

ÜNİVERSİTE-TOPLUM İŞBİRLİĞİNDE  
ÖĞRENEN-DERS YÖNETİCİSİ ETKİLEŞİMİ:  
SECOND LIFE (SL) ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA

Nil GÖKSEL CANBEK  
(Yüksek Lisans Tezi)  
Eskişehir, 2009

ÜNİVERSİTE-TOPLUM İŞBİRLİĞİNDE  
ÖĞRENEN-DERS YÖNETİCİSİ ETKİLEŞİMİ:  
SECOND LIFE (SL) ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA

NİL GÖKSEL CANBEK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Gülsün KURUBACAK

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

Eylül 2009

**YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ****ÜNİVERSİTE-TOPLUM İŞBİRLİĞİNDE  
ÖĞRENEN-DERS YÖNETİCİSİ ETKİLEŞİMİ:  
SECOND LIFE (SL) ÜZERİNE BİR ÇALIŞMA****Nil GÖKSEL CANBEK****Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı****Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eylül 2009****Danışman: Doç. Dr. Gülsün KURUBACAK**

Bu araştırma, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde Second Life (SL) sanal platformunda gerçekleşen öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi üzerine uzaktan eğitim uzmanlarının görüşlerini almayı amaçlayan bir durum çalışmasıdır. Araştırmada, Sanal Gerçeklik, Second Life modeli ile değerlendirilmiştir. Bu amaç doğrultusunda Second Life sanal ağ platformunda yer alan sayısal (dijital) toplulukların öğrenen-ders yöneticisi etkileşimleri, Akıl Araçları Modeli (Jonassen,1996) ve Etkileşim-İletişim Kuramı (Holmberg, 1989) çerçevesinde tartışılmıştır. Etkileşim, bireysel ve işbirlikçi öğrenme etkinliklerinin ilkeleri bir matris (dizey) içinde değerlendirilmiştir. Bu ilkeler doğrultusunda oluşturulan yarı yapılandırılmış, açık uçlu anket soruları, yurt dışından dört (4) uzaktan eğitim uzmanına ePosta yoluyla gönderilmiştir. Çok kapsamlı verilmiş olan yanıtlar, gönüllülük esasına dayandırılarak toplanmıştır.

Öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi üzerine 36 matrise dayalı soruya ilişkin 189 tema ve 185 ana tema elde edilmiştir. Sonuçlar, Second Life platformunun sınırlı yapısıyla eÖğrenme açısından etkin bir ortam olmadığı ve uygun andragojik ve iletişimsel tasarımlamalara gereksinim duyduğu yönündedir.

**ABSTRACT****LEARNER-INSTRUCTOR INTERACTION  
WITHIN UNIVERSITY-COMMUNITY PARTNERSHIPS:  
THE SAMPLES FROM SECOND LIFE (SL)****Nil GÖKSEL CANBEK****Distance Education Department****Anadolu University Graduate School of Social Sciences, September 2009****Advisor: Assoc. Prof. Dr. Gülsün KURUBACAK**

This is a qualitative case study aiming to determine the views of experts from distance education on learner-instructor interaction in Second Life (SL) platform within the context of University-Community Partnerships. In this study, the virtual reality is evaluated with the model of Second Life. In accordance with this purpose, the learner-instructor interaction that occurs in digital communities is discussed within the frame of Mindtool Model (Jonassen, 1996) and Interaction-Communication Theory (Holmberg, 1989). The principles of interaction, individual and collaborative learning are appraised on a matrix. Semi-structured and open-ended survey questions are formulated according to the matrix based-principles are sent to four (4) distance education experts throughout the world via email. A wide range of information is collected on a voluntary basis.

The 36 matrix-based questions on learner-instructor interaction generated 189 themes and 185 main themes. The results show that Second Life platform is not an active environment due to its limited structure and it needs appropriate andragogical and communicational designs.

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Nil GÖKSEL CANBEK'in "Üniversite-Toplum İşbirliğinde Öğrenen-Ders Yöneticisi Etkileşimi: Second Life (SL) Üzerine Bir Çalışma" başlıklı tezi 30 Eylül 2009 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Uzaktan Eğitim** Anabilim Dalında, **yüksek lisans tezi** olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Doç.Dr.Gülsün KURUBACAK

Üye : Prof.Dr.Ayhan Gaffar HAKAN

Üye : Prof.Dr.Deniz TAŞCI

İmza  
.....  
.....  
.....

Prof.Dr.Ramazan GEYLAN  
Anadolu Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

## ÖNSÖZ

Bilgi gereksinimini karşılamada kullanımı öngörülen teknolojik araçlar, yeni öğrenme uygulamalarına yön vermektedir. Bu araçların işe koşularak desenlendiği sanal sınıflar, ders yöneticilerini (öğreten) ve öğrenenleri (öğrenci) tek bir ortak platformda bir araya getirerek, anlamlı öğrenmeyi bireysel bağlamda gerçekleştirmelerinde güdülemektedir. Ancak, teknoloji ve iletişim tabanlı sanal uygulamalarda kullanılan araçların uygun eğitsel tasarımlar ve öğrenme-iletişim kuramları çerçevesinde yapılandırılması, öğrenen-ders yöneticisinin etkileşiminin gerçekleşmesinde önem taşımaktadır. Bu çalışmada, Üniversite-Toplum İşbirliğinde öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi, Second Life modeli ele alınarak incelenmiştir.

Second Life sanal platformunda etkileşime ilişkin yürüttüğüm bu araştırmanın yapılanma sürecinde her türlü destek ve katkısının yanı sıra, rehberliğinden ve vizyonundan yararlandığım, Rektörüm Sayın Prof. Dr. Fevzi SÜRMEİİ Hocama ve araştırma sürecinde akademik desteğini esirgemeyen Uzaktan Eğitim Bölüm Başkanım Sayın Prof. Dr. Levend KILIÇ Hocama saygılarımı ve teşekkürlerimi sunarım.

Araştırmamın her aşamasında, bilgi ve tecrübesinden olduğu kadar, yalnızca tez yazım sürecinde değil, akademik yaşamın getirebileceği her tür duruma karşı hazırlıklı olmayı öğreten Danışmanım Sayın Doç. Dr. Gülsün KURUBACAK Hocama ve yine kendisi kadar saydığım ve tez yazım sürecinde gereksinimlerim doğrultusunda doğru yönlendirmeleri yapan İkinci Danışmanım Sayın Doç. Dr. T. Volkan YÜZER Hocama teşekkür ederim.

Jüri Üyelerim Sayın Prof. Dr. Ayhan HAKAN Hocama ve Sayın Prof. Dr. Deniz TAŞÇI Hocama tez değerlendirmesinde getirdikleri farklı bakış açılarından ve çalışmam üzerindeki titiz değerlendirmelerinden dolayı teşekkür ederim.

Arkadaşlarım Sayın Tülay GÖRÜ'ye ve Sayın Seçil SOMER GEBOLOĞLU'na araştırma sürecinde gösterdikleri anlayış ve destek için teşekkür ederim.

Aileme eğitim sürecim boyunca gösterdikleri fedakârlıklar ve eşim Sayın Selim CANBEK'e akademik yaşantımda ilerlemem için gösterdiği özen için teşekkür ederim.

Eskişehir, 2009

Nil GÖKSEL CANBEK

## ÖZGEÇMİŞ

Nil GÖKSEL CANBEK  
Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı  
Yüksek Lisans

### Eğitim

<b>Lisans</b>	2001	Bilkent Üniversitesi, İnsani Bilimler ve Edebiyat Fakültesi, Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Bölümü, Ankara
<b>Lise</b>	1994	Özel Yakındoğu Lisesi

### İş

<b>2006- 2009</b>	Okutman, Rektörlük Çevirmeni. Anadolu Üniversitesi, Rektör Ofisi, Eskişehir.
<b>2003- 2006</b>	Okutman. Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Müzik ve Sahne Sanatları, Eskişehir.
<b>2002- 2003</b>	Okutman. Anadolu Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksek Okulu, Hazırlık Bölümü, Eskişehir.
<b>2001- 2002</b>	İngilizce Öğretmeni. Önder Dil Eğitim Merkezi, Eskişehir
<b>2000- 2001</b>	Asistan. Kırca & Koyuncuoğlu Halkla İlişkiler, İstanbul

### Yayımlar

- Canbek Goksel, N., ve Kurubacak, G. (2009). Imaginary self: Virtual women personae in Second Life, *Uluslararası Disiplinlerarası Kadın Çalışmaları Kongresi*. Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Kurubacak, G., ve Canbek Goksel, N. (2008). Collective practices through Second Life: Building interactive communications for youth-at-risk. *2.Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu*, Ege Üniversitesi, Kuşadası.
- Kurubacak, G. ve Canbek Goksel, N. (2008). Üniversite toplum işbirliğinde yetişkin eğitimi: Yaşamboyu öğrenme için bir çerçeve. *8. Uluslararası Eğitim Teknoloji Konferansı*. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

### Hakemlikler

<b>2009</b>	Eleştirmen. NAME Konferansı, Kültürel çeşitlilik Çalışmaları Özet Gözden Geçirme Komitesi, University of Nevada, Las Vegas, NV.
-------------	---

### Kişisel Bilgiler

<b>Doğum Yeri ve Yılı:</b> Eskişehir, 1977	<b>Cinsiyeti:</b> Bayan	<b>Yabancı Dil:</b> İngilizce
--	-------------------------	-------------------------------

## İÇİNDEKİLER

<b>ÖZ .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....</b>	<b>iv</b>
<b>ÖNSÖZ .....</b>	<b>v</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER .....</b>	<b>vii</b>
<b>TABLolar LİSTESİ .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ŞEKİLLER LİSTESİ.....</b>	<b>xiv</b>
<b>RESİMLER LİSTESİ.....</b>	<b>xv</b>
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Sorun .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2. Amaç .....</b>	<b>7</b>
<b>1.3. Önem .....</b>	<b>9</b>
<b>1.4. Sınırlılıklar .....</b>	<b>10</b>
<b>1.5. Tanımlar .....</b>	<b>11</b>
<b>2. İLGİLİ ALANYAZIN.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1. Üniversite-Toplum İşbirliği (ÜTİ) .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.1. Üniversite-Toplum İşbirliğinde Etkili İletişim .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1.2. Üniversite ve Toplum Arasındaki Görevdeşlik (Sinerji) .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.3. Üniversite-Toplum İşbirliğinde Çerçevesinde Yaşamboyu</b>	<b>18</b>
<b>Öğrenme .....</b>	



<b>2.2. Second Life .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.1. Second Life’da Erişilebilirlik .....</b>	<b>25</b>
<b>2.2.2. Second Life’da Mash-up Uygulamaları .....</b>	<b>26</b>
<b>2.2.3. Second Life Uygulamalarından Örnekler .....</b>	<b>27</b>
<b>2.2.3.1. IBM Academy of Technology : Sanal Dünya Konferansı .....</b>	<b>28</b>
<b>2.2.3.2. The National Oceanic &amp; Atmospheric Administration: Doğal Olayların Benzeşimleri (Simülasyonları) .....</b>	<b>29</b>
<b>2.2.3.3. Northrop Grumman Corporation: Savunma ve Teknoloji: Cutlass Bomba İmha Robotu Örneği.....</b>	<b>30</b>
<b>2.2.3.4. Philadelphia-Based Health Insurance Company: Yaşam Biçimi Yönetim Programları.....</b>	<b>32</b>
<b>2.2.3.5. Second Life Türkiye .....</b>	<b>33</b>
<b>2.2.4. Eğitimle İlgili Uygulamalar .....</b>	<b>34</b>
<b>2.2.4.1. The New Media Consortium .....</b>	<b>35</b>
<b>2.2.4.2. Open University, UK .....</b>	<b>36</b>
<b>2.2.5. Second Life’in Eğitimde Kullanılmasına İlişkin Araştırmalar..</b>	<b>38</b>
<b>2.2.5.1. State University of New York: Oneonta Müzik Projesi .....</b>	<b>38</b>
<b>2.2.5.2. Virtual Marine Museum: Eğitsel Uygulama Üzerine Bir Araştırma .....</b>	<b>38</b>
<b>2.2.5.3. İki Ders Yöneticisinin Second Life Uygulamasından Önceki ve Sonraki Deneyimleri .....</b>	<b>40</b>
<b>2.3. Sanal Platformda ve SL’de Etkileşim Örnekleri.....</b>	<b>40</b>
<b>2.3.1. Vertex Projesi: 3D Sanal Ortamlarda Çocuk Yaratıcılığı ve Etkileşim.....</b>	<b>41</b>
<b>2.3.2. Active Worlds: 3D Sanal Ortamlarda Eğitim ve Etkileşim.....</b>	<b>42</b>
<b>2.3.3. MOOSE (Modelling of Second Life Environments) Projesi.....</b>	<b>44</b>
<b>2.4. Second Life eÖğrenen Grubu.....</b>	<b>47</b>
<b>2.4.1. Yetişkin eÖğrenenler.....</b>	<b>48</b>
<b>2.4.2. Yetişkin (Andragoji) Eğitimi.....</b>	<b>50</b>

