

Second Life Ortamında Yabancı Dil Öğrenimine Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi¹

Ulaş İliç², Yüksel Deniz Arıkan³

Öz

Bu araştırmanın amacı; yabancı dil öğretimi için Second Life (SL) sanal dünyasında üç boyutlu bir öğrenme ortamı tasarlayarak, katılımcıların öğrenme ortamına yönelik görüşlerini değerlendirmek ve bu ortamda yaşanan sorunları incelemektir. Durum çalışması olarak desenlenen araştırma 2011-2012 öğretim yılında Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nde Yabancı Dil derslerine kayıtlı 24 gönüllü öğrenci ile 10 hafta boyunca yürütülmüş, katılımcıların 5 farklı ana etkinliğe katılmaları sağlanmıştır. Araştırmada öğrencilerin demografik bilgilerini, bilgisayar kullanım durumlarını ve İngilizce yeterliklerini belirlemek için Kişisel Bilgi Anketi kullanılmıştır. Ayrıca, etkinliklere ilişkin katılımcıların görüşlerini almak amacıyla Geribildirim Anketi ile Second Life (SL) Öğrenme Deneyimi Anketi kullanılarak veri toplanılmıştır. Bunlara ek olarak katılımcıların uygulama ile ilgili genel görüşlerini almak için yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda, katılımcıların SL ortamını ilgi çekici ve eğlenceli buldukları, etkinliklerin kendileri için yararlı olduğu belirlenmiştir. Buna ek olarak SL ortamındaki etkinliklerin, öğrencilerin yabancı dil konuşma sürecindeki çekingenliklerini yenmelerinde etkili olduğu görülmüştür. Ayrıca katılımcıların ortamı kullanırken çeşitli nedenlerle konuşmada zorluklar yaşadıkları ve farklı teknik sorunlar ile karşılaştıkları anlaşılmıştır. Bununla birlikte katılımcılar, kampüs içi erişim, ses sorunları gibi sık yaşanan sorunların aşılması koşuluyla SL'nin yabancı dil öğretiminin yanı sıra birçok farklı alanda kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Araştırmanın sonunda ulaşılan bulgular doğrultusunda uygulamaya ve araştırmaya yönelik öneriler sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Sanal dünya, Second Life, yabancı dil öğretimi, sanal dünyalarda yaşanan sorunlar

¹ Bu çalışma birinci yazarın yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² Arş.Gör., Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, BÖTE Bölümü, ulasilic@gmail.com

³ Yard.Doç.Dr., Ege Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, BÖTE Bölümü, deniz.arikan@ege.edu.tr

Geliş tarihi: 19.03.2016, Kabul tarihi: 29.10.2016

Analysis of Student Views on Foreign Language Learning in Second Life Environment

Abstract

The aim of the present study is to assess the views of participants about the learning environment and the problems experienced in that environment by designing a three dimensional learning environment in Second Life (SL) virtual world. The study, designed as a case study, was conducted with 24 volunteer students registered to foreign language courses for 10 weeks in Ege University, Faculty of Education during 2011 – 2012 academic year, where the volunteers participated in five different main activities. Personal Information Form was used to determine demographic features, computer literacy and English proficiency of the students in the study. Furthermore, Feedback Form and SL Learning Experience Survey were used to collect the data regarding the views of participants about the activities and medium. In addition, semi-structured interviews were conducted to obtain general views of participants on the application. Study findings demonstrated that the participants found SL environment interesting and entertaining and the activities beneficial for themselves to overcome their timidity in verbalizing in foreign language. It was also conceived that participants experienced difficulties in speech with the application due to various reasons and encountered different technical problems. However, the participants stated that SL could be used in several different fields in addition to foreign language education, provided that frequent issues encountered such as in-campus access and sound problems could be avoided. At the end of the study recommendations for the future applications and research based on study findings were presented.

Keywords: *Virtual world, Second Life, foreign language instruction, problems encountered in virtual worlds.*

Giriş

Günümüzde İngilizce en yaygın kullanılan ve en çok öğrenilmek istenen yabancı dillerden biridir (Fang, 2012; Jacobsen, 2015; Liao, 2012; Nepomuceno Reyes, 2014). Verikaite'in (2008) belirttiği üzere dil öğreniminin sunum davranışlarının öğretimi, yeni materyali açıklama, uygulama ve test olmak üzere üç önemli basamağı vardır. Dil öğretiminin bu basamaklarında çeşitli teknolojilerden yararlanılmaktadır. Dil öğretiminde kullanılan teknolojilere tarihsel süreçte bakıldığında önemli aşamalar görülmektedir. 1960'lı yıllarda bilgisayar teknolojisinin kullanımı ile başlayan dil öğretiminde konuşma deneyimini gerçekleştirme çabası, son yıllarda gelişen teknolojiler ile daha ileri boyutlara taşınmıştır (Seferoğlu, 2005). Bu dönemde çeşitli yazılımlar ortaya çıkmaya başlamış ve bu yazılımlar kişisel bilgisayarlar sayesinde yabancı dil öğretiminde sıklıkla kullanılmıştır. 1980'li yılların başına kadar devam eden bu dönemde yabancı dil öğretiminde beklenen başarı elde edilememiştir (Torut, 2000). 1980'li yıllarda CD teknolojisi ile kullanıcılara çoklu ortam yazılımları sunulmuş ve bu sayede eskiye göre daha etkileşimli ortamlar sağlanmıştır (Butler-Pascoe, 2012; Felix, 1998). 1990'lı yıllarda ise internet teknolojilerinin gelişimi ile dil öğretiminde çok çeşitli araçlar kullanılmaya başlanmıştır. Dil öğretiminde çok önemli olan etkileşimin internet ortamlarında artması ile birçok eğitim kurumu internet teknolojilerinden yararlanmaya başlamıştır (Butler-Pascoe, 2012; Pufahl, Rhodes ve Christian, 2001).

Yabancı dil öğretiminde kişilerin sözel iletişim kurabilmeleri önemli bir hedefdir (Payne ve Ross, 2005; Zhang ve Mi, 2010). Birçok araştırmacı tarafından bu hedefe ulaşmak için geleneksel öğretim yöntemlerinin yetersiz olduğu belirtilmektedir. Bu nedenle son yıllarda eğitimcilerin çok kullanıcıli sanal ortamları geleneksel sınıflara eklemeye ya da bu sınıfların yerine koymaya yönelik ilgilerinin giderek arttığı görülmektedir (Dickey, 2005; Dieterle ve Clarke, 2007; Foreman ve Borkman, 2007; Lim, Nonis ve Hedberg, 2006; Roussou, 2004). Söz konusu eğilimin sanal dünyaların eğitsel açıdan önemini arttırdığı söylenebilir (Vogel ve diğ., 2008). Sanal dünyalara Second Life, World of Warcraft, There gibi sanal ortamlar örnek olarak verilebilir. Sanal dünyalarda yabancı dil öğretiminde kullanılan ortamlardan biri de Second Life (SL) dır. Linden Lab tarafından 2003 yılında kurulan SL, kimilerince bir oyun ortamı olarak algılansa da; kullanıcıların içeriği oluşturabildikleri, oyunlar gibi herhangi bir seviye atlama ya da görev tamamlama gibi zorunlulukların olmadığı üç boyutlu bir sanal dünyadır (Rymaszewski, 2007). SL, kullanıcıların kendilerini temsil eden avatarlar edindikleri, diğer

kullanıcılarla yapay bir ortamda etkileşime geçtikleri üç boyutlu çevrimiçi sanal bir ortamdır (Inman, Wright ve Hartman, 2010).

Birçok eğitim-öğretim kurumu tarafından SL’de eğitim alanları oluşturulmakta ve eğitim-öğretim etkinlikleri yürütülmektedir. Eğitimciler hayal ettikleri bir eğitim ortamı tasarlayabilmeleri, yer ve zamanı kontrol edebilmeleri nedeniyle SL’yi tercih etmektedirler (Vogel ve diğ., 2008). Araştırmalarda, SL ortamında çeşitli dillerin öğretimi çalışmalarının yapıldığı görülmektedir. Örneğin; İspanyolca öğreniminde SL etkinliklerinin katılımcılara özgüven, güdülenme ve sözel iletişim becerileri bağlamında katkısı araştırılmıştır (Hislope, 2009; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad ve Moonen, 2011; Ortega ve diğ., 2010; Wehner, Gump ve Downey, 2011). İspanyolca diline ek olarak çeşitli ülkelerde SL ortamında İngilizce’nin yabancı dil olarak öğretimiyle ilgili çalışmalar alanyazında yer almaktadır (de Jong Derrington ve Homewood, 2008; Peterson, 2012). İspanyolca ve İngilizce dillerinden farklı olarak Kaplan-Rakowski (2011), Almanca dil öğretimi için yedi farklı etkinlik planlayıp, bu etkinlikleri öğrencilerle uyguladığı bir araştırma gerçekleştirmiştir. Bu çalışmalardan farklı olarak SL’nin dil gramer öğrenimiyle ilişkisini inceleyen çalışmalar da gerçekleştirilmiştir (Milton, Jonsen, Hirst ve Lindenburn, 2012; Sweeney ve diğ., 2011). Deutschmann, Panichi ve Molka-Danielsen (2009), araştırmalarında iki sözel yeterlilik dil dersi için SL’de öğrencilerin konuşmaya katılım durumlarını ele almışlardır. Liou ise (2012), Tayvan’da SL’nin bilgisayar destekli dil öğretimindeki rolünü araştırmıştır.

Alanyazında SL ile ilgili olarak Türkiye’ de yapılan çalışmalarda Esgin, Pamukcu, Ergül ve Ansay (2012) SL’nin eğitimde kullanılmasının öğrenci başarısı ve motivasyonuna etkisini araştırmıştır. Bezir, Çukurbaşı ve Baran ise (2011) SL ortamında rol oynama tekniğini kullanarak yabancı dil üzerine geliştirilen etkinliklerin tasarım sürecini sunmuşlardır. Yürütülen etkinlikler ve ortama yönelik öğrenci görüşlerini incelemişlerdir. Bunlara ek olarak SL’nin eğitim açısından potansiyelinin de incelendiği görülmektedir (Baran, Çukurbaşı, Çolak ve Dogusoy, 2012).