2.5. Çalışmanın Kuramsal Temelleri.....	52
2.5.1. Jonassen'ın Akıl Araçları Modeli (Öğrenme Kuramı).....	52
2.5.2. Holmberg'in Etkileşim ve İletişim Kuramı (İletişim Kuramı)...	55
2.5.3. Kuramsal Matris (Dizey).....	57
3. YÖNTEM.....	63
3.1. Araştırma Modeli .....	63
3.2. Araştırma Deseni .....	63
3.2.1. Araştırma Alanı.....	63
3.2.2. Amaçlı Örneklem.....	67
3.2.3. Araştırma Katılımcıları.....	69
3.2.4. Veri Toplama Aracı.....	77
3.2.4.1. Anket (Açık Uçlu -Yarı Yapılandırılmış).....	77
3.2.4.2. Gözlem.....	78
3.2.4.3. Doküman Analizi.....	79
3.2.5. Verilerin Analizi .....	79
3.2.5.1. Verilerin Düzenlenmesi.....	79
3.2.5.2. Verilere İlişkin Ortak Temaların Belirlenmesi.....	80
3.2.5.2.1. Anket Soru ve Yanıtlarının Uzaktan Eğitim Uzmanlarına Gönderilmesi.....	81
3.2.5.2.2. Veri Sağlamanın Yapılabilmesi İçin İki Uzaktan Eğitim Uzmanının Görüşlerinin Alınması.....	81
3.2.5.2.3. Araştırmacının Kendisinin ve Uzmanların Belirledikleri Ana Temaları Karşılaştırması.....	81
3.2.5.2.4. Araştırmacının Anket Yanıtlarına İlişkin Ana Temalara Son Şekli Vermesi.....	81
3.2.5.2.5. Araştırmanın Raporlaştırılması.....	81
3.3. Araştırmanın İnanılabilirliği .....	82

3.4. Araştırmanın Güçlü ve Sınırlı Yönleri.....	83
4. VERİLERİN ANALİZİ VE YORUMU.....	84
4.1. Üniversite-Toplum İşbirliği Çerçevesinde Sanal Toplumun Sosyalleşmesi .....	84
4.1.1. Konuşmaya Dayalı Görüşme Araçları .....	84
4.1.1.1. Öğrenmenin Sosyal Bir Süreç Haline Gelmesi.....	84
4.1.1.2. Etkinliklerde Yer Alan Öğrenen ve Ders Yöneticisi Arasındaki Dinamik Etkileşimin Gerçekleşmesi.....	86
4.1.1.3. Etkinliklerde Ortak Anlamı Ortaya Çıkartmak İçin Sosyal Görüşmenin Sağlanması.....	87
4.1.1.4. Konuşmaya Dayalı Görüşme ve Sosyal İletişimin Sağlanması.....	89
4.1.1.5. Ortak/Yerleşik Bilginin Oluşturulması.....	90
4.1.1.6. Bilginin Ders Yöneticisinden Öğrenme Zorunluluğunun Kalkması .....	92
4.1.1.7. Akıl Aracı Olarak SL Konferansının Kullanımıyla Sosyal Öğrenmenin Gerçekleşmesi.....	93
4.1.1.8. SL Alt Platformlarının Kullanılması.....	94
4.1.2. Eş Zamanlı (Senkron) Konferans Araçları .....	95
4.1.2.1. Senkron (Eş Zamanlı İletişim) Konferans Araçlarının Kullanılması .....	95
4.1.2.2. Öğrenme Ağ Topluluklarının Desteklenmesi .....	96
4.1.2.2.1. Öğrenmenin Geliştirilmesi Sürecinde Ders Yöneticisinin Öğrenen, Danışman, Uzman ve Diğer Rollerini Üstlenmesi .....	96
4.1.2.2.2. Sanal Ben (Avatar) Oluşturulması .....	97
4.1.2.2.3. Metin Tabanlı Konferansta Etkileşme ve Sosyalleşmenin Sağlanması.....	104
4.2. Etkili Öğrenmenin Sağlanabilmesi İçin Eleştirel Düşünmenin Desteklenmesi.....	104
4.2.1. Temel Düşünme Becerilerinin Kazandırılması.....	104
4.2.1.1. Sorun Çözme Etkinliklerinin Yapılandırılması.....	104

4.2.1.2. Karar Vermenin Yapılandırılması.....	105
4.2.1.3. Tasarımda Oluşturulan İçeriklerin Seçilmesi.....	105
4.2.2. Eleştirel Düşünme Becerilerinin Kazandırılması.....	106
4.2.2.1. Analiz Etkinliklerinin Yapılandırılması.....	106
4.2.2.2. Değerlendirme Etkinliklerinin Yapılandırılması.....	107
4.2.2.3. Bağlantı Kurma Etkinliklerinin Yapılandırılması.....	108
4.2.3. Yaratıcı Düşünme Becerilerinin Kazandırılması.....	108
4.2.3.1. Sentezleme Etkinliklerinin Yapılandırılması.....	108
4.2.3.2. İmgeleme Etkinliklerinin Yapılandırılması.....	109
4.2.3.3. Ayrıntılı Olarak Hazırlanmış Etkinliklerinin Yapılandırılması.....	109
4.3. Yapılandırılmış Karma (Görsel, Sözel, Yazınsal) Görüşmelerin Oluşturulması.....	110
4.3.1. Çalışmanın Eğlenceli Hale Getirilmesi.....	110
4.3.2. Etkileşimin Sağlanması.....	111
4.3.3. Çalışmanın Zihinsel Bağlamda Eğlenceli Hale Getirilmesi.....	111
4.3.4. Atmosfer, Dil ve Konuşmanın Dostça Olması.....	112
4.3.5. Kolaylıkla Hatırlanabilir İletilerin Yapılandırılması.....	113
4.3.6. Konuşmaların Teknolojik Formlara Dönüştürülmesi.....	113
4.3.7. İç ve Dış Kavramanın Nitelendirilmesi.....	114
4.4. Verilerin Analizine İlişkin Genel Yorumlar.....	114
5. SONUÇLAR ve ÖNERİLER.....	118
5.1. Üniversite-Toplum İşbirliği Çerçevesinde Sanal Toplumun Sosyalleşmesi.....	118
5.2. Etkili Öğrenmenin Sağlanabilmesi İçin Eleştirel Düşünmenin Desteklenmesi.....	125
5.3. Yapılandırılmış Karma (Görsel, Sözel, Yazınsal) Görüşmelerin Oluşturulması.....	129
5.4. Verilerin Analizine İlişkin Genel Sonuç ve Öneriler .....	132

<b>EKLER.....</b>	<b>136</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>241</b>

**TABLolar LİSTESİ**

<b>Tablo 1.</b> Ortaklık Görevdeşliğinin Bileşenleri .....	16
<b>Tablo 2.</b> Araştırma Katılımcıları .....	69
<b>Tablo 3.</b> Anket Katılımcıları, Anketin Gönderilme Tarihi, Katılıma Verilen Yanıt ve Anketin Alınma Tarihine İlişkin Bilgiler.....	72
<b>Tablo 4.</b> Yurt Dışı Katılımcılarının Kurum, Görev ve Sayılarına İlişkin Bilgiler .....	73
<b>Tablo 5.</b> Katılımcıların Kişisel Özellikleri .....	74
<b>Tablo 6.</b> Katılımcıların Ders Deneyimleri ve Çalıştıkları Kurumlara İlişkin Bilgiler .....	75

**ŞEKİLLER LİSTESİ**

<b>Şekil 1.</b> Kitle İletişim Araçlarının Yaş ve Kullanım Yüzdelerine Göre Oranları...47	
<b>Şekil 2.</b> Akıl Araçları Modeli .....	53
<b>Şekil 3.</b> Web 2.0 Matrisi .....	58
<b>Şekil 4.</b> Second Life Matrisi .....	59
<b>Şekil 5.</b> Akıl Aracı olarak SL Modeli .....	128

**RESİMLER LİSTESİ**

<b>Resim 1.</b> Second Life Giriş Sayfası .....	21
<b>Resim 2.</b> Sanal Ben Oluşturma .....	23
<b>Resim 3.</b> Mahs-up Çalışma Düzenegi .....	26
<b>Resim 4.</b> AoT - Sanal Dünya Konferansı .....	28
<b>Resim 5.</b> NOAA- Ulusal Okyanus ve Atmosfer Yönetimi .....	30
<b>Resim 6.</b> NGC -Cutlass Bomba İmha Robotu .....	31
<b>Resim 7.</b> CIGNA ve vielife- Yaşam Biçimi Yönetim Programları .....	32
<b>Resim 8.</b> Second Life Firmalarından Örnek Görüntüler, Vestel .....	34
<b>Resim 9.</b> NMC- Yeni Kitle İletişim Araçları Birliği .....	35
<b>Resim 10.</b> OU- Açık Üniversite Sanal Üniversite Yurtları .....	36
<b>Resim 11.</b> Saint Leo Üniversitesi İncelemesi .....	64
<b>Resim 12.</b> Arayüz Modülü .....	65
<b>Resim 13.</b> Sanal Tur İmleri .....	66
<b>Resim 14.</b> Araştırmacı-Sanal Ben Etkileşimi .....	67



## 1. GİRİŞ

İnternet tabanlı bilgi çağı olan 21. yüzyılda, bilginin hızlı devinimine koşut olarak eğitim gereksinimleri artmakta ve eğitime yön veren uygulamalar teknoloji ile beraber hızla değişmektedir (Ryan, Scott, Freeman ve Pattel, 2000). Bu gereksinimlerin karşılanmasında, günümüz öğretim kurumlarının sağladığı geleneksel sınıf olanakları yerini ders yöneticisi (öğreten) ve öğrenenin (öğrenci) fiziksel olarak yakın olmasının gerek olmadığı *her zaman ve her yerde* öğrenme anlayışına dayanan, Web ve teknoloji tabanlı derslere ve sanal sınıflara bırakmaktadır (Gunawardena ve McIsaac, 2004; Porter, 1997). Son yıllarda uzaktan eğitim programlarının içinde yer alan çevrimiçi sanal sınıfların sayısal olarak büyüme hızı artmıştır. 2008 yılına ait Sloan-C (The Sloan Consortium) Çevrimiçi Öğrenme Anketi verilerine göre, Amerika'da 2500 üniversitenin, 2007 güz döneminde en az bir çevrimiçi derse kayıtlı yaklaşık 3,94 milyon öğrenci bulunduğu ve bir önceki yıla kıyasla bu programlara katılımın %20 arttığı gözlemlenmektedir (Allen ve Seaman, 2008). Bu büyüme hızı çevrimiçi dersler üzerindeki artan ilginin bir kanıtı niteliğindedir. Artan eğitsel ilginin karşılanmasında, üniversiteler, geleneksel eğitimden farklı yaklaşım ve politikaları içeren, yönetsel ve eğitsel tasarımlar açısından değişiklik gösteren çevrimiçi (online) eğitim yöntemlerine yönelme çabasındadırlar (Sürmeli, 2006). Aynı yazara göre, çevrimiçi öğrenme ortamlarının üniversite bünyesinde oluşturulması çabası, toplumun her yaşa, her gelir düzeyine ve her meslek grubuna ait bireyleri için uzaktan eğitim yöntemleri çerçevesinde desenlenmiş açık kaynakları ile hem yüksek öğrenimlerini hem de mesleki eğitimlerini tamamlama fırsatı yaratmaktadır.

Çevrimiçi öğrenmenin gerçekleştirilmesi bağlamında değerlendirildiğinde, Cardoza ve Salinas (2004), araştırmaya ve bilgiye dayalı eğitim gereksinimlerinin karşılanmasında etkin kurumlar olan üniversitelerin, toplumla işbirliği içinde olmasını, toplum ve kurumlar açısından olumlu bir gelişme olarak yorumlamaktadır. Bu görüşe bağıntılı olarak, Wilson (2004), Üniversite-Toplum İşbirliğini, insanların ve toplulukların başka koşullar altında bir araya gelmeyecekleri durumlara odaklanmada ya da karşılaştıkları belirli konuları değerlendirmede önemli bir gereklilik olarak açıklar. Wilson (2004) göre, başarılı işbirlikleri, öğrenenlerin kuramsal bilgilerini uygulamaya aktarmaları için önemli bir fırsat olabilir. Örneğin, işbirliği sonucunda ortaklaşa gereksinimlere bağlı olarak geliştirilen sosyal yardım ve hizmet içi öğrenme etkinliklerinde yer alan öğrenenler; eğitim gördükleri alanın akademik düzenlemelerinin dışında gerçek yaşamda nasıl uygulandığına ilişkin deneyim ve fikir edinebilirler. Bu tür uygulamalar, öğrenenlerin liderlik ve kişilik gelişimini, kültürel ve toplumsal algılarını ve kendilerini keşfetmelerini desteklemektedir (Wilson, 2004).

Üniversitelerde uzaktan eğitim yöntemlerinin kullanımı 1720'li yıllara dayanmakta (Simonson, Smaldino, Albright, ve Zvacek, 2006) ve neredeyse 300 yıllık bir geçmişi kapsamaktadır. Uzaktan eğitim içinde değerlendirilmesi öngörülen İnternet ise en basit şekliyle 30 yıldır kullanımdadır (Crochett, 1997). İnternetin sağladığı çevrimiçi ortamlara ilişkin eğitsel tasarım konusu üzerine araştırma yapmak ve eğitsel tasarımın nasıl olması gerektiğini değerlendirmek ile ilgili giderek artan bir gereksinim oluşmuştur (Bennett, Lockyer ve Harper, 2006). Uzaktan eğitimi oluşturan öğrenme ortamlarının nasıl olması gerektiği konusunun, büyük kitlelere ulaşma anlayışındaki bir eğitim görüşünün verimliliği açısından değerlendirildiğinde önemli olduğu söylenebilir.

Peters (2002; Aktaran: Simonson, Smaldino, Albright, Zvacek, 2006), İnternet ortamında güvenilirliği olmayan, doğruluğu ispatlanmamış kaynakların yerine akademik çerçevede geliştirilmiş araştırmaya dayanan, güncel öğrenme tasarımlarının uzun vadeli ve etkili hale getirilmesinin bir gereklilik olduğunu savunur. Bu nedenle, var olan yaklaşımlar gözden geçirilerek, öğrenmedeki ana ilkelere ve özellikle sistem yaklaşımına dayanan amaca yönelik öğrenme programlarının oluşturulması gerekebilir (Simonson, Smaldino, Albright, Zvacek, 2006). Hirumi (2000), sistem yaklaşımını *ortak amaca ulaşmak için birlikte işleyen iç içe geçmiş parçalar düzeni* (s.141) olarak tanımlar. Sistem bileşenlerinin etkileşim türleri öğrenen-ders yöneticisi, öğrenen-öğrenen, öğrenen-konuk uzman (learner-guest expert) ya da öğrenen-toplum üyesi (learner-community member), öğrenen-ortam, öğrenen-ders içeriği, öğrenen-araç olarak sınıflandırılabilir (Hanna, Dudka ve Runlee, 2000).

Eğitim sürecinin başarılı bir sistem haline gelmesinde öğrenen, içerik, yöntem, teknoloji ve ortam gibi etmenler yer almakta ve bu bağlamda, sistem bileşenlerinin etkileşimleri, programın etkinliğini sağlamak açısından önem kazanmaktadır (Simonson, Smaldino, Albright, Zvacek, 2006). Bir başka deyişle, sistem parçalarının arasındaki uyum ve etkileşim sayesinde başarılı uzaktan eğitim uygulamaları gerçekleştirilebilir. Çevrimiçi öğrenme ortamlarında teknolojiyi bir araç olarak işe koşan başarılı uzaktan eğitim programları etkileşimli olanlardır (Simonson, Smaldino, Albright, Zvacek, 2006). *Uzaktan eğitimin çevrimiçi uygulamalarında dikkat çekici eksiklikler ise genellikle eğitsel tasarım yaklaşımlarından ve eğitsel tasarımcıdan kaynaklanan eksikliklerdir* (Moore ve Kearsley, 1996, s.104). Bu eksikliklerin giderilmesinde ve başarılı uygulamaların gerçekleştirilmesinde öğrenen, içerik, yöntem, teknoloji ve ortam gibi etmenlerin etkileşimlerinin sağlanmasının yanı sıra uygulamaların eğitsel tasarım

açısından da değerlendirilmesi gerekir. Dünya Bankası için geliştirilen Küresel Gelişim Öğrenme Ağı tasarlanırken uyulması gerekli ölçütler belirtilmiştir (Simonson, Smaldino, Albright, Zvacek, 2006):

1. Başarılı bir uzaktan eğitim, etkileşimli ve öğrenenin etkin katılımını vurgulayıcı nitelikte olmalıdır;
2. Öğrenenin gereksinimlerini açık bir şekilde tanımlayabilmelidir;
3. Çeşitlilik gösteren öğrenme ve öğretme yöntemlerine dayandırılmalıdır;
4. Öğrenenin yaşam deneyimine yönelik olmalı ve öğreneni destekleyici sistemleri programlarla birleştirebilmelidir.

Hirumi (2000), uzaktan eğitim derslerinin geliştirilmesinde eğitsel tasarımda dikkate alınması gerekli diğer bir unsur olarak takım çalışması yaklaşımına değinerek, yüksek nitelikte öğretim araçlarının ve öğretmeye ilişkin deneyimlerin takım çalışması ile daha yeterli düzeyde öğrenme deneyimleri ile sonuçlandığını vurgular. Clark ve Kwinn'e (2007) göre, sanal sınıflar için sorun, teknolojiden çok; ders yöneticilerinin geleneksel sınıflarda olduğu gibi tek yönlü anlatım yaklaşımında bulunma eğiliminde olmaları ve öğrenenlerin verilen her tür bilgiyi alıyor olduklarını kabul etmeleridir; oysa öğrenmenin gerçekleşmesi için karşılıklı etkileşim gereklidir. Yazarların söylediklerine koşut olarak, Palloff ve Pratt (2007), öğrenenlerin zihinsel ya da fiziksel olarak çevrimiçi derslere katılmamalarının, yüz yüze eğitim derslerine kıyasla daha açık bir şekilde fark edildiğini belirtmektedir. Dolayısıyla, ders yöneticisi öğrenenin katılımını güdülemek adına eğitsel tasarım yöntemleri konusunda bilgilendirilmelidir (Clark ve Kwinn, 2007) çünkü ders yöneticisinin rolü sistemin başarıya ulaşmasında önemlidir

(Ducharme-Hansen ve Dupin-Bryant, 2004). Öğrenenin ilgisine odaklanmada ders yöneticisi tarafından değerlendirilmesi gereken unsurlar; etkinlikleri daha özgün (otantik) desenlemeyi (Clark ve Kwinn, 2007), öğrenme ortamını öğrenen için anlamlı hale getirmeyi, öğrenenin güvenini yavaş yavaş kazandırmayı ve öğrenen doyumunu sağlamayı içermektedir (Aktaran: Davidson-Shivers, Rasmussen, 2006; Keller, 1987, 1999). Sadece ders aktaran değil, aynı zamanda verdiği dönütlerle rehber olarak yol gösteren (Holmberg, 1989), öğrenenin ilgisini odaklamayı başarabilen, önceki bilgisi ile yeni sunulan bilgi arasındaki bağı anlamlı hale getirebilen, bilişsel yükünü yönlendirebilen ve kuramsal bilgisini gerçek yaşama aktarabilmesini sağlayan ders yöneticisinin gerekli donanım ve bilgiye sahip olması gereklidir (Clark ve Kwinn, 2007).

Çevrimiçi ortamlarda öğrenmenin etkin gerçekleştirilmesi için gerekli olan diğer bir unsur da işbirliğine dayalı öğrenme ortamlarının tasarlanmasıdır. Uzaktan öğrenen bireyler arasında sosyalleşmeyi geliştiren ve sosyal bulunuşluğu kolaylaştıran işbirliğine dayalı çevrimiçi öğrenme ortamları, öğrenmeyi, öğrenen odaklı hale getirmektedir (Aggarwal, 2000).

Boyd ve Ellison'ın (2007) tanımıyla, sosyal ağ siteleri Web tabanlı servisler olup; sınırlandırılmış bir sistem içinde kayıtlı kullanıcıların kamusal ya da yarı-kamusal görünülerinin yapılandırılmasına izin veren, bağlantı kurulan diğer bireylerin listesinin belirlendiği ve iletişime ilişkin listelerin sistem içindeki diğer kullanıcılar tarafından görülebildiği sistemler olarak tanımlanmaktadır. Verilen bu tanımın dışında, sosyal ağ, yalnızca sosyal iletişime yönelik etkileşimlerin sürdürüldüğü bir platform değil, eÖğrenenlerden oluşan sayısal toplulukları tek bir platformda birleştiren ve eleştirel düşünme becerilerini geliştiren (Jonassen, 2000), öğrenenlerin bilgiyi

geliştirmesinde ve paylaşmasında işbirliğine dayanan (Smith ve Stacey, 2003) Web tabanlı araçların etkileşim ve iletişim içinde kullanıldığı etkinlik alanlarını ifade eder (Bell, 2009).

Bu araçlardan biri olan Second Lif, üç boyutlu çoklu kullanıcı sanal bir ortam olarak (3D MUVE -three dimensional multi-user environment), bireyler arası ilişkilerin yapılandırılması ve öğrenme etkinliğinde öğrenen güdülenmesini sağlamasının yanı sıra, gerçek zaman etkileşimleri yoluyla akran öğrenenlerin sanal benlerini (avatar) yaratmalarına olanak veren, sanal karakterlerin sosyal bulunuşluğuna katkı sağlayan bir platformdur (Edirisingha, Nie, Pluciennik ve Young, 2009). *“Çevrimiçi ara yüzle çok kullanıcı tarafından erişilebilen etkileşimli benzetilmiş bir ortam”* (Dinçer, 2008, s.13) olan platformun sunduğu 3D alan içinde bireyleri temsil eden sanal benler, metin ya da ses tabanlı etkileşimli iletişimde bulunabilirler (Dickey, 2005). Bu sayede, öğrenenlerin ders yöneticisiyle, diğer öğrenenlerle ve ortamla etkileşimlerini sağlarken, bireysel ve toplu öğrenmeyi geliştiren çok-kültürlü öğrenme deneyimleri elde edilebilir. Sıra dışı bir sosyal deneyim olanağı sağlayan Second Life (SL) platformunun özellikleri aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Çevrimiçi karakterlerin içinde yer alan içeriklerin kullanıcılar tarafından desenlendiği bir Web oluşumudur (Reinan, 2006);
- Etkileşimi artırarak öğrenen güdülenmesini sağlar (Berge, 2008);
- Eğlencelidir (Wagner, 2007);
- Deneysel öğrenme ve keşfetmeye yönelik sayısız olanakları içerir (Berge, 2008).

Amerika Birleşik Devletleri'nde yaklaşık 200 üniversitenin ve bu üniversitelerin bazı kurumlarla, işbirliğine girerek SL dünyasında yerini çoktan almış olmaları, bu durumun dikkate alınması gereken önemli bir konu olduğunu göstermektedir (Berge, 2008).

### **1.1 Sorun**

Bu çalışmanın temel araştırma sorunu, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde Second Life (SL) sanal ortamındaki öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki etkileşimlerin, David H. Jonassen'ın Akıl Araçları Modeli (1996) ve Börje Holmberg'in Etkileşim-İletişim Kuramı (1989) çerçevesinde nasıl yapılandırılacağı üzerine odaklanmaktadır.