Alanyazında araştırmacıların İngilizce ve İspanyolca başta olmak üzere Almanca gibi farklı dillerde SL’de sesli görüşme üzerinde çalıştığı görülmektedir (de Jong Derrington ve Homewood, 2008; Deutschmann ve diğ., 2009; Jauregi ve diğ., 2011; Liou, 2012; Milton ve diğ., 2012; Sweeney ve diğ., 2011; Wehner ve diğ., 2011). Araştırma sonuçlarına bakıldığında; SL ortamının gerçeğe yakın olması (Childress ve Braswell, 2006; Deutschmann ve diğ., 2009;

Iqbal, Kankaanranta ve Neittaanmäki, 2010), öğrencilerin güdülenmelerini artırması (Wehner ve diğ., 2011), dil becerilerini geliştirmesi (Liou, 2012; Ortega ve diğ., 2010), ortama katılımlarını ve bağlılıklarını olumlu etkilemesi (Deutschmann ve diğ., 2009; Peterson, 2012), geribildirimini mümkün kılması (Kaplan-Rakowski, 2011) gibi nedenlerle katılımcılar tarafından yararlı bulunduğu görülmektedir. Bununla birlikte araştırmacılar tarafından SL'nin geniş ve öğrenci merkezli bir yapıda olduğu (Peterson, 2012), öğrencilerin ortamı eğlenceli (Liou, 2012; Peterson, 2006) ve yararlı buldukları belirtilmiştir (de Jong Derrington ve Homewood, 2008; Kaplan-Rakowski, 2011; Sanchez, 2009). Araştırmalarda SL'nin tüm bu olumlu yönlerinin yanı sıra, ses, internet bağlantısı ve çeşitli donanım sorunlarının yaşandığı görülmüştür (Bezir ve diğ., 2011; Hislope, 2009; Liou, 2012).

Türkiye’de yabancı dil olarak İngilizce öğretiminin eğitimin tüm aşamalarında zorunlu olmasına karşın (Kirkgöz, 2007), öğrenenlere konuşma deneyimi edindirmede yetersiz olduğu çeşitli çalışmalarda vurgulanmaktadır (Bekleyen, 2007; Tok, 2009). Öğrenenlerin dilsel ve işitsel olaylarda zorluklar çektikleri görülmektedir. Öğrenenlerin okuma ve yazma becerileri gelişse de, dinleme ve konuşma becerileri eksik kalmaktadır (Bekleyen, 2007). Tok ise (2009) öğrencilerin dili öğrenmede geç kaldıklarını ve dil öğreniminde günlük hayatta uygulamanın önemli olduğunu, yabancı dil olarak İngilizce’yi öğrenenlerin İngilizce’yi konuşmayı hem sınıfta hem de sınıf dışında farklı durumlarda ve farklı insanlarla denemeleri gerektiğini belirtmiştir.

Yabancı dil öğreniminde yaşanan sorunlar ve dil öğretiminde sağladığı metin ve ses tabanlı konuşma olanakları nedeniyle bu çalışmada SL ortamı seçilmiştir. SL’de gerçekleştirilen uygulamalarda katılımcıların ortam ile ilgili görüşleri ile yaşanan sorunların birlikte derinlemesine incelenmediği görülmektedir. Bu durum Türkiye’de de benzerlik göstermektedir. Özellikle Türkiye’de yapılan çalışmaların nicelik bakımından yetersiz olduğu görülmektedir. Bu nedenle konunun daha iyi anlaşılması için ayrıntılı araştırmaların yapılması gereklidir. Bu kapsamda gerçekleştirilen çalışmada, yabancı dil öğreniminde kullanılan SL ortamına yönelik katılımcıların görüşleri ve yaşanan sorunları bir arada derinlemesine incelemek amaçlanmıştır. Söz konusu amaca yönelik olarak bu çalışmada aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

Katılımcıların yabancı dil öğretiminde,

1. SL ortamında yapılan etkinliklere ilişkin görüşleri nelerdir?
2. SL uygulamasında yaşadıkları sorunlara yönelik görüşleri nelerdir?

Yöntem

Desen

Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum çalışması ile desenlenmiştir. Glesne (2012) durum çalışmasını bir olayın derinlemesine çalışılmasını gerektiren bir yöntem olarak tanımlamıştır. Seçilen durum sınırlı bir sistemin birbirine bağlı işleyen parçalarıdır. Bu sınırların içerisinde nelerin olacağına da araştırmacı tarafından karar verilir. Bu bağlamda çalışmada yabancı dil öğretiminde öğrencilerin SL kullanımına yönelik görüşleri ve yaşadıkları sorunlar derinlemesine incelenmiş, seçilen durum araştırmacının belirlediği örneklem ve bu örneklemden uygulamaya katılan gönüllü öğrenciler ile sınırlandırılmıştır.

Araştırma Bağlamı ve Katılımcılar

Araştırmanın uygulaması için kolay ulaşılabilir örneklem yöntemi ile Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi seçilmiştir. Kolay ulaşılabilir örneklem yöntemi kolay ve ulaşılması pahalı olmayan durumların araştırılmasında işe koşulan bir amaçlı örnekleme yöntemidir (Patton, 2005). Eğitim Fakültesi'nin alan olarak seçiminden sonra katılımcı seçimi için ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu örnekleme türünde daha önceden belirlenen bazı önem ölçütlerini karşılayan durumlara dikkat edilmektedir (Patton, 2005). Bu bağlamda; araştırma kapsamında 2011-2012 öğretim yılında Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nin yedi farklı anabilim dalındaki yabancı dil derslerine kayıtlı öğrencilerin hepsine araştırmacı tarafından SL ortamını tanıtıcı bir sunum yapılmıştır. Sunum yapılan öğrencilerden 60'ı uygulama için istekli olduğunu belirtmesine karşın, teknik olanakları uygun olan 24 katılımcı araştırmaya gönüllü olarak katılmıştır. Teknik olanakların uygunluğu için katılımcılardan SL uygulamasını yüklemeleri ve denemeleri, internet ve bilgisayar hızlarını belirtmeleri ve internet bağlantılarının kesintisiz ve sınırsız olma durumlarını araştırmacıya bildirmeleri istenmiştir. Gerekli olanakları sağlayan katılımcılardan 14'ü kadın, 10'u ise erkektir. 22 katılımcı BÖTE lisans programı öğrencisi, iki katılımcı ise Fen Bilgisi öğretmenliği lisans programı öğrencisidir. Araştırmadaki katılımcıların yaşları 18 ile 22 arasında değişiklik göstermektedir. Katılımcıların kimliklerinin etik açıdan saklı tutulabilmesi için uygulamada istedikleri takma isimleri seçmelerine karşın, araştırmada bu takma isimler de K1 (Katılımcı1), K2 (Katılımcı2), ..., K24 (Katılımcı24) şeklinde kodlanarak kullanılmıştır.

Katılımcıların İngilizce açısından kendilerini nasıl algıladıklarına yönelik olarak Kişisel Bilgi Anketi ile veri toplanmıştır. Dört dereceli düzey belirleme ölçeğinde katılımcıların kendilerini okuma olarak daha çok 2 (n=10) ve 3 (n=8) seviyelerinde, yazma olarak yine 2 (n=12) ve 3 (n=9) seviyelerinde, dinleme açısından 1 (n=8) ve 2 (n=11) seviyelerinde ve konuşma açısından ise daha çok 1 (n=12) ve 2 (n=8) seviyelerinde algıladıkları anlaşılmaktadır. Genel olarak katılımcıların kendilerini okuma ve yazma becerileri açısından orta düzeyde, konuşma ve dinleme becerileri açısından ise alt düzeyde algıladıkları görülmektedir.

Kişisel Bilgi Anketi verileri ile çalışma grubunun bilgisayarın olanaklarını İngilizce geliştirme amacıyla kullanma durumlarına erişilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin İngilizce çalışmak için bilgisayara nadiren başvurdukları (n=10) belirtmiş, buna karşın "Bilgisayarın olanaklarından İngilizceyi geliştirmek için faydalanırım." ifadesine 24 katılımcıdan 23'ü "Kesinlikle katılıyorum" (n=6) ve "Katılıyorum" (n=16) yanıtlarını vermiştir. Katılımcıların İngilizce öğrenimi için kullandıkları teknolojiler sırasıyla kitap (n=5), dizi (n=3), şarkı (n=3) ve internet siteleri (n=2) olmuştur.

Katılımcıların SL hakkındaki durumlarını belirleyebilmek için Kişisel Bilgi Anketi ile kendilerine SL hakkında genel olarak bilgi sahibi olma durumları sorulmuştur. Soruya yanıt verenlerin 14'ü "Katılıyorum" ve ikisi "Kesinlikle katılıyorum" seçeneğini işaretlemiştir. Bu 16 katılımcıya SL'ı ne zamandır ve niçin kullandıklarına yönelik iki soru daha yöneltilmiştir. Katılımcıların bu uygulamayı oryantasyon eğitiminden sonra on gün ile iki hafta arasında bir süredir kullanmaya başladıkları anlaşılmıştır. Bunlarla birlikte çalışmada yer alan öğrencilerin SL kullanım nedenlerine yönelik verdikleri yanıtlar incelendiğinde 7 katılımcının İngilizce düzeylerini geliştirmek için, 2 katılımcının ise merak ve ilgi duyduğu için SL kullandıklarını belirlenmiştir.

Veri Toplama Araçları

Kişisel bilgi anketi

Katılımcıların yaş, cinsiyet, bölüm gibi demografik özellikleri ile yabancı dil düzeyleri, genel bilgisayar kullanımları ve SL ortamı kullanım durumlarını belirlemek amacıyla Jee (2011) tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Anketi kullanılmıştır. Anket, Yabancı Diller Yüksekokulu'nda görevli üç İngilizce öğretmeni ve bir Türk Dili Edebiyatı öğretmeni tarafından

Türkçe'ye çevrilmiş ve dil geçerliği çalışması yapılmıştır. Anketin Türkçe formu için iki pilot uygulama yapılmıştır. İlk olarak anket, Yabancı Diller Yüksekokulu'nda İngilizce seviyesi üst düzeyde olan dokuz öğrenciye uygulanmıştır. Anketin Türkçe çevirisi uygulandıktan sonra, aynı anket tekrar İngilizce'ye çevrilmiş ve 10 gün sonra aynı öğrencilere uygulanmıştır. Yanıtlar Kappa Testi ile karşılaştırılarak bir ölçme değerlendirme uzmanı ve bir eğitim programları ve öğretim uzmanının değerlendirmeleri alındıktan sonra anketin Türkçe formunun kullanılabilir olduğu kararına varılmıştır. Anketin demografik bilgiler kısmında; katılımcıların yaş, cinsiyet, bölüm gibi özelliklerine ek olarak, yabancı dil düzeyleri hakkında bilgi edinilmek istenen toplamda 8 soru yer almaktadır. Demografik bilgilerden sonra, katılımcıların genel bilgisayar kullanımlarıyla, bilgisayarın İngilizce eğitimi için kullanımını, SL hakkında bilgi sahibi olma ve bu ortamı kullanım amacı ile sıklığının da yer aldığı 12 soru gelmektedir. Ankette yer alan tüm sorular etkinlik öncesi katılımcıların profillerini belirleme amacıyla kullanılmıştır.

Second Life Öğrenme Deneyimi Anketi

Öğrencilerin katıldıkları etkinlikler hakkında görüşlerini belirlemek amacıyla Jee (2011) tarafından geliştirilen SL Öğrenme Deneyimi Anketi kullanılmıştır. Anketin birinci bölümü; "Kesinlikle Katılmıyorum" ile "Kesinlikle Katılıyorum" arasında derecelenen 21 maddeden oluşmaktadır. Anketin ikinci bölümünde beğenilen etkinlikler, yaşanan zorluklar ve uygulamaya yönelik öneriler hakkında açık uçlu beş soru yer almaktadır. Anket, Yabancı Diller Yüksekokulu'ndaki üç İngilizce okutmanı tarafından Türkçe'ye çevrilmiş ve bir Türk Dili Edebiyatı öğretmeni tarafından gözden geçirilmiştir. Türkçe'ye çeviriden sonra tekrar dil uzmanlarınca İngilizce'ye çevrilip anket orijinal haliyle karşılaştırılmıştır. Anket hakkında, üç boyutlu sanal dünyalar konusunda çalışmaları olan iki alan uzmanı, bir ölçme değerlendirme uzmanı ve bir eğitim programları ve öğretim uzmanının değerlendirmeleri alınarak, anketin Türkçe formunun kullanılabilir olduğu kararına varılmıştır.

Geribildirim anketi

Katılımcıların SL ortamında yapılan etkinliklerde yaşadıkları sorunları belirlemek amacıyla Jee (2011) tarafından hazırlanan, SL ve etkinlikler hakkında likert tipi dokuz maddeden ve dört açık uçlu sorudan oluşan Geribildirim Anketi kullanılmıştır. Anket, Yabancı Diller Yüksekokulu'ndaki üç İngilizce okutmanı tarafından Türkçe'ye çevrilmiş ve bir Türk Dili

Edebiyatı öğretmeni tarafından gözden geçirilmiştir. Türkçe'ye çevrilen anket, tekrar dil uzmanlarınca İngilizce'ye çevrilip orijinal haliyle karşılaştırılmıştır. Anket hakkında, üç boyutlu sanal dünyalar konusunda çalışmaları olan iki alan uzmanından, bir ölçme değerlendirme uzmanı ve bir eğitim programları ve öğretim uzmanından gerekli görüşler alınmış ve anketin Türkçe formuna son hali verilmiştir. Anketin ilk bölümünde "Kesinlikle Katılmıyorum" ile "Kesinlikle Katılıyorum" arasında değişen beşli likert tipte 9 madde bulunmaktadır. Bu maddelerde SL ve etkinlikler hakkında genel görüşleri yansıtan sorulara yer verilmiştir. İlk bölümü ikinci kısımda yer alan dört adet açık uçlu soru takip etmektedir. Açık uçlu sorularda, katılımcıların SL etkinliğinde rahatça yapabildiği ve zorlandığı şeyler sorulmuş, yapılan etkinliğe yönelik görüşleri alınmış ve sonraki etkinliklere yönelik önerileri istenmiştir. Katılımcılar tarafından verilen öneriler sonraki etkinliklerin düzenlenmesinde göz önünde tutulmuştur.

Görüşme formu

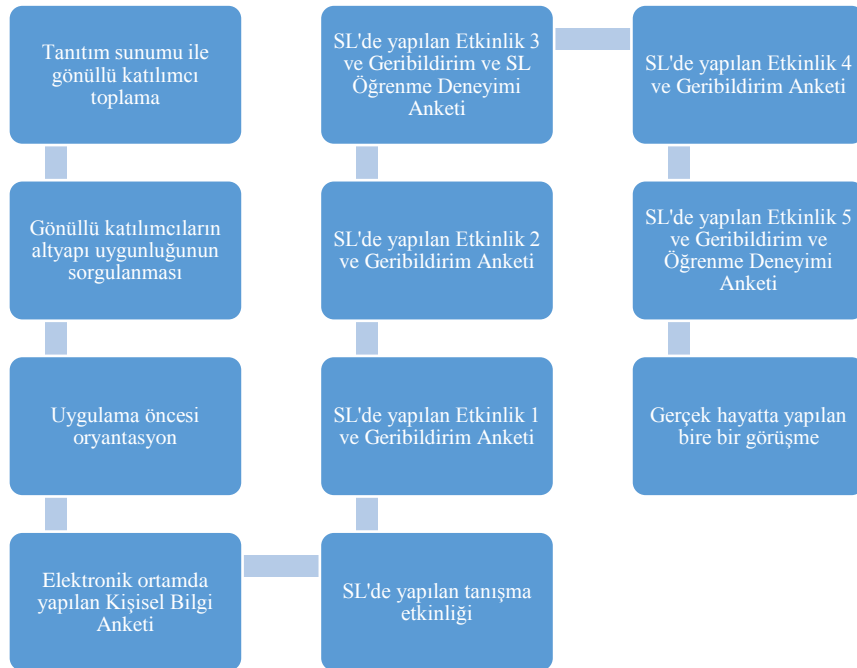
Katılımcıların uygulama hakkındaki görüşlerini daha ayrıntılı almak amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanan görüşme formundan yararlanılmıştır: Görüşme sorularının hazırlanmasında; iki alan uzmanı, bir ölçme değerlendirme uzmanı ve bir eğitim programları ve öğretimi uzmanının görüşlerine başvurulmuştur. Görüşme formu 13 açık uçlu sorudan oluşmaktadır. Görüşmeler, katılımcılar ile gerçek hayatta yüz yüze gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler için tüm katılımcılara e-posta ve telefon ile ulaşılarak, katılımcıların uygun oldukları zaman ve yerde görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerde ses kaydı için katılımcıların onayları alınmıştır.

Video kayıtları

SL ortamında gerçekleştirilen etkinlikler Camtasia 7.1.1 programı ile sesli ve görüntülü olarak kayıt edilmiştir. Araştırmacı, etkinlik ortamında tüm yapılanları görebilme açısından kayıt sırasında farklı açıları kullanmıştır. SL'de gerçekleştirilen etkinliklerin süreleri sırasıyla 135, 84, 83, 66, 83 ve 50 dakika (toplam 501) dakika, boyutları ise sırasıyla 60.1, 40.9, 33.7, 44.2, 40.1, 22.5 (toplam 241.5) gigabayttir.

Uygulama Süreci

Uygulama süreci Şekil 1’de görüldüğü üzere tüm sınıflara bu araştırmayı anlatan 21 slaytlık bir sunumun Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi’ndeki tüm anabilim dallarındaki bölümlerden Yabancı Dil I ve II derslerini alan sınıflara yapılması ile başlamıştır. Sunumda araştırmaya yönelik verilen bilgilere ek olarak; SL özellikleri, SL’de gerçekleştirilecek etkinlikler ve katılımcı hakları gibi konulara da yer verilmiştir. Sunum sonrasında araştırmaya katılmaya istekli olan öğrencilerden SL uygulamasını kurmaları ve uygulamada kullanacakları bilgisayarın özellikleri ile internet hızlarına ilişkin bilgileri vermeleri istenmiştir. SL’yi bilgisayarına kurup çalıştıramayan öğrencilerin sorunları e-posta yoluyla giderilmeye çalışılmıştır. SL ortamındaki uygulamada sorun yaşayan öğrenciler uygulamadan ayrılmak konusunda süreç boyunca serbest bırakılmıştır. Uygulamaya başlamadan önce, bu araştırmanın gerçekleşeceği ortam ile ilgili katılımcı öğrencilere iki farklı zamanda alıştırmaya yapılmıştır. Ortalama olarak 60 dakika süren bu oryantasyon çalışmalarında hem ortam hem de çalışma hakkında katılımcılara bilgiler verilmiştir.



Şekil 1. Uygulama Süreci ve Bu Sürecin Basamakları

Uygulama, 2012 Mart ayının ikinci haftasından itibaren başlayıp sekiz hafta boyunca yürütülmüştür. Bu süreç boyunca tanışma etkinliği ve beş etkinlik SL ortamında yapılmıştır. SL ortamında yapılan ilk etkinlik olan tanışma etkinliğinden sonraki etkinlikte; selamlaşma ve

tanışma, saati ve günü sorma, herhangi birinin yaptığı işi anlatma gibi konular yer almıştır. İkinci etkinlikte gerçek hayatta yaşanan bir sorundan söz etme, kaza ve hastalık gibi üzücü bir olayı anlatma, güzel bir olayı anlatma gibi konulara yer verilmiştir. Üçüncü etkinlikte sipariş verme, bir yeri tarif etme ve öneride bulunma konuları yer almıştır. Dördüncü etkinlikte telefonla görüşme yapma, eczaneden ilaç alma ve havaalanında check-in işlemi konularına yer verilmiştir. Beşinci etkinlikte yapılan bir seyahati anlatma, işleri planlama ve bir iş için ricada bulunma konuları yer almıştır. Bu etkinliklerin hepsinde, araştırmacı ile birlikte Yabancı Diller Yüksekokulu'nda görev yapan bir İngilizce okutmanı da yer almıştır. Etkinlik yürütücüsü rolünü üstlenen İngilizce Okutmanı, etkinliklerin başlatılmasına ve bitirilmesine karar vermiş ve etkinlik sürecinde katılımcıların İngilizce ile ilgili tüm konuşmalarında kendisi ile diyaloga girmelerini sağlamıştır. Bunun yanında okutmanın Amerikalı bir öğretmenmiş gibi katılımcılara tanıtılarak etkinliklerin daha ilgili çekici olması sağlanmıştır. İngilizce'yi yabancı dil olarak konuşan okutmanın seçilmesinde, katılımcıların yabancı dil konuşma seviyelerinin düşük olması ve kendileriyle aynı anadili konuşan bir öğretmenin daha yararlı olacağı düşünülmesi etkili olmuştur. Bu durumu; Medgyes'in (2001) anadilini öğretmeyen yabancı dil öğretmenlerinin öğrencileri anlama ve onları yönlendirme gibi özellikler açısından daha yararlı olduğu ve Blasing'in (2010) de SL'de bazı öğrencilerin anadilini konuşanlar ile iletişime geçmede çok fazla kaygı duydukları düşünceleri desteklemektedir. İngilizce okutmanı ile birlikte araştırmacı tüm uygulamalara katılmış ve sesli görüşme etkinliklerinin tümünü görüntülü ve sesli olarak kayıt altına almıştır. Süreçte yaşanan teknik sorunlar için araştırmacı katılımcılara ve okutmana yardımcı olma rolünü üstlenmiştir. Araştırmacıya ek olarak uygulamanın gerçekleştiği SL adasının sahibi de etkinliklerde yer almış ve ortaya çıkan teknik sorunlara anında müdahale etmiştir. Araştırmada kapsamındaki konular, Eğitim Fakültesi bölümlerinde ders öğretmenlerinin seçtiği konuşma bölümlerindeki "Everyday Expressions" kısmında yer alan günlük olayların yer aldığı bölümlerden seçilmiştir. Şekil 1'de görüleceği üzere her etkinlik sonrası Geribildirim Anketleri, ilk üç etkinlik ile son iki etkinlik sonrası da SL Öğrenme Deneyimi Anketleri katılımcılara uygulanmıştır. Sürecin sonunda istekli olan katılımcılarla gerçek hayatta görüşme yapılmıştır.