### **1.2. Amaç**

Yukarıda tartışılanlar bağlamında, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde Sanal Gerçekliği, Second Life modeli ile değerlendirmek ve bu amaç doğrultusunda Second Life sanal ağ platformunda yer alan sayısal (dijital) toplulukların bireysel ve işbirlikçi öğrenme etkinliklerini, Jonassen'ın Akıl Araçları Modeli ve Holmberg'in Etkileşim-İletişim Kuramı çerçevesinde tartışmaktır. Çalışmanın genel amacı çerçevesinde sorgulanacak alt amaçlar aşağıdaki gibidir:

#### **1. Üniversite-Toplum İşbirliği Çerçevesinde Sanal Toplumun Sosyalleşmesi**

##### **1.1. Konuşmaya Dayalı Görüşme Araçları (Conversation Tools)**

###### **1.1.1. Öğrenmenin Sosyal Bir Süreç (Social Process) Haline Gelmesi**

###### **1.1.2. Etkinliklerde Yer Alan Öğrenen ve Ders Yöneticisi Arasındaki Dinamik Etkileşimin Gerçekleşmesi**

###### **1.1.3. Etkinliklerde Ortak Anlamı (Meta-Meaning) Ortaya Çıkartmak için Sosyal Görüşmenin Sağlanması**

###### **1.1.4. Konuşmaya Dayalı Görüşme ve Sosyal İletişimin Sağlanması**

- 1.1.5. Ortak/Yerleşik Bilginin Oluşturulması
- 1.1.6. Bilginin Ders Yöneticisinden Öğrenme Zorunluluğunun Kalkması (Öğrenenlerin Kendi Aralarında Sorunları, İnançları ve Beklentileri Paylaşabilmesi)
- 1.1.7. Akıl Aracı Olarak SL Konferansının Kullanımıyla Sosyal Öğrenmenin (Social Learning) Gerçekleşmesi
- 1.1.8. SL'in Konuşma Odaları, Kullanıcı Grupları ve Çok Kullanıcılı Oyunlar Gibi Alt Platformlarının Kullanılması
- 1.2. Eş Zamanlı (Senkron) Konferans Araçları
  - 1.2.1. Senkron (Eş Zamanlı İletişim) Konferans Araçlarının Kullanılması:
    - Örn. Metin, Ses, Video ve Dosya Paylaşımı
  - 1.2.2. Öğrenme Ağ Topluluklarının (Learning Networked Communities) Desteklenmesi
    - 1.2.2.1. Öğrenmenin Geliştirilmesi Sürecinde Ders Yöneticisinin Öğrenen, Danışman, Uzman ve Diğer Rollerini Üstlenmesi
    - 1.2.2.2. Sanal Ben (Avatar) Oluşturulması
    - 1.2.2.3. Metin Tabanlı Konferansta Etkileşme ve Sosyalleşmenin Sağlanması
- 2. Etkili Öğrenmenin Sağlanabilmesi İçin Eleştirel Düşünmenin Desteklenmesi
  - 2.1. Temel Düşünme Becerilerinin Kazandırılması
    - 2.1.1. Sorun Çözme Etkinliklerinin Yapılandırılması
    - 2.1.2. Karar Vermenin Yapılandırılması
    - 2.1.3. Tasarımda Oluşturulan İçeriklerin Seçilmesi
  - 2.2. Eleştirel Düşünme Becerilerinin Kazandırılması
    - 2.2.1. Analiz Etkinliklerinin Yapılandırılması
    - 2.2.2. Değerlendirme Etkinliklerinin Yapılandırılması
    - 2.2.3. Bağlantı Kurma Etkinliklerinin Yapılandırılması



### 2.3. Yaratıcı Düşünme Becerilerinin Kazandırılması

#### 2.3.1. Sentezleme Etkinliklerinin Yapılandırılması

#### 2.3.2. İmgeleme Etkinliklerinin Yapılandırılması

#### 2.3.3. Ayrıntılı Olarak Hazırlanmış Etkinliklerinin Yapılandırılması

### 3. Yapılandırılmış Karma (Görsel, Sözel, Yazınsal) Görüşmelerin Oluşturulması

#### 3.1. Çalışmayı Eğlenceli Hale Getirilmesi

#### 3.2. Etkileşimin (Two Way Communication) Sağlanması

#### 3.3. Çalışmanın Zihinsel Olarak Eğlenceli Hale Getirilmesi

#### 3.4. Atmosfer, Dil ve Konuşmanın Dostça Olması

#### 3.5. Kolaylıkla Hatırlanabilir İletilerin Yapılandırılması

#### 3.6. Teknoloji Tarafından Konuşmaların Kullanılması

#### 3.7. İç ve Dış Kavramanın Nitelendirilmesi

Yukarıda belirtilen temeller doğrultusunda, sanal öğrenmenin öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki etkileşim boyutu tartışılırken; yaşam boyu öğrenme etkinliğini devam ettirmek isteyen bireyler için öğrenmelerini kolaylaştırıcı yeni sanal ortamlar tasarlanarak, bu ortamların Üniversite-Toplum İşbirliği'nde etkin kullanımları üzerine çok-kültürlü fikirlerin ortaya çıkması sağlanabilir.

### **1.3. Önem**

Üniversite-Toplum İşbirliği'nde öğrenen ve ders yöneticisinin etkileşiminde kişisel ya da grup etkinliklerinin yanı sıra, kısıtlamaları kaldıran radikal olanakları ile iletişim teknolojilerini kullanma deneyimi sağlayan Second Life bu çalışmada;

1. *eÖğrenenlere*; etkin bilgiyi bireysel yapılandırmalarında ve uzun süreli öğrenmeyi gerçekleştirmelerinde;
2. *Araştırmacılara ve geliştirmecilere*; etkileşimli iletişime olanak tanıyan yeni uygulamaları ve projeleri inceleme fırsatı yakalamalarında;
3. *Eğitim kurumlarına*; çevrimiçi, çok kültürlü, çoklu iletişim sağlayan, eşitlikçi ve esnek projelerden yararlanmada ve kendi bünyelerinde yeni öğrenme ortamlarını geliştirmelerinde;
4. *Üniversite-Toplum İşbirliği'ne*; gerçek yaşam deneyimlerine bağlı, merak uyandıran, gerçekçi desenlenmiş yaşam boyu öğrenme projelerini hayata geçirmede etkin katkı sağlayabilir.

Yukarıda tartışılan konular ekseninde, çalışmanın sonucunda ortaya çıkarılacak Üniversite-Toplum İşbirliği'ne ilişkin yeni uygulamaların incelenmesi ve tasarımı süreçlerinde öğrenen, araştırmacı ve uzaktan eğitim uygulayıcıları *birey* bazında; üniversite, ağ toplulukları ve uzaktan eğitim kurumları ise *toplum* bazında değerlendirmelerde bulunabilirler.

#### **1.4. Sınırlılıklar**

Bu çalışmada toplanan veriler, verilerin analizi ve değerlendirilmesi aşağıda verilen maddelerle sınırlıdır:

- 1) Bu çalışma, İnternet ortamında Web 2.0 uygulamalarından olan Second Life (SL) ile sınırlıdır.

- 2) Bu çalışma, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde SL’de oluşan, çeşitli etkileşimli yapıların içinden öğrenen-ders yöneticisi etkileşimini sorgulamakla sınırlıdır.
- 3) Araştırma verileri, açık uçlu anketler yoluyla uzaktan eğitim ve Second Life (SL) alanlarında çalışan uzmanlardan toplanmıştır.
- 4) Bu çalışmanın verileri Etkileşim ve iletişim (Holmberg, 1989) ve Akıl Araçları Modeli (Jonassen, 1996) bağlamında değerlendirilmiştir.

### **1.5. Tanımlar**

Bu çalışmanın içerisinde yer alan terimler ve kavramlar aşağıdaki gibi tanımlanmıştır:

#### **Akıl Araçları (mindtool):**

Öğrenenlere bilginin kalıcılığını sağlamada yardımcı olan bilişsel araçlar (Jonassen, 1996).

#### **Eşzamanlı (synchronous) Etkileşim:**

Second Life’da katılımcıların aynı zamanda (eşzamanlı) etkileşimde bulunmaları.

#### **Etkileşimli İletişim (Interactive Communication):**

Second Life sanal platformunda eÖğrenenler arası etkileşimin karşılıklı sağlandığı iletişim türü.

#### **Kayıtlı Kullanıcı (Member Resident):**

Second Life’a üyelik için istenilen bilgileri girmiş ve kayıt olmuş kullanıcılar.

#### **Sanal Ben (Avatar/Virtual Me/Virtual Self):**

eÖğrenen kayıtlı kullanıcıların çevrimiçi ortamlarda kendilerini temsil ettikleri gerçeği yansıtan 3 boyutlu sanal benlikleri.

**Second Life:**

Linden Research firması tarafından 2003 yılında hizmete sokulmuş, İnternet tabanlı sanal dünya (Second Life, 2009).

**Web 2.0:**

İnternet sitelerinin bilgi kaynağından işleyen platformlara taşınması, örn. vikipedi, youtube, facebook v.b.

**Yetişkin Eğitimi:**

Yetişkin bireylere yönelik iş yaşamındaki verimliliği artırma, yaşam düzeylerini yükseltme, yeni bilgiler kazandırma ve kişisel yeteneklerini geliştirme amacıyla okul dışında verilen düzenli ve planlı etkinlikler bütünü (Güler, 2004).

**Toplum Hizmet Uygulamaları (Civic Engagement):**

Toplumun güncel sorunlarını belirleyerek bu problemlere çözüm üretmeye yönelik etkinlikler hazırlama.

## 2. İLGİLİ ALANYAZIN

Bu arařtırmada alanyazın Üniversite-Toplum İřbirlięi (ÜTİ), Second Life (SL), Sanal Platformda Etkileřim, Second Life eÖęrenen Grubu ve alıřmanın Kuramsal Temelleri olarak bařlıca beř bölümde ele alınmıřtır:

1. Üniversite-Toplum İřbirlięi (ÜTİ)
2. Second Life
3. Sanal Platform'da ve SL'de Etkileřim Örnekleri
4. Second Life eÖęrenen Grubu
5. alıřmanın Kuramsal Temelleri

Ařaęıda alanyazına iliřkin ve Üniversite-Toplum İřbirlięi (ÜTİ), Second Life (SL), Sanal Platformda Etkileřim, Second Life eÖęrenen Grubu ve alıřmanın Kuramsal Temelleri olarak sınıflandırılmıř bařlıklar alt bölümleri ile ayrıntılı olarak aıklanmıřtır.

### 2.1. Üniversite-Toplum İřbirlięi (ÜTİ)

Bireyler ve kurumlar arasında oluřturulan sosyal, kültürel ve eęitsel etkileřimlerin demokratik uygulamalara dönüřtürülmesinde, Üniversite-Toplum İřbirlięi (ÜTİ)'nin etkin rolü vardır. Üniversite-Toplum İřbirlięi, *üniversite* tarafından üniversite yöneticileri, öğretim elemanları, personel, öğrenenler ve *toplum* tarafından toplum liderleri, temsilcilikler, toplum üyeleri arasındaki kiřilerarası iliřkiler doęrultusunda oluřturulan etkin bir dayanıřmadır (Bringle ve Hatcher, 2002). Aynı yazarlara göre, bu etkin dayanıřma çerçevesinde oluřturulan toplum hizmet uygulamaları (civic engagement), bireysel temelde toplum üyelerine ve kurumsal temelde temsilciliklere ortak gereksinimleri doęrultusunda ifade özgürlüęü saęlamaktadır. Cox'a (2000) göre, yüksek öğretim kurumları arasında yapılan iřbirlikleri, ortak ama ya da amalara sahip üye kurumları bir araya getirir. Toplumun üniversite ile iřbirlięinden elde ettięi eğitim

etkinliklerinin geliştirilerek korunması, kültürlerin ulaşmak istedikleri ortak amaçlardan sayılabilir. Bu bağlamda, işbirliklerini oluştururken üniversiteler kendi yönlendirim, uygulama ve önsavları üzerine düşünmeli ve ne tip etkinliklerin ya da ürünlerin değerli olabileceği üzerinde durmalıdırlar (Rubin, 2000). Bu sayede, yüksek öğretim kurumları, sahip oldukları yetkinlikler çerçevesinde toplumun eğitim gereksinimlerine yanıt verebilirler. Edwards'a (1994) göre ise üniversiteler tüm toplum-tabanlı etkinlikleri üzerine almalı ve üniversitelerin içinde yer aldığı ekonomik gelişim, çevre oluşturma, sosyal gelişim ve toplumun geliştirilmesi gibi her bir etkinlik alanı için kapsayıcı açıklamalar yapılmalıdır. Bu açıklamalar doğrultusunda, toplumun bireyleri ve kurumları Üniversite-Toplum İşbirliği etkinliklerine daha bilinçli katılabilirler. ÜTİ çerçevesinde toplum hizmet uygulamalarının başlatılmasında etkili iletişimin önemli bir yeri vardır.

### **2.1.1. Üniversite-Toplum İşbirliğinde Etkili İletişim**

Freeman (2000) etkileşimli iletişimi, üniversite personelinin, öğrenenlerin ve öğretim elemanlarının toplumsal konulara karşı duyarlı olmaları ve işbirliğini oluşturmada katkı sağlayabilecek yerleşke ve bölümlere ilişkin kaynakların açık hale getirilmesi olarak açıklar. Bringle ve Hatcher (2002) ise etkileşimli iletişimi farklı fikirlere saygıyı koruyarak toplumun sorularına yanıt vermeyi sürdürmek olarak belirtir. Üniversite ve toplumun oluşturduğu iki taraf arasındaki sosyal, kültürel ve eğitimsel etkileşimler sayesinde demokratik değişimlerle daha güçlü bir kuramsal yapının oluşması böylece sağlanabilir (Kurubacak, 2007).

Seifer ve Carriere (2003), toplum hizmet uygulamalarının geliştirilmesinde ve yüksek öğretimin iletişime ilişkin başlıca amaçlarının belirginleştirilmesinde, Üniversite-Toplum İşbirliklerinin güdüleyici olduğunu ifade etmektedir. Oluşturulan işbirliklerinin

sayesinde üniversite ve toplum arasında, eğitim gereksinimlerinin karşılandığı etkin ve etkileşimli bir bağ kurulabilir. Bu bağ sayesinde, ortaklar kendi çıkarları doğrultusunda başarılı bir işbirliğinin içinde yer alabilirler. Moton'un (2003) tanımıyla başarılı bir Üniversite-Toplum İşbirliği'nin göstergeleri: akademisyenler, toplum uygulayıcıları (community practitioners) ve politika oluşturucuların (policy makers) arasında kurulan; üniversitenin ve toplumun araştırmaya ve bilgiye dayalı ortak gereksinimlerinin karşılanmasını içerir. Aynı yazara göre, başarılı bir Üniversite-Toplum İşbirliği, iş planının paylaşılan bir vizyonun, misyonun ve ortak amaçlarının içinde birleştirildiği bir işbirliğidir. Bu işbirliğinin içinde başarı göstergelerini belirleyen esasları yazar şu şekilde sıralar: İşbirliğindeki uzun ömürlülük, ortaklık içinde bireysel gelişim, çıkar ortaklığında ortakların hangi durumlarda işlevde olduğu, gelişme sürecinde sadece başarıları değil başarısızlıkları da kabul etmeye açık olma ve toplumun yararına hem para hem de zaman sarf etmeye yönelik gönüllü olma gibi esaslar oluşturmaktadır.

Tüm yazarların ifadelerinden yola çıkarak, kısaca ifade edildiğinde, başarılı bir Üniversite-Toplum İşbirliği güven, saygı, bağlılık, ortak karar verme, kaynakların eşit paylaşımı, ortak görüşlülük (vizyon) ve misyona sahip olma, işleyen ilkeler geliştirme, uzun ve kısa vadeli amaçlar koymaya bağlıdır. Bu amaçların yanı sıra, üniversiteler toplumun gereksinimlerine karşı duyarlı davranmalı ve bu gereksinimlere odaklanmalıdırlar. Etkinliklerin üniversite ve toplum arasındaki bağı ve iletişimi güçlendirmesine olanak tanımak için, Üniversite ve Toplum arasındaki görevdeşliğin (sinerji) sağlanması gerekir.

### **2.1.2. Üniversite ve Toplum Arasındaki Görevdeşlik (Sinerji)**

Üniversite-Toplum arasındaki görevdeşliğin sağlanmasında, üniversiteleri ve toplumu oluşturan birey ve kurumlar işbirliğine dayalı bir yol izlemelidir. Moton (2003), bu yol

izlemede fon veren makamların, akademisyenlerin araştırma becerilerini ve ilgilerini topluma yöneltmede güdüleyici olabileceğini; ancak, toplumların da aynı oranda bu ilgiye karşılık vermesi gerektiğini ifade eder. Yazara göre, bu makamlar ortaklık fırsatları yaratmalı, araştırma gereksinimini ortaya koymalı, araştırmaya uygun program ve nüfusu araştırmacılara sunmalıdırlar. Bu sayede kurulan Üniversite-Toplum İşbirlikleri, paydaşların yenilikçi programları ve politikaları ortaklaşa ilişkilerle oluşturmalarını sağlayabilir. Üniversite-Toplum İşbirliğinde yenilenme öncelikle fon temini, iletişim, görevdeşlik (sinerji), ölçülebilir çıktılar, açığa çıkarılan ve yaygınlaştırılan bulgular, kurumsal rekabet ve kolaylığın sağlanmasıyla ortaya çıkarılabilir (Martin, Smith ve Phillips, 2005). Lasker'a (Lasker, Weiss ve Miller, 2001) göre, her bir kurumun ortaklaşa birleştirdikleri kaynak, beceri ve bakış açıları görevdeşliği meydana getiren unsurlardır ve yaratılan bu yeni olgu bireysel bileşenlerden daha üstündür. Bu bağlamda, Lasker görevdeşlik sözcüğü ile işbirliğini birlikte tanımlar. Tablo 1'de (Seifer ve Maurana, 2000) görevdeşliğin öğeleri görülebilir:

**Tablo 1.** *Seifer ve Maurana'ya (2000) göre Ortaklık Görevdeşliğinin Bileşenleri*

<b>Kaynaklar</b>	Para, alan, araç, beceri ve uzmanlık, bilgi, insanlarla iletişim, kurumlar ve gruplar, onaylama, toplanan güç
<b>Ortaklık Özellikleri</b>	Çok türelilik, dahil olma düzeyi
<b>Ortaklararası İlişkiler</b>	Güven, saygı, çelişki, fark gösteren güçler
<b>Ortaklık Özellikleri</b>	Liderlik, idare ve yönetim, yönetişimsel verimlilik
<b>Dış Çevre</b>	Topluluk özellikleri, toplum politikaları ve kurumsal politikalar



Seifer ve Maurana'nın (2000), Üniversite-Toplum İşbirliği ile bağlantılı açıklayıcı bir dizi ilkesi aşağıdaki gibidir:

1. Ortakların işbirliği için oluşturulan misyon, değerler, amaçlar ve ölçülebilir çıktılar üzerine fikir birliğine varılması;
2. Ortaklar arası işbirliğinin karşılıklı güven, saygı, samimiyet ve bağlılık olarak adlandırılması;
3. İşbirliğinin güç ve varlık üzerine kurulması; ancak, gelişime gereksinim duyulan alanlara da işaret etmesi;
4. İşbirliğinin ortaklar arasındaki gücü dengelemesi ve kaynakların ortaklar arasında paylaşımını sağlaması;
5. Ortaklar arasında oluşturulan açık iletişim ile ortak bir dil geliştirilerek, koşullara açıklık getirilmesi;
6. İşbirliği için oluşturulmuş kurallar, normlar ve işleyiş üzerinde tüm ortakların anlaşması ve işbirliğinin ortakların paylaştıkları düşüncelerle oluşturulması;
7. İşbirliğinin içinde yer alan paydaşlara işbirliğinin çıktıları ve devamlı gelişimi için geri bildirim sağlanması;
8. İşbirliğinin getirdiği başarıların ortaklarca paylaşılması ve
9. İşbirliklerinin zaman içinde oluşması.

Bu tartışılanlar ekseninde, Üniversite-Toplum İşbirlikleri, oluşturulan ortak görevdeşlik, bireylere aktarılması amaçlanan eğitim gereksinimlerinde ve bilgi tabanlı toplum anlayışını yaygınlaştırmada üniversitelere ve toplumlara sorumluluk yüklemektedir (Seifer ve Maurana, 2000). Üniversiteler, yaşamboyu öğrenmenin geliştirilmesi adına sosyal, ekonomik, eğitsel ve düşünsel değerlerini yeniden gözden geçirmelidir; bu çerçevede yapılan kültürel ve eğitsel düzenlemeler demokratik bağlamda

gerçekleştirildiğinde hem toplum hem de üniversitelerin içinde var olan davranışlar, inançlar ve beklentiler derinlemesine irdelenebilir (Kurubacak, 2007). Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde öğrenenler için yeni iletişim teknolojilerinden yararlanılarak, Web ve teknoloji tabanlı çevrimiçi bilgi ağlarının tasarlanması sayesinde var olan kaynakların ulaşımına olanak tanıyan etkin paylaşım ortamları oluşturulabilir. Bu kurulan ortak paylaşım alanlarının, yaşamboyu öğrenmeyi, öğrenenlerin geçmişten getirdikleri varsayılan ve gelecekte sahip olacakları öngörülen bilgileri ortak küresel platformda paylaşma açabilmeleri için Üniversite-Toplum İşbirliğini canlandırmak başat koşuldur.

### 2.1.3. ÜTİ Çerçevesinde Yaşamboyu Öğrenme

Üniversite-Toplum İşbirliğine yön veren boyutların kavranmasında; Chaskin ve Brown (1996) toplumu etkileyen işbirliği etkinliklerinin içinde yer alan *insan sermayesi* kavramını sosyal hizmet, eğitim, öğretim, liderlik gelişimi ile bireylerin fayda sağlamasına yönelik bilgi ve beceri kazandırma yoluyla yapılabileceğini savunmuştur. Üniversite-Toplum İşbirliğine yön veren boyutların içinde yer alan insan sermayesi yaratma çabası, 2000’li yılların başından itibaren, bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişimin hızlı artışına koşut olarak ortaya çıkan bir eğitim gereksinimi olarak nitelendirilebilir. Drucker’a (1994) göre, bilgi o kadar hızlı artmaktadır ki herhangi bir bilgiye sahip olan her insanın, yaklaşık dört ya da beş yılda bir yeni bilgiler edinmek zorunda kalacağı, yoksa eskimiş biri sayılacağını varsaymak yerinde olacaktır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, dört yıllık yüksek öğretimini tamamlamış bireyin öğrenimi boyunca edindiği çoğu bilgi, mezuniyetiyle birlikte eskimeye başlamış olacaktır. Bilginin eskimesine ve kontrol dışı devinimine örnek olarak “*New York Times* gazetesinin yalnızca bir haftalık baskısının, 17. yüzyılda yaşamış orta düzey

*kültürlü bir kişinin yaşamı boyunca görmüş olduğu tüm basılı bilgiden daha fazlasını”* (Polat, 2006, s.250) içermesi gösterilebilir.