Verilerin Toplanması ve Yorumlanması

Çalışmada yer alan Geribildirim Anketi, SL Öğrenme Deneyimi Anketi ve görüşmelerden elde edilen verilerin çözümlenmesi için tümevarımcı içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi yöntemi betimsel analizde özetlenip yorumlanan verilerin daha derinlemesine işleme tutulduğu

bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu sayede betimsel yaklaşımla keşfedilemeyen kavram ve temalara ulaşılabilmektedir. Veri toplama araçlarındaki madde ve soruların hangi temaya ait olabileceği belirlenerek, nitel verilerin kodlanmasında bu temalar göz önünde bulundurulmuştur. Temalar belirlenirken, görüşme kayıtları kelime işlemci programdan kağıda dökülmüştür. Diğer veri toplama araçlarından elde edilen veriler kelime işlemci programında hazır olduğu için onlara bir işlem uygulanmamıştır. Sonraki adımda, ses kayıtlarından kelime işlemci programına aktarılan ifadeler cümle cümle okunup ifadelere farklı renkler verilerek taslak kodlar oluşturulmuştur. Taslak kodlar elektronik tablolar programına aktarılmış ve Şekil 2’de görüldüğü gibi her öğrencinin taslak kodlara verdiği yanıtlar ilgili hücreye açıklama şeklinde yazılmıştır. Bu adımdan sonra esas kodlara ulaşılmış ve esas kodlar belirli temalar altında toplanmıştır.

Kodlama sürecinde her katılımcıya ait görüşme ikişer defa kesintisiz okunmuş ve üç haftalık süre boyunca kodlamalar tekrar incelenerek, kodlar ve temalar tümevarımcı çözümlene yapılarak ortaya konulmuştur. Nicel veri çözümlemesi sürecinde, kişisel bilgi anketindeki veriler ile toplamda beş Geribildirim Anketi ve iki sesli görüşme formundaki veriler frekanslar kullanılarak analiz edilmiştir. Bu frekanslar, elde edilen temaları desteklemede kullanılmıştır.

		[Redacted]																			
ENÇOK DİKKAT ÇEKENLER	ortam																				
	avatarlar																				
	nesnelerle etkileşim																				
	ortamdakilerin yardımseverliği																				
	öğretmen desteği																				
GENEL FAYDA	konuşma deneyimi																				
	etkinliğe uygun ortamlar																				
	güncel konular																				
	kullanım kolaylığı																				
SESİ GÖRÜŞMENİN FAYDALARI	konuşma deneyimi																				
	konuşmada rahatlık																				
	dinleme																				
	okuma																				
AVATARLAR	hızlı düşünme																				
	değişikliğe gitme																				
	arkadaşların avatarları																				
	gerçeklik duygusuna katkısı																				
	kişiyi temsili kullanımı																				
	avatar çeşitliliği																				
	ÖNERİLER	konu seçimi																			
		uygulamada yaşanan sorunlar																			
ortam seçimi																					
GENEL ZORLUKLAR		çekingenlik																			
	ses sorunları																				
	düşük dil seviyesi																				
	ortam kullanma																				
	donanımsal sorunlar																				
SESİ GÖRÜŞMENİN ZORLUKLARI	mikrofon																				
	yankı																				
	ses karışıklığı																				
	yanlış yapma korkusu																				
	düşük dil seviyesi																				

Şekil 2. Nitel Veri Setinin Çözülmesi

Geçerlik ve Güvenirlik Önlemleri

Nitel araştırmada geçerlik, araştırılan olgunun olduğu şekliyle ve yansız bir biçimde gözlenmesidir (Kirk ve Miller, 1986). Geçerlik kavramı, iç ve dış geçerlik olmak üzere iki başlıkta incelenmektedir. Merriam (2013) iç geçerlik kavramını inanırılık olarak da isimlendirmekte ve genel olarak bu kavramı bulguların mevcut gerçeklikle uyumu biçiminde tanımlamaktadır. Dış geçerlik kavramı ise alanyazında aktarılabirlik olarak da kabul görmekte ve araştırma sonuçlarının farklı durumlara uygulanabilme derecesi olarak tanımlanmaktadır (Merriam, 2013). Bu araştırmada da inanırılığı ve aktarılabirliği sağlayabilmek için çeşitli önlemler alınmıştır. Bu önlemlerden inanırılığı sağlamak için araştırmacı, uygulama kapsamında gerçekleştirilen tüm etkinliklerde yer alarak uzun süreli katılım ilkesini sağlamaya çalışmıştır. Bu uygulamalar ve bulgular ayrıntılı bir biçimde betimlenmiştir. Bunlara ek olarak araştırma kapsamında yapılan görüşme verileri ve süreç sonunda elde edilen bulgular katılımcılara sunulmuş, bu veri ve bulguları teyit etmeleri sağlanmıştır. İnanırılığın yanı sıra

çalışmanın aktarılabirliğinin sağlanabilmesi için araştırmada yer alan katılımcılar ayrıntılı bir biçimde betimlenmiştir.

Merriam (2013) güvenilirliği araştırma bulgularının yeniden üretilebilme durumu olarak tanımlamakta ve tutarlılık olarak da alanyazında yer alabileceğini belirtmektedir. İç ve dış güvenilirlik olarak ikiye ayrılabilen güvenilirliği araştırmalarda sağlayabilmek için çeşitli önlemler alınmaktadır. Bu bağlamda, bu araştırmada da iç güvenilirliği sağlayabilmek için alınan önlemler şu şekildedir:

- Araştırmadan elde edilen veriler doğrudan alıntılarla bir yorum katılmadan okuyucuya sunulmuş, ilgili yorumlar alıntılardan ayrı olarak verilmiştir.
- Araştırmacı kavramsal çerçeveyi tanımlamış ve bu çerçeveye uyumlu bir biçimde veri analizi işlemini gerçekleştirmiştir.
- Verilerin analizinde araştırmacı haricinde de başka bir uzman tarafından süreç ve bulgular bağlamında onay işlemi sağlanmıştır.

Araştırmada iç güvenilirliğe ek olarak dış güvenilirliği sağlamak için de çeşitli önlemler alınmıştır. Bu önlemler aşağıda verildiği gibidir:

- Çalışmada araştırmacının rolü betimlenmiştir.
- Yüz yüze görüşmede yapılan ses kayıtları, görüşmeye katılan öğrencilere dinletilerek katılımcı kontrolü sağlanmıştır. Ayrıca bu görüşme kayıtları ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınarak verilerin saklanması sağlanmıştır.
- Görüşme bulgularına ek olarak araştırmacının bulguları da başka bir uzman tarafından kontrol edilmiş ve katılımcıların onayına sunulmuştur.

Etik Kurallar ve Araştırmacı Rolü

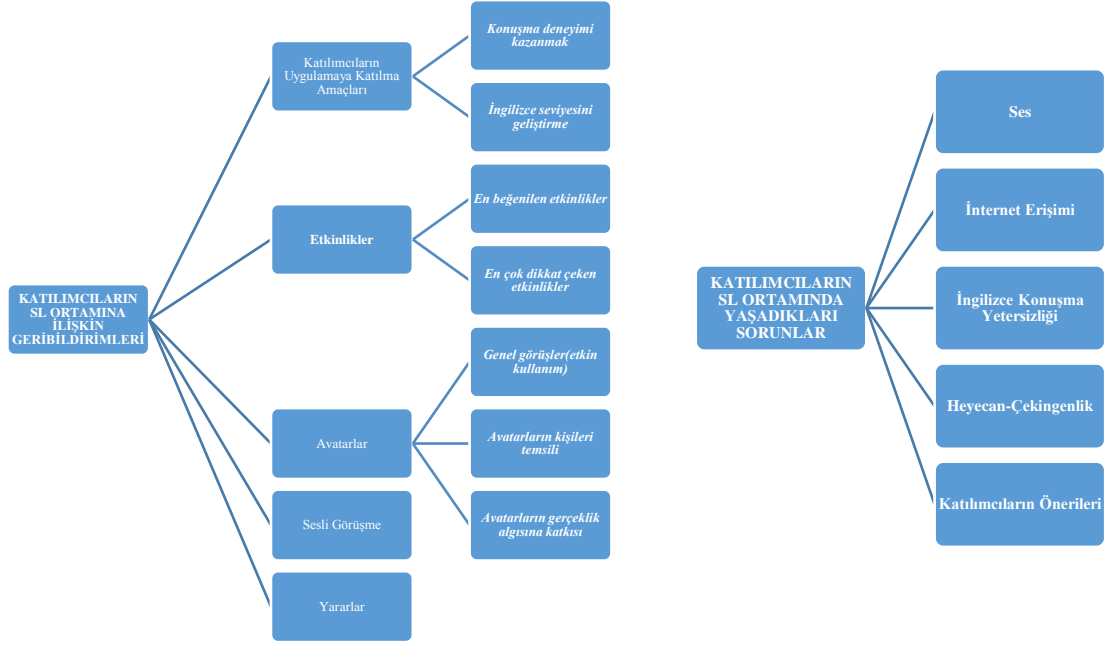
Araştırmada uygulama için gerekli izinler uygulamanın gerçekleştirildiği kurumdan alınmış ve katılımcılara da uygulama hakkında gerekli bilgiler verilerek kendilerinden de katılım konusunda izin alınmıştır. Benzer biçimde katılımcılar ile yapılan görüşmelerde katılımcıların istekleri ve izinleri doğrultusunda hareket edilmiştir. Bunlara ek olarak katılımcılara gerçek isimleri ile çalışmada yer verilmemiş, katılımcıların SL ortamında kullandıkları takma isimler ise kodlanarak kullanılmıştır. Bunların yanı sıra uygulamadan alınan ekran görüntüsü ve tema

oluşturma süreci ekran çıktısı gibi katılımcıların takma isimlerinin yer aldığı durumların araştırmada yer alacağı süreçlerde, katılımcı takma isimlerinin geçtiği yerlerde üstlerinin okunamayacak biçimde çizileceği katılımcılara belirtilmiştir.

Diğer nitel araştırma türlerinde olduğunda gibi durum çalışmalarında da birincil veri toplama ve analiz aracı araştırmacının kendisidir (Merriam, 2013). Bu çalışmada da araştırmacı uygulama içinde yer alarak veri toplama sürecinde birincil veri toplama aracı rolünü almıştır. Araştırmacı uygulamada “katılımcı olarak gözlemci” rolünü üstlenmiştir. Katılımcı olarak gözlemci rolünü üstlenen araştırmacı temel olarak gözlemci şeklinde hareket etse de katılımcılarla da bir ölçüde etkileşime girmektedir (Glesne, 2012). Araştırmacının yabancı dil konusunda uzman olmaması nedeniyle araştırmacı ile birlikte SL ortamında yabancı dil öğretmeni ve uygulamaların yapıldığı adanın sahibi olan yine gerçek hayatta yabancı dil öğretmeni olan kişi yer almıştır. Bu kişi uygulamalarda yaşanan teknik sorunlara anında müdahale etmiş ve sorunların çözülmesi sağlanmıştır. Ada sahibinin yanı sıra araştırmacı da uygulama sırasında ortaya çıkan teknik sorunlarda öğrencilere yardımcı olmuştur. Ortamın doğallığının bozulmaması için ortama herhangi bir müdahalede bulunulmamış, araştırmacı ortamda daha çok rehber konumunda rol üstlenmiştir. Bunların yanı sıra araştırmacı tarafından sesli ve görüntülü kayıt altına alınan uygulamalar, herhangi bir veri kaybına yol açmamak için iki farklı elektronik ortamda yedeklenmiştir.

Bulgular ve Yorum

Bu bölümde veri toplama araçlarından elde edilen araştırma bulguları sunulup, yorumlanmıştır. Bulgular Şekil 3’de görüleceği üzere katılımcıların SL ortamına ilişkin geribildirimleri ve katılımcıların SL ortamında yaşadıkları sorunlar olmak üzere iki ana başlıktan oluşmaktadır. Yine ilgili şekilde görüldüğü gibi bu ana başlıklar da alt başlıklardan oluşmaktadır.



Şekil 3. Bulgulara Ait Ana ve Alt Başlıklar

Katılımcıların Second Life Ortamına İlişkin Geribildirimleri

Katılımcılara çalışmanın ilk araştırma sorusu kapsamında yabancı dil öğretiminde SL uygulamasının kullanımına yönelik görüşlerinin belirlenmesi amacıyla sorular yöneltilmiştir. Geribildirim ve SL Öğrenme Deneyimi Anketlerinden alınan yanıtlar betimsel ve içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiş, görüşmelerden elde edilen verilerin çözümlenmesinde ise içerik analizi kullanılmıştır. Analiz sonucunda ulaşılan temalar ve kodlar aşağıda listelenmiştir.

Katılımcıların Uygulamaya Katılma Amaçları: Araştırmanın katılımcıları çalışmaya konuşma deneyimi kazanmak ve İngilizce seviyelerini geliştirmek amacıyla katıldıklarını ifade etmişlerdir. Söz konusu amaçlara ilişkin çözümlenmeler aşağıda sunulmuştur.

Konuşma deneyimi kazanmak

Çalışmaya katılan üç öğrenci, araştırmaya konuşma deneyimlerini geliştirmek için katıldıklarını belirtmişlerdir. Söz konusu durum şu ifadeler ile dile getirilmiştir: “...İngilizce’de gramer görüyoruz ama konuşma açısından bir pratik yok. Başta da bu yüzden katılmak istedim.[K20]”, “...Teoride İngilizce’de çoğu şeyi biliyoruz ama karşımıza mesela bir turist gelse konuşamıyoruz. Başlarda SL’de de öyle oldu ama sonradan alıştık .[K8]”

İngilizce seviyesini geliştirme

İki öğrenci araştırmada İngilizce seviyelerini geliştirmek amacıyla yer aldıklarını belirtmiştir. Katılımcılar bu konuya ilişkin ifadelerini “...*Konuşma/yazmam hızlandı ve düzeldi.[K7]*”, “...*İngilizce’yi daha iyi nasıl öğreneceğim hakkında yol gösterdi. [K24]*” şeklinde belirtmiştir.

Etkinlikler: Katılımcıların etkinliklere yönelik görüşleri, en beğenilen ve en çok dikkat çeken etkinlikler olarak ikiye ayrılmıştır.

En beğenilen etkinlikler

Katılımcıların en çok sipariş verme etkinliğini beğendikleri görülmüştür. Bu etkinliğin beğenilmesinde, etkinliğin yapıldığı ortamın konuya uygun olarak seçilmesinin ve etkinlik boyunca karşılıklı etkileşimin yüksek tutulmasının etkili olduğu söylenebilir. K24, yol tarif etme ve bir teklifte bulunma etkinliklerini beğendiğini belirtmiştir. Diğer bir katılımcı ise görüşlerini “*Seyahat anlatma etkinliği güzeldi. Gezdiğim bir yeri anlatmak hoşuma gitti.[K12]*” şeklinde ifade etmiştir.

En çok dikkat çeken etkinlikler

Katılımcılara etkinliklerde dikkatlerini en çok çeken şeyler sorulduğunda, beş öğrenci etkinlik ortamının ilgilerini çektiğini belirtmiştir. Öğrencilerin bu konudaki yanıtları “*SL’de yaratılan ortamlar. [K12]*”, “... *Mekanların görsel olarak 3 boyutlu olması.[K20]*” şeklindedir. Mekanlarla ilgili olarak K18 ve K10 farklı adaların olmasının ve bunların arasında gezinebilmenin dikkatlerini çektiğini belirtmiştir.

Avatarlar ve avatarlar ile yapılan çeşitli hareketler de katılımcılar tarafından ilgi çekici bulunmuştur. İki katılımcı avatarların hareketlerini, bir katılımcı avatarların kendisini ve bir katılımcı da İngilizce Öğretmeni’nin avatarını ilgi çekici bulduğunu belirtmiştir. Üç katılımcı ise avatarları ile uçabilmenin oldukça ilgi çekici olduğunu söylemiştir. K21 ise avatarı ile suyun altına girebilmenin kendisine ilgi çekici geldiğini belirtmiştir. Ortamdaki nesnelere etkileşime girebilme üç katılımcı tarafından ilgi çekici bulunmuştur. K7 jet-ski sürmenin ve bir arkadaşının helikopteri kullanmasının kendisine ilginç geldiğini belirtmiştir. Avatarlarla ilgili olarak katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“... Uçup da etrafa havadan bakmak güzeldi.” [K13]

“... Avatarımın yapmak istediğim şeyleri yapması; yürümesi, koşması, uçması...”
[K24]

Katılımcıların İngilizce Öğretmeni ile konuşmaları ilgi çekici buldukları görülmektedir. Üç katılımcı İngilizce Öğretmeni ile bire bir görüşmeyi, İngilizce Öğretmeni'nin kendilerine tek tek ilgi göstermesini ve kendilerinin yarı anlaşılır ifadelerini anlamasını ilgi çekici bulduklarını söylemiştir. Bu yöndeki görüşlerden biri “İngilizce hocasının bizim yarı anlaşılır şekilde konuştuğumuz İngilizce'yi anlaması güzeldi. [K12]” şeklindedir.

İngilizce Öğretmeni ile konuşmanın yanı sıra, genel olarak etkinliklerde sırayla konuşmanın ve arkadaşlarıyla konuşabiliyor olmanın katılımcılar tarafından ilgi çekici bulunduğu görülmüştür. K18 ve K24 bu yönde görüş belirtmiştir. İki katılımcı ise ortamdaki kişilerin yardımseverliğini etkileyici bulduklarını belirtmiştir. K24 arkadaşlarının yardımsever olduğunu söylerken, diğer bir katılımcı ise “Bu işi gönüllü yapan insanların sıcakkanlılığı da beni çok etkiledi. Öğretme hevesleri de aynı şekilde. [K3]” şeklinde görüş belirtmiştir.

Araştırmada 10 katılımcının SL etkinliğini sınıfa göre kullanım kolaylığı, kendilerini rahat hissetme ve ilgi çekicilik açısından daha olumlu buldukları görülmüştür. Bu yönde verilen görüşlerden bazıları “...SL'deki ortamı sınıfta bulamıyorsunuz. Sınıfta monoton bir ortam varken SL'de sürekli değişiyor. [K24]”, “...Ben tüm etkinliklerde yatar pozisyonda oluyordum. [K20]” şeklindedir. Diğer taraftan sınıf ortamını daha olumlu bulduğunu belirten katılımcılar da olmuştur. Bu doğrultudaki görüşler “...Sınıf etkinliğinde yüz yüze olduğundan kendimizi daha rahat ifade edebiliyorduk. [K7]”, “İyiymi ama sanki sınıfta hocayla yüz yüze konuştuğumuzda hoca bizim duygularımızı mimiklerimizden anlayabiliyordu. [K18]” şeklindedir. K20 ise sınıfta yüz yüze sohbetten ayrı bir zevk aldığını, SL'de ise çok daha rahat olduğunu söylemiştir. Katılımcının bu görüşlerini belirttiği cümleleri şu şekildedir:

“Sınıfın ayrı zevki var yüz yüze olduğundan. Yüz yüze sohbette hareket jest mimiklere dikkat etmek lazım ama SL'de buna dikkat etmek zorunda değiliz. Mesela ben tüm etkinliklerde yatar pozisyonda oluyordum.” [K20]

Avatarlar: Katılımcıların avatlara yönelik görüşleri; genel görüşler, avatarların kişileri temsili ve avatarların gerçeklik algısına katkıları olarak üç başlıkta incelenmiştir.

Genel görüşler (etkin kullanım)

Araştırmada yer alan katılımcıların avatarları kolaylıkla kullanabildikleri görülmektedir. “Etkinlik süresince avatarlarımı mümkün olduğu kadar çok kullanmaya çalıştım” ifadesine altı katılımcı katıldığını, dört katılımcı katılmadığını ve bir katılımcı ise bu konuda kararsız olduğunu belirtmiştir. Benzer biçimde “avatarlar sayesinde, etkinliklerde etkin olarak yer aldım” ifadesine dört katılımcı katıldığını belirtirken iki katılımcı ise bu konuda kararsız olduğunu söylemiştir. Her iki ifadede verilen yanıtlara bakıldığında; katılımcıların avatarları sayesinde etkinliklerde etkin olarak yer alabildiklerini düşündükleri görülmektedir. Katılımcılar çok sayıda ve farklı tipte avatarların olduğunu ve bu çeşitliliğin de kendilerine seçim şansı yarattığını ifade etmiştir. Bu konudaki görüşlerden bazıları şu şekildedir:

“Seçim şansı çok olduğundan oldukça farklı avatarlar var.” [K20]

“Herkes hitap eden avatarlar vardı.” [K8]

“Belli çeşitte avatarlar vardı. Kimi uçuk kaçıktı.” [K21]

Avatarların kişileri temsili

Avatarların kişileri temsili konusunda on katılımcı görüş belirtmiştir. Bu katılımcılardan altısı avatarlarının kendilerini temsil etmediği yönünde görüş belirtmiştir. K13 ve K24, avatarlarının kendilerini temsil etmeme nedenini çok farklı çeşitlerde avatarların olmasına ve avatarlarının dış görünüşleri ile ilgilenememelerine bağlamışlardır. Bu konudaki görüşlerden bazıları “*Avatarım beni tam olarak temsil etmiyor. Sonuçta dünyada ne kadar farklı insan var. Öyle on tane avatarla sınırlayamayız kimseyi. [K13]*”, “*Hayır, henüz beni temsil etmiyor. Çünkü onun kıyafet vb. işleriyle hiç ilgilenmedim. [K24]*” şeklindedir. Araştırmada yer alan iki katılımcı ise avatarlarının kendilerini temsil ettiğini belirtmiştir. Bu katılımcılardan K12 görüşünü “*...Temsil ediyor. Avatarı yaratırken mümkün olduğunca kendime benzemesine çalıştım. [K12]*” cümleleriyle ifade etmiştir.