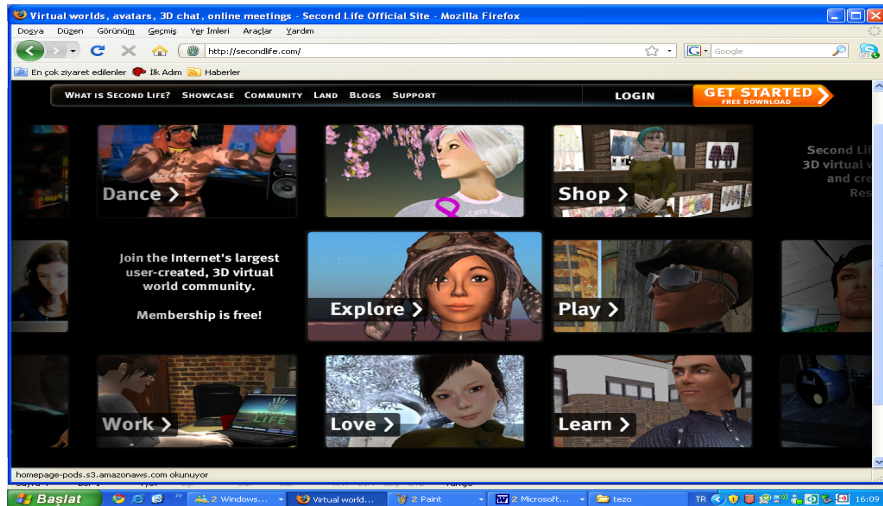
Bilginin hızlı devinimi, öğrenen bireyleri bilginin hızlı artışına uyum sağlamada yeni bilgiler edinmeye ve sürekli eğitimi temel alan yaşamboyu öğrenmeye yöneltilmektedir. Küresel eğitim/iş ortamlarında kendini seçilebilir nitelikte gösterebilen ve öğrenmeyi yaşamboyu sürdürebilen birey, eğitimini aldığı dört yıllık yüksek öğretim ile sınırlamayan ve Polat’ın da (2006) belirttiği gibi bilgiyi kaynağından kesintisiz sağlayan ve doğru yorumlayan bireydir. Bilginin yeniden canlandırılmasında ve yaşamboyu sürdürülerek kalıcı hale getirilmesinde, uluslararası bilim ve eğitim standartlarını yakalamış üniversitelerin rolü gündeme getirilebilir. Üniversitelerin bu rolü üstlenmeleri; ancak, başlıca misyonlarını uygulamaya geçirmeleriyle gerçekleştirilebilir. Edwards’a (1994) göre bu başat misyonlar, yeni bilginin yapılandırılması, yapılandırılan bilginin yeni nesillere aktarılması, endüstri ve toplumun gereksinimlerini karşılama bileşenlerini içerir; ancak, her ne kadar üniversiteler yerel durumlara ve gereksinimlere yanıt verseler de bu onların giderek artan küresel amaçlarıyla çatışmaktadır. Yeni bilgiye olan gereksinim ya da bilginin öğrenenlere aktarılması sınırlandırılmamalı; üniversite elemanları küresel kaynaklardan yeni bilgiler edinmeli ve öğrenenler yaşam deneyimi edinme yönünde eğitilerek ulusal ve uluslararası iş gücü piyasasında donanımlı hale getirilmelidirler. Dünya Bankası bir üniversite derecesi elde etmek isteyen bugünkü 100 milyon öğrencinin, 2025 yılında 160 milyona ulaşacağını belirtmektedir (Weber ve Duderstadt, 2008). Sürekli eğitimin artan önemine dikkat edildiğinde, bu oranın yaşamboyu öğrenmeye gereksinim duyan kitle için geçerliliği aynı oranda sorgulanabilir.

Toplumun yaşamboyu öğrenmeye ilişkin üniversitelerle işbirliğinde başarılı bir yol izlemesinde etkin olan stratejiler, üzerinde fikir birliği sağlanmış ve yaşamboyu öğrenme gereksinimine hizmet eden öncül, eğitsel programların Web ve teknoloji tabanlı iletişim araçları vasıtasıyla desenlenmesi ile sağlanabilir. Üniversite-Toplum İşbirliği desteğiyle bilginin küresel platformda paylaşımını sağlamada işe koşulacak Web ve teknoloji tabanlı iletişim araçlarından biri olan Second Life’ın ortak tabanda ulaşımı kolay, rekabete yönelik ve düşük maliyetli güncel kaynakları ile her yaş, meslek ve gelir grubuna eğitim hizmeti verilebilir. 3D iletişim ağ ortamları sayesinde çok-kültürlü eÖğrenenlerden oluşan farklı sayısal (dijital) gruplar çevrimiçi etkileşimleri deneyimleme fırsatı yakalayabilirler. Jonassen’a (2000) göre, yapısalcı (constructivist) sosyal ağ alanları içinde kullanılan bilişsel araçların (cognitive mindtool) eğitsel amaçlı kullanılmasıyla öğrenme ortak alanda bireysel olarak gerçekleştirilebilir. Bu sayede, hem bireysel etkinliklere hem de toplu etkinliklere olanak tanıyan Second Life, sanal içerikli kaynaklarıyla öğrenme etkinliğini kolaylaştırabilir. (Canbek Goksel ve Kurubacak, 2009).

## **2.2. Second Life**

İnternet ve World Wide Web (WWW) teknolojilerinin dünya çapındaki kullanıcıların iletişimlerini canlandırılmasına (Collis ve Monnen, 2002) iyi bir örnek olarak Üniversite-Toplum İşbirlikleri çerçevesinde öğrenmeyi güdüleyici çevrimiçi ortamların tasarlanması olarak verilebilir. İletişim teknolojilerindeki gelişmelere koşut olarak ders sunumu, öğrenen katılımı, tartışma, dönüt ve değerlendirme gibi geleneksel eğitsel etkinliklerin, küresel bilgi ağı içinde Web-tabanlı ders ortamlarına aktarımlarının kolaylaştırılması ile üniversiteler geleneksel sınıf etkinliklerini sanal ortamlara kaydırmışlardır (Aggarwal, 2000). T. L. Taylor’ın (2006; Aktaran: Greenberg, Nepkie

ve Pence, 2008-2009) her çevrimiçi ortam için geçerli olan yorumu, bireyin öğrenme deneyiminde yer alan etmenlerin içinde sosyal bağlantı, grup çalışması ve ortak yerleşik bilginin (knowledge) etkili olduğudur. Bireysel öğrenmeyi destekleyen Web'in eş zamansız (asynchronous) bilgi aktarımında yaptığı devrime ek olarak İnternet teknolojisindeki eşzamanlı (synchronous) ve yarı-eşzamanlı (semi-synchronous) bilgi aktarımına olanak tanıyan ilerlemeler, yeni sanal platformların (Jennings ve Collins, 2007) ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu yeni platformlardan biri olan Second Life (SL), Linden Lab tarafından 2003 yılında kullanıma açılan ve var olan yazılımların aksine mekanların, nesnelerin ve etkinliklerin bireysel ya da toplu olarak tasarlanmasına olanak tanıyan, milyonlarca katılımcı kullanıcıya sahip üç boyutlu bir sanal gerçeklik alanıdır (Second Life, 2009). O'Connor ve Sakshaug'ın (2008-2009) tanımıyla Second Life yüksek öğretimde öğrenmeye ilişkin sanal ortamların kullanıcılar tarafından oluşturulduğu bir platformdur. Resim 1'de Second Life sanal ortamının tanıtım sayfası görselleştirilmiştir:

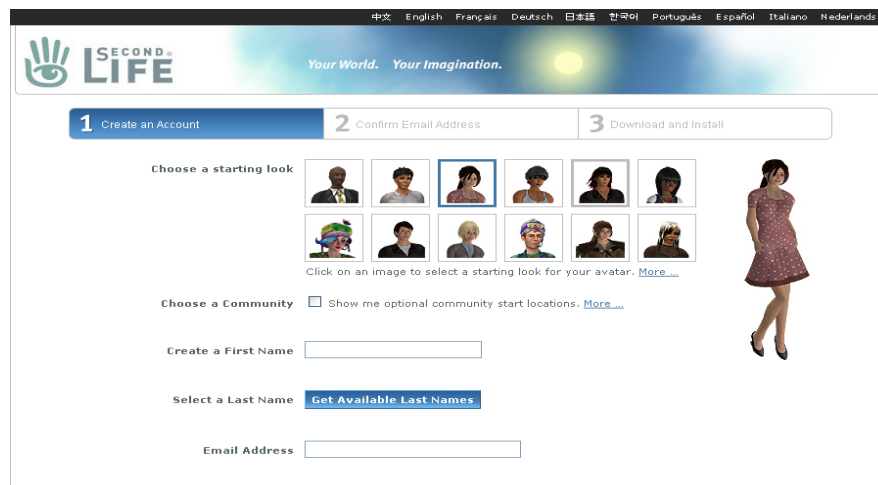


**Resim 1.** Second Life Tanıtım Sayfası (Second Life, 2009)

Eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştiren kullanıcı-oluşturmacı yapısıyla Second Life ve türevi sanal uygulamalar, eğitsel alanlarda hızla yerini almaktadır (Jarmon, Traphagan ve Mayrath, 2008). SL'in kullanıcılarına sağladığı teknik esneklik ve farklı özelliklerin (örneğin sensörler) kullanımıyla konuk-katılımcıların sanal benlerini bulma, onlarla yazılı metin yoluyla konuşma (chat) ve anında mesajlaşma (instant message) gibi değişik uygulamalar gerçekleştirilebilir (Eliens, Feldberg, Konijn ve Compter, 2007). Eğitsel ve teknik olanakların yanı sıra, Second Life coğrafi sınırlılık ve zaman sınırlamalarını ortadan kaldıran radikal, eşitlikçi ve çok-kültürlü platformu sayesinde kayıtlı kullanıcılarına (residents) sanal benliklerini (avatar) oluşturmada sınırsız seçenekler sunmakta (Canbek Goksel ve Kurubacak, 2009) ve sosyal ağın oluşumu için zengin içerikli bir ortam sağlamaktadır (Bourke, 2009). Canbek Goksel ve Kurubacak'a göre (2009), sosyal, politik ve toplumsal sınırlamaları ortadan kaldıran SL platformu kullanıcılarının öz sunularını yansıtabilecekleri sanal ben görümsel imgelerini eÖğrenenlerin seçimlerine sunarak; gerçek yaşam öğrenme ortamlarına kıyasla, farklı esnek yapısıyla, cinslerin;

- gerçek yaşamda olmadıkları ve olmak istedikleri ideal 3D benliklerini (yeniden) yaratmada;
- hem gerçek hem de sanal benliklerinin bir arada olduğu ortak bir kimlik (fused identity) oluşturmada;
- bireysel ve grup etkinliklerine dayanan etkileşimli öğrenmeyi sağlamada;
- sanal bir takımın ortak uygulamalarında yer almayı öğrenmede;
- yetişkin grubunun içinde farklı bireylerle etkileşimi deneyimlemeye;
- ve
- kişisel ifadeyi özgürce sağlamada;

Second Life sanal sosyal ağların en önemli eğitim bileşenlerinden biri olarak kabul edilebilir. O'Connor ve Sakshaug'a (2008-2009) göre, Second Life her ne kadar çevrimiçi oyun dünyasının özelliklerini Avatar olarak bilinen gerçekçi olarak canlandırılmış animasyonlarla kullanıcılara sunsa da, platform etkileşim tabanlı yapısıyla katılımcılara kendi ortamlarını oluşturmada serbestlik sağlamaktadır. “*En geniş tanımıyla, avatar (Sanal Ben), etkileşime bağlı değişimde bireyi simgeleyen bir imgedir*” (Sheth, 2003). Bu bağlamda, gerçek yaşama ait bireyler, ders yöneticisiyle, diğer öğrenenlerle ve ortamla etkileşim içine girdikleri ikinci sanal benlikleri ile sosyal, ekonomik ve politik kısıtlamaların ortadan kalktığı çok-kültürlü eğitim ortamlarını deneyimleyebilirler. Ritchen'e (2008) göre, SL, yaşamın yeniden etkinleştiği; toplu sanılar ve düşlemlerin kurgulandığı; insanoğlu için bilinmeyen ve ilgi çekici bir formdur. Gerçek benliğin grafiksel temsili (Dinçer, 2008) olan sanal benler (Resim 2), dil, din, ırk, sınıf, cinsiyet, yaş, sosyo-ekonomik aryetişim (background) gibi bireysel özelliklerde esneklik sağlayan seçenekler çerçevesinde görümsel imgelerini oluşturabilirler (Chan, 2008).



**Resim 2.** Sanal Ben Oluşturma (Second Life, 2009)

Farklı yaş ve kültürel aryetişime sahip katılımcı kullanıcıları ile SL Sanal Gerçekliği, veri, ses ve video teknolojileri çerçevesinde desenlenmiş gerçek yaşam benzeşimleri (simülasyonları) ile deneysel öğrenmeyi güdüleyici bir platform olarak (Jennings ve Collins, 2007); oyun içerikli ve sıra dışı formatlarda tasarlanarak deneysel öğrenmenin yapılandırılmış etkinliklerini içermektedir. Tartışılanlar ekseninde değerlendirildiğinde, Second Life platformu Jonassen'ın (2000) bilişsel akıl aracı (cognitive mindtool), bireysel ve etkin katılıma olanak tanıyan güçlü ve esnek bir öğrenme aracı olarak nitelendirilebilir.