Avatarların gerçeklik algısına katkısı

Avatarların gerçeklik konusunda kişilerde yarattığı etkilere yönelik yedi katılımcı görüş bildirmiştir. Bu katılımcılardan ikisi avatarların konuşmalarının kendilerine gerçekçi geldiğini “*...Görüntüleri görünce gerçeklik algım değişti. Dans ederken hareketleri bire bir aynıydı. Etkileşimliydı. [K13]*”, “*...Konuşma açısından bir insanın sesini duymak oldukça gerçekçiydi.*

[K8]” cümleleriyle ifade etmiştir. Avatarların gerçeklik duygularına katkısı hakkında farklı düşüncelerden bazıları da şu şekildedir:

“... Çok gerçekçi gelmedi sonuçta orada sanal bir dünyanın içindeydik... Yazışmaya göre kişinin sesini duymak yönünden gerçekçiydi.” [K12]

“Avatarların konuşurken ağzı kıpırıyor ama tam gerçekçi değil. Normal ses kaydından daha iyi yine de.” [K21]

Sesli Görüşme: Katılımcılardan dokuzu sesli görüşmelerin kendilerine konuşma deneyimi kattığını söylemiştir. Bunun yanı sıra özellikle konuşma konusunda çekingen olanlar için rahat bir görüşme ortamı sağlandığı katılımcılar tarafından belirtilmiştir. Bu konudaki görüşlerden biri *“...İngilizce konuşabileceğimiz pek ortam olmuyordu ama SL'de bu ortam fazlasıyla vardı. [K13]”* şeklindedir. K10 ve K12; konuşma korkularını yendiklerini, konuşma konusunda kendilerine güvenlerinin yerine geldiğini ve konuşmada rahat ettiklerini belirtmiştir. K7 ve K12 ise sesli görüşmelerin kendileri için sözcüklerin telaffuzunu öğrenmede yararlı olduğunu belirtmiştir. Altı katılımcı sesli görüşmenin konuşma deneyiminin yanı sıra dinleme olanağı sunduğunu belirtmiştir. Bu görüşlerden ikisi şu şekildedir:

“Özellikle kendi sesimizi kullanmamız, hem kendimizi duymamıza hem de diğer arkadaşlarla iletişimimizde daha faydalı oldu.” [K24]

“... Yazmaktan çok daha rahat. Sadece tek tuşa basıp konuşuyorsun. Çok daha kısa zamanda bire bir etkileşim sağlıyor.” [K10]

Katılımcılardan dördü sesli görüşmelerin sözcük dağarcıklarını geliştirme açısından yararlı olduğunu belirtmiştir. Katılımcıların etkinliklerde farklı sözcükler duymalarının bu yanıtı vermelerinde etkili olduğu düşünülebilir. K13 ve K10, dilbilgisi açısından sesli görüşmelerden yararlandıklarını belirtmiştir. Üç katılımcı ise sesli görüşmelerin okumaya etkisinin olduğunu belirtmiştir. K1 ise yazmada sesli görüşme etkinliklerinden yararlandığını söylemiştir. Sesli görüşmede yer alması beklenmeyen okuma ve yazma becerilerinin katılımcılar tarafından yararlı bulunmasında, etkinliklerde bazı katılımcıların konuşmak yerine metin tabanlı sohbeti tercih etmelerinin etkili olduğu söylenebilir. Katılımcıların görüşlerine bakıldığında, sesli görüşmenin konuşma korkusunu yenmede, konuşma deneyimi sağlamada, sözcüklerin telaffuzlarını öğrenmede, dinleme ve karşılıklı etkileşime girmede etkili olduğu söylenebilir.

Yararlar: SL uygulamalarının kendileri için yararlı olduğunu üç katılımcı belirtmiştir. Bu katılımcılar işlenen konuyla ilgili ortamlarda etkinliklerin yapılmasının kendileri için yararlı olduğunu söylemiştir. Bu durumu destekleyen katılımcı görüşlerinden biri “*Yaptığımız etkinlikleri konuyla alakalı olan yerde bire bir yapmamız daha iyi oluyor. Mesela sipariş verirken o ortamda bulunmak sınıfta bulunmaktan daha iyi. [K13]*” şeklindedir. İki katılımcı ise etkinliklerde işlenen konuların günlük hayata benzer olması ve günlük hayatta işe yaradıklarının kendileri için bir kazanım olduğunu belirtmiştir. Bu konudaki görüşler “*...Günlük hayatta işimize yarayacak etkinliklerdi. [K10]*”, “*...Etkinlikler günlük hayatta kullanmamız gerekenleri yaptığımızdan iyiydi. [K18]*” cümleleriyle ifade edilmiştir. K13 ve K24 ise uygulamanın kendileri için oldukça yararlı olduğunu şu şekilde belirtmişlerdir:

“... Ortamı gördük güzel oldu ufkumu genişletti...” [K13]

“İngilizce'ye bakış açımı değiştirdi. İngilizce konuşmayı ulaşılamaz gibi görüyordum. Uğraşınca yapılabileceğini gördüm. Günlük hayatımda İngilizce'yi kullanmıyordum, sevmezdim. Şimdi ise İngilizce dizilere, filmlere bakıyorum, müzik dinliyorum. Böyle bir uygulama olsa tekrar katılmak isterim.” [K24]

Bir katılımcı ise duymanın önemine değinmiştir. Katılımcı, dil öğrenmede duymanın önemli olduğunu ve bu uygulama ile bu konuda yarar sağlanabileceğini belirtmiştir. Başka bir katılımcı ise uygulamanın farklı olmasının kendisi için en büyük kazanım olduğunu “*...Konuşulan ortamın sınıf gibi tek düze olmayıp bizim daha rahat hareket (konuşma, yürüme vb.) edebileceğimiz ortamlar sunması... [K24]*” sözleriyle ifade etmiştir.

Katılımcıların; genel olarak uygulamayı beğendikleri, yararlı, eğlenceli ve öğretici buldukları görülmektedir. Katılımcıların büyük bölümünün uygulama hakkında olumlu düşüncelere sahip olmasında, uygulamaların genel planlamasının iyi yapılmasının ve etkinliklerde seçilen yerlerin etkili olduğu düşünülmektedir.

Katılımcıların Second Life Ortamında Yaşadıkları Sorunlar

Araştırmanın ikinci alt problemini yanıtlamak için etkinlikler sonrası uygulanan Geribildirim Anketi sonuçlarından, SL Öğrenme Deneyimi Anketi sonuçlarından ve uygulama sonunda katılımcılarla yapılan görüşmelerden elde edilen veriler kullanılmıştır. Bu verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri işe koşulmuştur. Analiz sonuçlarına göre katılımcıların uygulamada karşılaştıkları sorunlar ses, internet erişimi,

İngilizce konuşma yetersizliği, heyecan-çekingenlik, katılımcıların uygulamaya ilişkin önerileri temaları altında incelenmiştir.

Ses: Araştırma bulgularına göre dokuz katılımcı sesle ilgili en az bir sorun yaşadığını belirtmiştir. K13 ve K10, en çok yankı sorunu yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bu katılımcıların düşüncelerini “...*Ses problemi var. Sesler yankı yapıyor. Arada gidip geliyor. O yüzden konuşmalardan pek bir şey anlayamadım. [K13]*” ifadesi destekler niteliktedir. Bu katılımcıların yanı sıra dört katılımcı da ses kesilmesi sorunu yaşadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcılar bu ses kesintileri nedeniyle konuşanların seslerini tam olarak duymadıklarını ve anlayamadıklarını belirtmişlerdir. Bu görüşlerden bazıları “...*Ses gidip geliyordu. Karşımdakinin ne dediğini anlamak zor oluyordu ses nedeniyle... [K21]*”, “...*Ayrıca hocanın sesini duymakta gerçekten zorlanıyorum. [K3]*” şeklindedir. Bu konuda bir katılımcı ise bu sorunun zamanla ortadan kalktığını söylemiştir. Katılımcılardan dördü mikrofondan kaynaklanan çeşitli ses sorunları yaşadıklarını belirtmiştir. Bu katılımcılardan ikisi “...*Mikrofonların parazit seslere neden olması. [K24]*”, “...*Donanım sorunu yaşamadım sadece laptop'umun mikrofonu bozuk olduğundan yeni bir mikrofon almak gerekti. Başlarda da mikrofonun ses düzeyini ayarlamakta biraz zorlandım. [K8]*” şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir. Katılımcılardan ikisi ise aynı anda birden fazla kişinin konuşmasının sorun yarattığını söylemiştir. Bu düşünceler katılımcılar tarafından aşağıdaki gibi ifade edilmiştir:

“... *Karşımdakinin sesi düzgün gelmediğinde anlayamadım.*” [K21]

“*Birbirimizi görmediğimizden ötürü bazı zamanlar aynı anlarda konuşmalar oldu. Kimin ne dediği anlaşılmadı.*” [K24]

Katılımcıların SL’de sesli görüşmede ses seviyesini ayarlayamama, mikrofon ve karşısındaki konuşurken konuşma düğmesini basılı halde bırakmaları nedeniyle sorunlar yaşadıkları; bu sorunları zamanla çözdükleri görülmüştür.

İnternet Erişimi: Uygulamada, katılımcıların çeşitli internet erişimi sorunları yaşadıkları görülmüştür. Bunlar bağlantı hızında yavaşlık, kopma, kampüs içinden SL ortamına erişememe ve elektrik kesintisidir. Bu sorunların katılımcıların uygulamaya katılımlarını etkiledikleri görülmüştür. Bu konuda katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“*Görüntü biraz geç yükleniyordu. İnternette mi kaynaklanıyor tam olarak bilmiyorum ama görüntü de çok iyi değil.*” [K13]

“İki etkinliğe internet yüzünden, iki etkinliğe de kendi işlerim yüzünden giremedim.” [K21]

İngilizce Konuşma Yetersizliği: Araştırma bulgularına göre yedi katılımcı İngilizce seviyelerinin düşük olması nedeniyle uygulamada sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bu katılımcılar konuşulanları anlamada ve konuşmalara katılmada yetersiz kaldıklarını, bu nedenle sıkıntı duyduklarını ifade etmiştir. Bu bulguları destekleyen katılımcı görüşlerinden bazıları şu şekildedir:

“... Bazı arkadaşlar pek konuşamıyordu. Hoca sorduğu şeye cevap alamıyordu. O biraz sıkıntı yaşıyordu.” [K13]

“Hocayı anlamakta güçlük çektim ve diyaloglara katılamadım.” [K7]

Heyecan-Çekingenlik: Araştırmada sekiz katılımcı heyecan, çekingenlik ve yanlış yapma korkusu yaşadığını belirtmiştir. Katılımcıların bu konudaki görüşleri “...İlk hafta konuşamadık heyecanlandık. Yanlış kelime söyleme korkusu vardı... [K10]”, “...Başta çekingenlik oldu ama bunu üzerimden attım. [K8]” şeklindedir. Bir katılımcı konuşmadığı zamanlarda metin tabanlı sohbette yavaş yazdığını, bu durumun da karşı tarafta konuşan kişileri beklettiğini belirtmiştir. Uygulamada çekingen davranan ve heyecanlanan katılımcıların, etkinliği tamamlamada zorlandıkları gözlenmiştir. Katılımcıların konuşma sorunu yaşamalarında ortamda yeni olmalarının ve de İngilizce konuşma deneyimlerinin az olmasının etkili olduğu düşünülebilir.

Katılımcıların Önerileri: Katılımcıların uygulamaya yönelik önerilerine bakıldığında, önerilerin daha çok uygulamalar için seçilebilecek konular üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. İki katılımcı bölümle ilgili bir dersin seçimin uygulamaya ilgiyi artırabileceğini söylemiştir. Bu görüşlerden biri “...Bölümle alakalı bir ders olsa ilgi ve katılım artabilirdi. İngilizce'ye çok ilgi olmadı. [K13]” şeklindedir. K7 ise uygulama sürecinde konulara bağlı kalınmamasının yararlı olabileceğini söylemiştir. Üç katılımcı uygulamanın sözel derslerde daha verimli olabileceğini belirtmiştir. Katılımcıların ifadeleri aşağıda verildiği gibidir:

“... Türkçe dersinde konuşma yapmak için kullanılabilir.” [K21]

“... Sözel derslerde bire bir ders anlatımı daha faydalı olabilir.” [K7]

“Daha çok sözel derslerde kullanımı daha rahat olabilir...” [K18]

Katılımcılardan dördü uygulamanın herkesin aktif olabileceği konular seçildiğinde daha başarılı olabileceğini söylemiştir. K13 dans ve yüzme gibi farklı etkinliklerde, K24 ise uygulamanın fen ve teknoloji alanında yararlı olabileceğini belirtmiştir. İki katılımcı ilgi çekici ve güncel konuların seçimini bir öneri olarak dile getirmiştir. Bu iki katılımcıdan birinin görüşü “*Konuşulacak konular önceden belirlenmeli ve herkesin ilgisini çekebilecek konular olmalı. Bu sayede herkes konuşabilir. [K12]*” şeklindedir. Katılımcılardan K24 etkinliklerin farklı ortamlarda yapılmasının yararlı olacağını “*Ben yapay ortamları pek sevmiyorum, SL’deki konuşmalarımızı açık alan, orman, dağ, deniz vb. yerlerde yaparsak daha mutlu olurum.*” cümlesi ile belirtmiştir.

Katılımcıların uygulamada yaşanan sorunlara yönelik de önerileri olmuştur. Beş katılımcı kişilerin sırayla konuşması gerektiğini çünkü seslerin birbirine karıştığını belirtmiştir. Bu görüşleri destekleyen ifadelerden bazıları “*Kişilere sırasıyla söz hakkı verilmesi taraftarıyım yoksa anlayanlar cevap veriyor bizim için herhangi bir gelişim olmuyor. [K7]*”, “*Konuşma yapmayacak olanların mikrofonlarını kapatmaları olabilir. Sesler karışıyor biraz. [K1]*” ifadeleri ile belirtmiştir.

Katılımcılardan K13 gerçek hayatta ders işlendikten sonra etkinliğin ve örneklerin yapılmasının yararlı olabileceğini söylemiştir. Aynı katılımcı tüm konuşmaların İngilizce ve Türkçe yazılmasının yararlı olacağını belirtmiştir. Katılımcının bu yanıtı vermesinde sesli görüşmede yaşanan konuşmaları anlamamasının etkili olduğu söylenebilir. Bu katılımcının düşüncelerine benzer biçimde K20, İngilizce etkinlikler için uygulamaların daha ileri seviyelerde öğrencilerle yapılmasını ve etkinliklerde konuşma etkinliklerine daha çok ağırlık verilmesini önermiştir. K12 ise farklı insanlarla tanışma etkinlikleri için uygulamanın kullanılmasını önermiştir. Katılımcılar yaşadıkları donanımsal sorunlar hakkında da öneriler yapmışlardır. K13 uygulamaların sağlıklı yürütülebilmesi için internetin daha hızlı olması gerektiğini belirtmiştir. K12 ve K3 uygulamaya kampüs içerisinden erişimin açılması gerektiğini söylemiştir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırma sürecinde katılımcıların SL üzerinden sunulan yabancı dil öğretim etkinliklerini beğendikleri ve bu etkinlikleri ilgiyle takip ettikleri görülmüştür. Katılımcıların en beğendiği etkinliklerin, sipariş verme ve seyahat edilen yeri anlatma gibi konuyla ilgili ortamlarda yapılan

etkinlikler olduğu anlaşılmıştır. Etkinliklerin katılımcılara konuşma deneyimi kazandırması açısından yararlı olduğu görülmüştür. Söz konusu bulgulara paralel olarak Jauregi ve diğerleri (2011), günlük hayata benzeyen etkinliklerin ve ortamların daha çok ilgi çektiğini belirtmiştir. Ayrıca, Deutschmann ve diğerleri de (2009), SL'de aslına uygun ve gerçekçi unsurların; öğrencilerin ortama bağlılıklarını olumlu etkilediğini ifade etmiştir.

Uygulamada katılımcılar tarafından en çok yer ve mekan sınırının olmaması, ortamdaki nesnelere etkileşime girebilme, avaturların yapabildiği çeşitli hareket ve mimikler ile etkinliklerin konuyla ilgili ortamlarda yapılması ilgi çekici bulunmuştur. Bu duruma benzer olarak Peterson (2012) çalışmasında, dil öğretimi için kullanılan avaturların katılımcılara cesaret verdiğini belirtmiştir. Ayrıca avaturlar kişilere gerçeklik hissi vermekte ve yaşanan deneyimi gerçeğe yakın göstermektedir (Iqbal ve diğ., 2010; Sanchez, 2009). Bununla birlikte avaturlar, katılımcıların buradalık algılarını (sense of presence) da etkileyerek ortama dalmalarını sağlamaktadır (Chung, Shearman ve Lee, 2003; Yee ve Bailenson, 2007).

Araştırmada katılımcılar SL etkinliklerini sınıf ortamındaki derslere göre daha farklı ve ilgi çekici bulmuşlardır. Bu sonuçlar Koenraad'ın (2008) bulguları ile örtüşmektedir. Ayrıca, SL ortamında konuşmanın kişilerin endişe seviyelerini düşürdüğü ve güdülenmişliklerini arttırdığı yönündeki sonuçlar, Wehner ve diğerlerinin (2011) çalışmalarındaki sonuçlar ile paralellik göstermektedir. Katılımcıların sınıf ortamında yaşadıkları iletişim sorunlarını SL'de yaşamadıkları, bu konuda daha rahat oldukları görülmüştür. Elde edilen bu sonuç, Bezir ve diğerlerinin (2011) yaptığı çalışma sonucuyla benzerlik göstermiştir.

Katılımcılar İngilizce Öğretmeni'nin kendilerini çok rahat anladığını ve yanlış yaptıkları zaman bu durumu anlayışla karşıladığını belirtmiştir. Bunun yanı sıra kendilerinin birçok etkinlikte çok iyi bir biçimde yönlendirildiğini söylemişlerdir. Bu bulgu, Medgyes'in (2001) belirttiği özellikle öğrenciler ile aynı dili konuşan bir öğretmenin onların yaşadığı sorunları anlayabileceği ve kendilerini hedef dilin öğretimi için daha uygun tekniklerle yönlendirebileceği bulgusu ile örtüşmektedir. Araştırmada, katılımcıların İngilizce Öğretmeni'nin yanı sıra arkadaşlarıyla iyi iletişim kurabildikleri görülmüştür. Alanyazında yapılan ilgili çalışmalara da bakıldığında, SL'nin kullanıcılar arasındaki iletişimi ve sosyal etkileşimi desteklediği bulunmuştur (Deutschmann ve diğ., 2009; Mansour, Bennett ve Rude-Parkins, 2009).

Uygulamada katılımcıların İngilizce konuşmada sıkıntılar yaşadıkları görülmüştür. Buna karşın katılımcılar ortamdaki konuşma deneyimini önemli bulduklarını ve sesli görüşme etkinlikleri sayesinde konuşma özgüvenlerinin arttığını belirtmiştir. Yabancı dil öğretiminde özgüven ve güdülenmişlik hem birbirini hem de konuşma becerisini etkilemektedir (Chen ve Lee, 2011; Cook, 2001; Soozandehfar, 2010; Stroud ve Wee, 2006; Woodrow, 2006). Araştırmalarda benzer şekilde SL'nin endişe düzeyini düşürdüğü, güdülenmeyi arttırdığı ve kişilerin konuşma becerilerini geliştirdiği görülmektedir (Bezir, Çukurbaşı ve Karamete, 2011; Kaplan-Rakowski, 2011; Ortega ve diğ., 2010; Sweeney ve diğ., 2011).

SL ortamında katılımcıların, en çok ses sorunları yaşadıkları görülmüştür. Yaşanılan bir diğer önemli sorun kampüs içerisinden SL'ye erişimin kapalı olmasıdır. Bu sonuçlar alanyazında yer alan çalışma sonuçları ile benzerlik göstermektedir (Dudney ve Ramsay, 2009; Hislope, 2009; Sobkowiak, 2012).

Sonuç olarak, SL ortamının katılımcılar tarafından genel olarak beğenildiği ve İngilizce öğreniminde yararlı bulunduğu, konuşma becerilerini geliştirdiği görülmüştür. Ses ve internet erişimi gibi teknik nedenlerden kaynaklanan sorunların çözülmesi halinde gelecekte SL'nin öğretim amaçlı kullanımının yaygınlaşabileceği düşünülmektedir. Araştırma süresince elde edilen veriler doğrultusunda, SL ortamında gerçekleştirilecek benzer çalışmalarda uygulayıcılar açısından şu önerilerin dikkate alınması yararlı olabilir:

- İleriye dönük uygulamalarda yapılacak pilot uygulama ile uygulamaları sınırlayan teknik gereksinim eksikliği gibi çeşitli unsurların giderilmesi ile öğrencilere daha fazla uygulama yapma olanağı tanınabilecek, bu durum araştırma öncesi uygulamadan kaynaklanan deneyim eksikliğini en alt düzeye indirebilecektir.
- Bundan sonraki uygulamalarda katılım düzeyini daha üst seviyede tutabilmek için uygulamanın dersin bir parçası olarak tutulup, katılımcıların ders başarı notlarına ek olarak yansıtacağı bir öğretim planı oluşturulabilir.
- Sonraki uygulamalarda öğrenci motivasyonunu daha üst noktada tutabilmek ve öğretim üyelerini de SL ortamının artıları konusunda farkındalık yaratabilmek için dersleri yürüten öğretim üyelerinin de uygulamalara katılımları sağlanabilir.
- İleriye dönük uygulamalarda yabancı dil öğretimi açısından önemli konumda bulunan mekanların benzerlerinin SL ortamında tasarlanarak, uygulamada bu ortamların kullanılması yolu seçilebilir.