Eğitimle ilgili etkinliklere katılım oranları ve katılımcıların bu tür deneyimlerini nasıl algıladıkları açısından değerlendirilmelidir. Değerlendirilmeleri içeren, Yeni Kitle İletişim Araçları Birliği'nin (The New Media Consortium- NMC) 2008 Araştırma verilerine göre, sosyal ağ bağlamında Second Life'ın eğitimle ilgili etkinliklerine katılım 2007 yılı için %54 iken, 2008 yılında bu oran %71'e çıkmıştır. Aynı anket sonuçlarına göre, Second Life sanal platformunda, 1 ile 3 yıl arasında bulunan kayıtlı kullanıcıların yüzdeleri 2007 yılında %30 iken; oran, 2008 yılında % 56'ya çıkmıştır. Kayıtlı kullanıcıların ortam kullanımına ilişkin pozitif ve negatif deneyimlerinin içerikleri ve yüzdeleri ise aşağıdaki gibidir:

2008 yılı için kullanıcıların pozitif deneyimleri:

- Zengin etkileşim, insanlarla tanışma, sosyal ağın genişletilmesi, iyilik görme (% 51);
- Eğitsel etkinliklere katılım, Second Life'da öğrenme ve öğretme (% 24);
- Gösteri, sanat, müzik ve sosyal etkinliklere katılım (% 6);
- Yeni yerleri keşfetme (% 6);
- Tasarım ve yapım (% 6);



2008 yılı için kullanıcıların negatif deneyimleri:

- Üzüntü, suiistimal, şiddet görme (% 25);
- Teknik konular/ Second Life'ı kullanma (% 24);
- Rahatsızlık verici etkileşim, anlaşmazlık, hile, terk (% 10);
- İstenilmeyen seksüel etkileşim, uygun olmayan davranış (%9).

Yukarıda belirtilen yüzdeler karşılaştırıldığında ortaya çıkan sonuçlar, Second Life'da öğrenme ve eğitsel etkinliklere katılımın yüksek bir yüzdeye sahip olduğu ve kullanıcılar tarafından bu deneyimlerin pozitif algılandığı yönündedir.

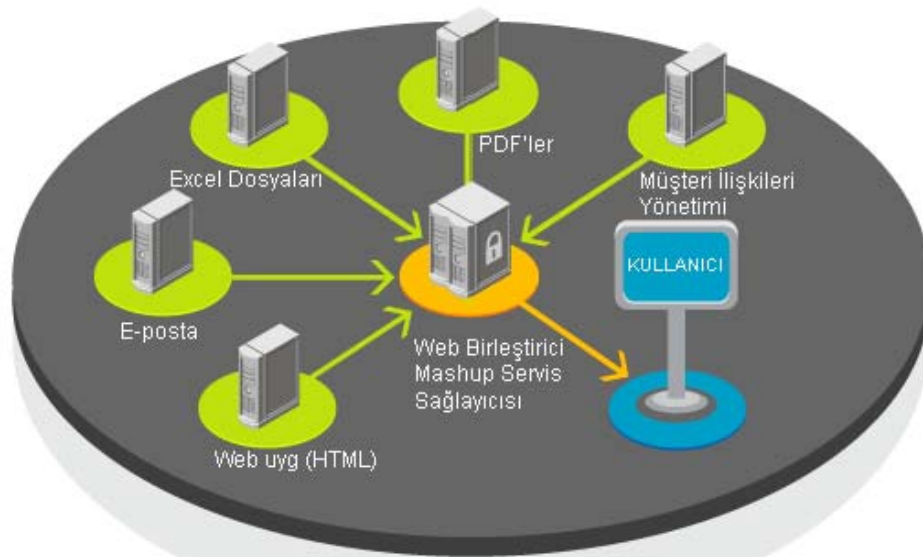
### **2.2.1. Second Life'da Erişilebilirlik**

Second Life Türkiye (2009) verilerine göre, kuruluşların SL sanal platformunda yer almalarının nedenleri arasında birçok öge bulunmaktadır. Bu ögeler arasında *erişilebilirlik* eğitim alanında öğrenenlere istedikleri yer, saat ve mekanda bir araya gelmelerine ve öğrenenlerin öğrenme etkinliklerini bireysel ve toplu tabanda kurgulamalarına olanak tanımaktadır. Teknoloji okuryazarı eÖğrenenler, esnek İnternet erişimi sayesinde düşünsel ve eleştirel düşünme becerilerini artırıcı etkinliklere katılabilirler. İnternet'in sunduğu kolay erişim ile bireysel ve toplu etkinlikleri içinde barındıran SL platformu "*bazı yorumculara göre, bireyselleştirilmiş öğrenme için verimli bir zemin sunmakta ve öğrenenleri kendi deneysel öğrenmelerini kontrol altına almalarına izin vermektedir*" (Selwyn, 2008, s.5). Platform katılımcıları, platform gözlemlerini kendilerine göre yorumlayabilirler. *SL'de "öz-gözlemin kapasitesi görünür derecede genişletilerek, tüm fikir çıkarımları, bireysel- algılamaya, bireysel değerlendirmeye ve bireysel-kontrolle bağlı hale getirilebilir"* (Geser, 2007, s.7). Bu bağlamda, 3D teknolojisinin bireysel ve toplu etkinliklerde kullanıldığı yapısalıcı SL ortamı, öğrenenlerin bireysel öğrenme becerilerini geliştiren ve zaman içinde

unutulmayan, kalıcı bilginin (Jonassen, 2000) sağlanmasında önem kazanmaktadır. Kalıcı bilginin sağlanması ve anlamlı öğrenmenin (meaningful learning) oluşturulması (Jonassen, 2000) sürecinde Görsel İşitsel Bilgi İletişim Araçları (Audio-visual ICT Tools-AVICTs) işe koşulabilir.

### 2.2.2. Second Life’da Mash-up Uygulamaları

Second Life kayıtlı-kullanıcılarının bireysel ve anlamlı öğrenmelerini gerçekleştirmelerinde kullandıkları Görsel İşitsel Bilgi İletişim Araçlarından biri olan *Mash-up*’lar (web application hybrid: web uygulama karışımı) bir ya da birden fazla İnternet kaynağından topladığı bilgiyi yeni ve özgün bir tasarımla kullanıcıya sunan bir Web uygulamasıdır (Bell, 2009). Diğer bir deyişle, *mash-up* en az iki farklı Web sitesinin içeriğinden topladığı bilgileri ana kaynak olan İnternet yoluyla kayıtlı kullanıcılara dağıtmaktadır. Resim 3’de (Rareplay, 2009) bilgi dağıtımını gösteren Web birleştirici Mash-up çalışma düzeneği görselleştirilmiştir:



**Resim 3.** Mash-up Çalışma Düzeneği\* (Rareplay, 2009)

\* Web Birleştirici Mash-up Çalışma Düzeneği, Haziran 2009 tarihinde Doç.Dr. T.Volkan Yüzer’in Uzaktan Eğitimde Televizyon dersinde ilk olarak ele alınmıştır.

Web Servisleri, RSS (Really Simple Syndication) Feed, Platform Servisleri mash-up'ı oluşturan gerekli bileşenlerdir. Yeterince açık bir rehberlikle, Web-tabanlı uygulamalarda yetkin olmayan eÖğrenenler farklı görsel-işitsel araçları kullanarak mash-up'ları bireysel Web sayfalarında aktararak kullanabilirler.

Eliens, Feldberg, Konijn ve Compter (2007), Second Life'da mash-up uygulamalarının kullanımına ilişkin yaptıkları araştırmada, Amsterdam Vrije Üniversitesini örnek ele alarak, üniversitenin sanal platformda eğitim vermesinde, SL'in katılımcı-öğrenenlere sunmuş olduğu: içeriğe katkıda bulunma imkanının belirleyici olduğunu belirtmişlerdir. Yazarlara göre, Vrije Üniversitesi, Web ortamında yer alan mahsupları alışlagelmiş iş modellerinin ya da ticari değerlerinin ötesinde bir yapıda oluşturmuştur. Vrije Üniversitesi sanal kampüsü oyun tabanlı uygulaması Clima Fatura'yı mash-up düzeneğinde yapılandırarak eÖğrenenlerin kullanımına sunmuştur. Bu sayede eÖğrenenlere, SL platformunun sağladığı görsel materyaller vasıtasıyla kampüs tarafından hazırlanan hava tahmin raporlarına çevrimiçi erişim olanağı sağlanmıştır. Kampüs uygulamalarının dışında farklı alanlara ilişkin diğer uygulamalar ise bu bölümün devamında açıklanmıştır.

### **2.2.3. Second Life Uygulamalarından Örnekler**

SL gerçek yaşam benzeşimlerinin sağladığı multiplayer (çok kullanıcı) sanal evren sayesinde diğer kullanıcılar ile sınırsız etkileşime giren özel, devlet ve eğitim kurumları vardır. Aşağıdaki bölümlerde bu kurumlardan IBM Teknoloji Akademisi (IBM Academy of Technology -AoT), Ulusal Okyanus ve Atmosfer Yönetimi (The National Oceanic and Atmospheric Administration -NOAA), Northrop Grumman Şirketi (Northrop Grumman Corporation - NGC), Küresel Sağlık Hizmetleri Şirketinin (Global



Teknoloji Akademisi Üyesi ve IBM Mühendisi Neil Katz ve Teknoloji Akademisi Başkan Yardımcısı Fahri Profesör Irving Wladawsky-Berger'e göre, bunun nedeni, sanal dünyalar hakkında bilgi sahibi olmanın en iyi yolunun yine bu dünyalar içinde deneyim edinmeye bağlı olmasıdır. Bu bağlamda, etkinlik öncesi 200 katılımcıya konferans öncesi eğitim verilmiş ve Second Life navigasyon (yönlendirme) detayları gönderilmiştir. Ayrıca, açılış konuşmasının ve oturumların gerçekleştirildiği salonlar, oturum aralarının verildiği ve katılımcıların birbirleriyle tanışmalarına olanak veren ara mekanlar ve bilgi sağlamada etkin sanal bir kütüphane, özel olarak yine bu etkinlik dahilinde tasarlanmıştır. Konferans kapsamında Second Life'in katılımcılara sunduğu diğer bir konfor, uçakla seyahat edilmesinden dolayı zaman dilimlerinin atlanarak, gece-gündüz saat farkları nedeniyle ortaya çıkan fiziksel rahatsızlıkları (jetlag) ortadan kaldırmasıdır. Tüm bu özellikleriyle Second Life, oyun ortamı ve sosyal ağ çizgisinin ötesinde küresel iş gücünün maksimum yararlanabileceği ortak bir platform haline getirilmiştir.

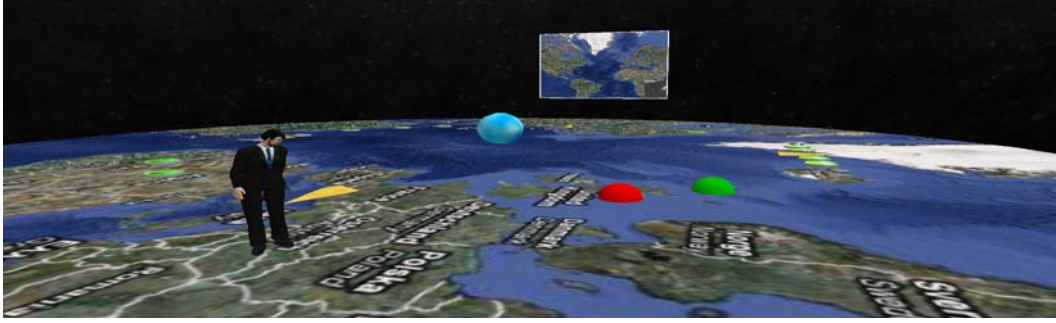
### **2.2.3.2. The National Oceanic and Atmospheric**

#### **Administration: Doğal Olayların Benzeşimleri**

#### **(Simülasyonları)**

Ulusal Okyanus ve Atmosfer Yönetimi'nin (The National Oceanic and Atmospheric Administration-NOAA) başlıca amacı küresel ekosistemin içinde yer alan okyanusların, kıyıların ve atmosferin etkilerini kavrayan, bilgi sahibi bir toplum yaratmaktır. Bu amaca hizmet ederken, Second Life sanal platformunun çoklu ortam iletişimi doğal olayların benzeşimlerinin yer aldığı eğitim programlarını geniş kitlelere duyurmayı başarmıştır. NOAA'nın Second Life'da yer almasıyla birlikte 47,000'in üzerindeki YouTube izleyicisi NOAA'nın tsunami görsel örneklemesini izleme imkanı bulmuştur.

Second Life'in sağladığı simülasyon (benzeşim) ile ziyaretçi izleyiciler bu doğal olayın nasıl gerçekleştiği üzerinde görsel deneyim (Resim 5) kazanmışlardır.