Kaynakça

- Baran, B., Çukurbaşı, B., Colak, C. ve Dogusoy, B. (2012). Second Life users' profiles and views about educational potential of Second Life: A case of Turkey. *TOJET*, 11(4).
- Bekleyen, N. (2007). An investigation of English teacher candidates' problems related to listening skill. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (21), 91-105.
- Bezir, Ç., Çukurbaşı, B. ve Baran, B. (2011). *Second Life ortamında rol oynama tekniği ile yabancı dil etkinlikleri tasarım süreci ve uygulanması*. 5. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumunda sunulan sözlü bildiri, Elazığ, Türkiye.
- Bezir, Ç., Çukurbaşı, B. ve Karamete, A. (2011). *Üç boyutlu sanal ortamlarda oryantasyon*. 5. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumunda sunulan sözlü bildiri, Elazığ, Türkiye.
- Blasing, M.T. (2010). Second language in Second Life: Exploring interaction, identity and pedagogical practice in a virtual world. *The Slavic and East European Journal*, 96-117.
- Butler-Pascoe, M.E. (2012). The history of CALL: The Intertwining paths of technology. R. Magdalena-Benedito (Ed.), *Medical applications of intelligent data analysis: Research advancements* içinde (ss. 16-34). Hershey, PA: IGI-Global.
- Chen, C.M. ve Lee, T.H. (2011). Emotion recognition and communication for reducing second-language speaking anxiety in a web-based one-to-one synchronous learning environment. *British Journal of Educational Technology*, 42(3), 417-440.
- Chung, D., Shearman, S.M. ve 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*. 53rd Annual Meeting of the International Communication Association'da sunulan sözlü bildiri, San Diego, CA.
- Childress, M.D. ve Braswell, R. (2006). Using massively multiplayer online role-playing games for online learning. *Distance Education*, 27(2), 187-196.
- Cook, V.J. (2001). *Second language learning and language teaching*. Londra: Edward Arnold.

- de Jong Derrington, M. ve Homewood, B. (2008). “*Get Real-this isn't real, it's Second Life teaching ESL in a virtual world*”. Learning in Virtual Environments International Conference’da sunulan sözlü bildiri, Milton Keynes, Birleşik Krallık.
- Deutschmann, M., Panichi, L. ve Molka-Danielsen, J. (2009). Designing oral participation in Second Life—A comparative study of two language proficiency courses. *ReCALL*, 21(2), 206-226.
- Dickey, M.D. (2005). Three-dimensional virtual worlds and distance learning: Two case studies of active worlds as a medium for distance education. *British Journal of Educational Technology*, 36(3), 439-451.
- Dieterle, E. ve Clarke, J. (2007). Multi-user virtual environments for teaching and learning. *Encyclopedia of Multimedia Technology and Networking*, 2, 1033-44.
- Dudney, G. ve Ramsay, H. (2009). Overcoming the entry barriers to Second Life in higher education. C. Wankel ve J. Kingsley (Eds.), *Higher Education in Virtual Worlds: Teaching and Learning in Second Life* içinde (ss. 11-28). Emerald Group Publishing.
- Esgin, E., Pamukçu, B.S., Ergül, P. ve Ansay, S. (2012). 3-boyutlu çevrimiçi sosyal ortamların eğitimde kullanılmasının öğrenci başarısı ve motivasyonuna etkisi: Second Life uygulaması özet. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 7(1), 1C0514.
- Fang, D.U. (2012). How to develop students' communicative competence in spoken English teaching. *Journal of Hunan Industry Polytechnic*, 4, 040.
- Felix, U. (1998). Towards meaningful interaction in multimedia programs for language teaching. *On-Call*, 12(1), 20-29.
- Foreman, J. ve Borkman, T. (2007). Learning sociology in a massively multi student online learning environment. J. Bishop (Ed.), *Gamification for Human Factors Integration: Social, Education, and Psychological Issues: Social, Education, and Psychological Issues* içinde (ss. 216-224). IGI Global.
- Glesne, C. (2012). *Nitel araştırmaya giriş* (Çeviri Editörleri: Ali Ersoy ve Pelin Yalçınoğlu). 4. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık. (Orijinal çalışmanın yayım tarihi 1992).
- Hislope, K. (2009). Language learning in a virtual world. *The International Journal Of Learning*, 15(11).

- Inman, C., Wright, V.H. ve Hartman, J.A. (2010). Use of Second Life in K-12 and higher education: A review of research. *Second Life as a Language Learning Tool (EFL)*, 67.
- Iqbal, A., Kankaanranta, M. ve Neittaanmäki, P. (2010). Engaging learners through virtual worlds. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3198-3205.
- Jacobsen, C. (2015). The impact of listening strategy instruction on the learning of English and an additional foreign language. *Malaysian Journal of ELT Research*, 11(1), 17.
- Jauregi, K., Canto, S., de Graaff, R., Koenraad, T. ve 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. (2011). *ESL students' interaction in Second Life: Task-based synchronous computer-mediated communication*, Proquest, Umi Dissertatio (Yayımlanmamış Doktora Tezi). The University of Texas at Austin Faculty of Graduate School, Austin.
- Kaplan-Rakowski, R. (2011). Foreign Language Instruction in a Virtual Environment: An examination of potential activities. G. Vincenti ve J. Braman (Eds.), *Teaching through Multi-User Virtual Environments: Applying Dynamic Elements to the Modern Classroom* içinde (ss. 306-325). Hershey, PA: Information Science Reference.
- Kirk, J. ve Miller, M.L. (1986). *Reliability and validity in qualitative research*. Sage.
- Kirkgöz, Y. (2007). English language teaching in Turkey: Policy changes and their implementations. *RELC Journal*, 38(2), 216-228.
- Koenraad, T. (2008). "How can 3D virtual worlds contribute to language education?". 3. Uluslararası WorldCALL Conference: Using Technologies for Language Learning'de sunulan sözlü bildiri, Fukuoka, Japonya.
- Liao, F.Y. (2012). *ESL students' writing experiences and perceived poetry writing ability* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Indiana University of Pennsylvania, Pensilvanya.
- Lim, C.P., Nonis, D. ve Hedberg, J. (2006). Gaming in a 3D multiuser virtual environment: Engaging students in science lessons. *British Journal of Educational Technology*, 37(2), 211-231.

- 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.
- Mansour, S., Bennett, L. ve Rude-Parkins, C. (2008). "How the use of Second Life affects e-learners' perceptions of social interaction in online courses." 6. International Conference on Education and Information Systems, Technologies and Applications' da sunulan sözlü bildiri, *Orlando, Florida*.
- Medgyes, P. (2001). When the teacher is a non-native speaker. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (pp.429-442). Boston, MA: Heinle & Heinle.
- Merriam, S.B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber*. (Çeviri Editörü Selahattin Turan). 3. Baskı. Ankara: Nobel Yayıncılık. (Orijinal çalışmanın yayım tarihi 2009).
- Milton, J., Jonsen, S., Hirst, S. ve Lindburn, S. (2012). Foreign language vocabulary development through activities in an online 3D environment. *The Language Learning Journal*, 40(1), 99-112.
- Miles, M.B. ve Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Nepomuceno Reyes, A. (2014). *Effective strategies and techniques for teaching English at a nursery school* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Universidad Veracruzana, Veracruz.
- Ortega, M.C.G., Romans-Roca, S., Shani, R., Gross, S., Barilan, M.Y., Tam, C.L. ve 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.
- Patton, M.Q. (2005). *Qualitative research*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Payne, J.S. ve Ross, B. (2005). Synchronous CMC, working memory, and L2 oral proficiency development. *Language Learning & Technology*, 9(3), 35-54.
- Peterson, M. (2012). EFL learner collaborative interaction in Second Life. *ReCALL*, 24(01), 20-39.

- Pufahl, I., Rhodes, N. ve Christian, D. (2001). What we can learn from foreign language teaching in other countries. *ERIC Digest*.
http://www.cal.org/resources/digest/digest_pdfs/0106-pufahl.pdf adresinden 13 Mart 2015 tarihinde erişilmiştir.
- Roussou, M. (2004). Learning by doing and learning through play: An exploration of interactivity in virtual environments for children. *Computers in Entertainment (CIE)*, 2(1), 10-10.
- Rymaszewski, M. (2007). *Second life: The official guide* (Vol. 2). John Wiley & Sons.
- Sanchez, J. (2009). Barriers to student learning in Second Life. *Library Technology Reports*, 45(2), 29-34.
- Seferoglu, G. (2005). Improving students' pronunciation through accent reduction software. *British Journal of Educational Technology*, 36(2), 303-316.
- Sobkowiak, W. (2012). Five years in Second Life, or: Phonetically augmented virtuality in Second Life English as a foreign language.
<https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/3474/1/PAVing%20EFL%20in%20SL.pdf> adresinden 13 Mart 2015 tarihinde erişilmiştir.
- Soozandehfar, S.M.A. (2010). Is oral performance affected by motivation? *Journal of Pan-Pacific Association of Applied Linguistics*, 14(2), 105-119.
- Stroud, C. ve Wee, L. (2006). Anxiety and identity in the language classroom. *RELC Journal*, 37(3), 299-307.
- Sweeney, P., Palomeque, C., González, D., Speck, C., Canfield, D.W., Guerrero, S. ve MacKichan, P. (2011). Task Design for Language Learning in an Embodied Environment. J. Vincenti ve J. Braman (Eds.), *Teaching through multi-user virtual environments: Applying dynamic elements to the modern classroom* içinde (ss. 259-282). Hershey, PA: Information Science Reference.
- Tok, H. (2009). EFL learners' communication obstacles. *Electronic Journal of Social Sciences*, 8(29), 84-100.
- Torut, B. (2000). Computer-assisted language learning: An overview. *Silpakorn University International Journal*, 1(1), 131-153.

- Vogel, D., Guo, M., Zhou, P., Tian, S., Zhang, J. ve Suzhou, P.R. (2008). In search of Second Life nirvana. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 5, 11-28.
- Verikaitė, D. (2008). Modern approaches in English language teaching. *Man & the Word/Zmogus ir zodis*, 10(3).
- Wehner, K.A., Gump, W.A. ve Downey, S. (2011). The effects of Second Life on the motivation of undergraduate students learning a foreign language. *Computer Assisted Language Learning*, 24(3), 277-289.
- Woodrow, L. (2006). Anxiety and speaking English as a second language. *RELC journal*, 37(3), 308–328.
- Yee, N. ve Bailenson, J. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zhang, Y. ve Mi, Y. (2010). Another look at the language difficulties of international students. *Journal of Studies in international Education*, 14(4), 371-388.