**Resim 5.** NOAA- Ulusal Okyanus ve Atmosfer Yönetimi (2009)

NOAA'nın Sanal Dünya Program Yöneticisi Eric Hackathorn *tsunami hakkındaki bilgilerin kitaptan edinilebileceğini; ancak, sadece sanal dünyada yaşanabileceğini* değinerek, gerçeğe dayalı deneyimin öğrenmede önemli bir etkisi olduğunu vurgulamaktadır (Linden Research, SL Case-NOAA, 2009).

### **2.2.3.3. Northrop Grumman Corporation:**

#### **Cutlass Bomba İmha Robotu Örneği**

Second Life sanal platformundan yararlanan diğer bir kurum ise 120,000 çalışanı ile 32 milyar dolarlık bütçeye sahip Northrop Grumman Şirkettidir (Northrop Grumman Corporation - NGC). ABD'nin önde gelen bu savunma ve teknoloji şirketi sanal dünyada yarattığı beş bölgede ön ürünler üretmekte, simülasyonlar tasarımlamakta ve gerçek dünyada tehlikeli, yasak, pahalı ve hatta çalışılması imkansız ortamlarda çalışanlarını eğitmektedir. Şirket ayrıca, dünya devletlerine ve ticari işletmelere, atmosfer ve atmosfer dışı alanlara, elektroniğe, bilişim sistemlerine, gemi inşasına ve teknik hizmet endüstrisine yönelik ürünleri de sağlamaktadır. Böylece, aynı zaman ve

sanal mekanda etkileşimli iletişime izin veren yapısı sayesinde, Second Life, el kitapları ya da slayt gösterilerinden bilgi edinmek yerine şirket çalışanlarını kendi fiziksel alanlarını terk etmeden bir araya getirerek eğitebilir ve simülasyonlar yardımıyla ürünlerin deneme kontrolü tehlikesiz bir ortamda sağlanabilir. Bu bağlamda, NGC Second Life’ı çalışanlarını eğitmede farklı bir yöntem olarak kullanmaktadır (Linden Research, SL Case-NGC, 2009). Tartışılanların ekseninde, sanal dünyanın üç boyutlu olanakları ile eğitim masrafları azaltılabilir, eğitim araçlarının denemelerinde kullanım riskleri ve tehlikeleri ortadan kaldırılabilir, mekansal uzaklıkta bulunan şirket elemanları, sağlanan esnek erişim ile uygun gün ve saatte belirledikleri sanal platformda toplanarak eğitim alabilir ve bilgi etkileşiminde bulunabilirler. Binlerce dolar tutarında olduğu öngörülen ve dünyada oldukça az sayıda bulunan Cutlass Bomba İmha Robotu’nun gerçeğe uygun olarak tasarlanmış sanal simülasyonu (Resim 6) sanal eğitime iyi bir örnektir.



**Resim 6.** NGC -Cutlass Bomba İmha Robotu (2009)

Makinenin eğitim merkezlerine gönderilmesi aşamasında meydana gelebilecek yüklü tutarı oldukça aza indirgeyerek, deneme risklerini ve kullanım sınırlılıklarını ortadan kaldıran benzeşimin sağladığı sınırsız test denemesi ve risksiz olanakları sayesinde

akademik ve bilimsel çalışmalar, gerçeğe uygun olarak değerlendirilebilir ve geliştirilebilir.

#### 2.2.3.4. Philadelphia-Based Health Insurance Company: Yaşam Biçimi Yönetim Programları

Örnekleri verilen şirketlerin yanısıra 2006 yılından itibaren hizmet veren Küresel Sağlık Hizmetleri Şirketi “CIGNA” da, sağlamış olduğu “vielife” sanal programı ile Blue Cross/Blue Shield, Unilever, KPMG, ve GlaxoSmithKline gibi müşteri-şirketlere, sağlık risk değerlendirmelerini içeren Yaşam Biçimi Yönetim Programları sunmaktadır. **vielife**’ın hizmetleri beslenme, fiziksel etkinlik, uyku ve stres yönetimini içermektedir. 2008 yılında CIGNA ve **vielife** Second Life’da yaratılan GET (Go Experience, Thrive: Git, Deneyim Edin ve Başarılı Ol) adasında beslenme programının pilot uygulamasını başlatmışlardır. **vielife**’in amacı pilot proje çerçevesinde yüksek riskte olan bireylere hastalığa yakalanmadan önce yaşam biçimlerini değiştirebilecekleri basit ipuçları vermektir (Resim 7).



**Resim 7.** CIGNA ve **vielife**- Yaşam Biçimi Yönetim Programları (2009)

Second Life platformunun pilot projedeki işlevi desenlenen proje amaçlarını coğrafi uzaklıktaki farklı kitlelere sanal ortamda ulaştırmaktır. Buna ek olarak, pilot programda



yer alan **vielife** katılımcılarının amaçlarına yönelik nasıl yanıt verdikleri ve ne tür davranış değişikliklerinde buldukları sanal olarak gözlemlenebilmektedir. **vielife**'in Second Life'daki Proje Yürütücüsü Jason Race, “*katılımcıların sanal konuşmalarda yüz yüze konuşmalara kıyasla daha aktif olduğunu ve bu durumun SL kullanım deneyimini daha güçlü ve daha etkin kıldığını*” belirtmektedir. Normal şartlarda sağlık sorunlarıyla ilgili daha az şey paylaşan bireylerin, bu ortak sanal alanda kendilerini daha rahat ifade ettiklerini belirten Race'e göre “*Second Life, coğrafi sınırlılıkları ortadan kaldıran ve hassas konular hakkında sosyal tabuları yıkan*” bir platformdur. Yaş sınırlamaları da SL'in yıktığı tabulardan biri olarak kabul edilebilir. Başlangıçta SL katılımcılarının 18-25 yaş skalasından oluşacağı öngörülse de; **vielife**'in ana kitlesi her yaştan katılımcıyı bünyesinde toplamayı başarmıştır (Linden Research, SL Case-CIGNA, 2009).

#### **2.2.3.5. Second Life Türkiye**

Yukarıda kullanım açıklamaları yapılan kurumların yanı sıra Second Life sanal platformunun içinde yer alan; kullanıcılarının çoğunluğunun Türklerden oluştuğu ve bilgilerin Türkçe aktarıldığı Second Life Türkiye (2009), toplam 15.981.298 üyeye sahiptir. Second Life Türkiye kaynağında belirtilenlere göre, Dell, Vestel, IBM, Mercedes Benz, BMW, Toyota, Cisco Sony BMG, Sony Ericsson, Sun Microsystems, Adidas, Nike, Vestel gibi dev firmalar, ürünlerini sanal kullanıcılarının beğenisine sunarak, gerçek yaşamda pazarlamaktadırlar. Bu firmalardan biri olan Vestel, Haziran 2007 yılında SL Türkiye ve Brand Institute tarafından geliştirilmiştir. Second Life Türkiye (2009), pazarlama şirketlerinin, devlet kurumlarının ve üniversitelerin yanı sıra haber ajanslarının da Second Life platformunda kendilerine ait sanal adalarda etkin varlıklarını sürdürdüklerini belirtmektedir (Resim 8).



Türkiyenin ilk ve tek Second Life kaynak sitesi - [www.slturkiye.com](http://www.slturkiye.com)

**Resim 8.** Second Life Firmalarından Örnek Görüntüler, Vestel (2009)

Reuters Haber Ajansının ardından Türk medyasının ilk sanal muhabiri olan Star gazetesi İnternet Editörü Elif Aysıt Genç, görümsel sanal benliği ile Second Life dijital platformunda 7 Mart 2007 tarihinden itibaren çalışmaya başlamıştır (Star, 2007). Aramalarda ‘StarGazetesiSLmuhabiri’ anahtar sözcüğü ile ulaşılabilen Genç, oluşturduğu 3D karakter ile sanal dünya ve gerçek dünya arasındaki haberleşmeyi sağlamıştır. Bu sayede, kullanıcılarının gerçek bağlamdaki düşüncelerini ve öz sunularını ortak paylaşımına sunan SL ortamı, gerçek yaşama koşut ve en az onun kadar etkin olan ikinci bir yaşamın sanal gerçekliğini yaratmıştır denilebilir.

#### 2.2.4. Eğitim ile İlgili Uygulamalar

Aşağıdaki bölümde, Second Life’da eğitim ile ilgili uygulamalarda bulunan kurumlardan Yeni Kitle İletişim Araçları Birliği (The New Media Consortium- NMC) ve Açık Üniversitenin (The Open University-OU) etkinlikleri açıklanmıştır.

### 2.2.4.1. The New Media Consortium

1993 yılında kurulan ve kar amacı gütmeyen The New Media Consortium-NMC (Yeni Kitle İletişim Araçları Birliği), dünya çapındaki üniversitelerin, müzelerin, araştırma merkezlerinin ve kuruluşlarının içinde bulunduğu 300'e yakın üyeye sahiptir. NMC, 2006 yılından itibaren Second Life'ı öğretme, öğrenme, araştırma ve yaratıcı ifade gibi becerilere ulaşmada ve gelişen teknolojilerin kullanımını güdülemede bir araç olarak kullanmıştır. NMC, ayrıca, MIT, Harvard, Yale, Princeton, USC, Rice gibi birçok üniversitenin sanal platformları daha geniş ölçüde kullanmalarında da etkin hizmet vermiştir. Second Life'da yer alan NMC kampüsü ilk etapta kendi üyelerine sanal platformda deneyim sağlamaları yönünde desenlenmiş; ancak, kampüs kısa bir zaman sürecinde sanal tartışmaların yapıldığı bir konferans merkezi haline gelmiştir (Resim 9).



**Resim 9.** NMC- Yeni Kitle İletişim Araçları Birliği (2009)

İçinde aynı zamanda kütüphane, güzel sanatlar müzesi, konferans merkezi, oryantasyon (uyum) adası gibi bölümleri de barındıran NMC sanal kampüsü, 2008 yılının 100 günlük zaman diliminde, 56 ülkeden, her biri ortalama 98 dakika süreyle çevrimiçi (online) olan 15,518 katılımcı tarafından ziyaret edilmiştir. 7,000 süreli yayını, araştırma veri tabanını içeren kütüphanesi, bilimsel deneylerin yapılmasına izin veren

sanal alanlarıyla NMC, sadece öğrenme ortamları tasarımıyla kalmayıp, aynı zamanda topluluk ağı oluşturmada kullanıcı-müşterilerine hizmet vermektedir (Linden Research, SL Case-NMC, 2009).

#### 2.2.4.2. Open University, UK

Second Life'in eğitim alanındaki girişimleri değerlendirildiğinde, öğrenenlerine sağladığı esnek öğrenme saatlerinin çevrimiçi eğitim etkinlikleri altında yaygınlaştırılmasında başat rol üstlenen kurumlardan biri olan The Open University-OU (Açık Üniversite), açık ve uzaktan eğitim görevini, günümüze kadar, 2 milyonu aşkın öğrenciye ulaştırmayı başarmıştır. Bu başarının önemli bir nedeni üniversitenin derslerini sanal platforma taşımasıyla ilgilidir. Üniversitenin tek fiziki kampüsünün yer aldığı Milton Keynes bölgesinden uzakta yaşayan öğrenenler yerel öğretim (local tutorial), posta ve telefon öğretimi (postal and telephone tuition) ve İnternet'in ardından, Second Life yoluyla öğrenimlerine devam edebilmektedirler. Second Life'da yer alan The Open University kampüsü tamamıyla yeni oluşmuş ve geniş şekilde dağılmış öğrenci gruplarına birbirleriyle tanışma, sanal bir toplulukta çalışma ve öğrenenlerin ücretsiz kiralayabilecekleri sanal üniversite yurtlarında birlikte yaşama fırsatı vermiştir (Resim 10).



**Resim 10.** OU- Açık Üniversite Sanal Üniversite Yurtları (2009)

Second Life’da öğretimin dördüncü yılına giren Açık Üniversite, sanal platformun içindeki eğitsel kazanımın öğrenenlere, öğretim elemanlarına ve idarecilere gerçek yaşam ortamında büyük başarılar getirdiğini kanıtlamışlardır. Açık Üniversite için eğitim sadece sınıflardan ve amfilerden oluşan bir yapı değil, sosyal düzenlemelerin profesyonel ağlara dönüştüğü bir oluşumdur. Engelli ya da tam zamanlı çalışan olduğu için kampüse gelemeyen OU öğrenenleri, böylesi etkin ve güdüleyici bir sosyal ağ topluluğuna dahil edilerek, (e)öğrenmeleri canlı tutulmaktadır. SL’e katılan öğrenenlerin birbirleriyle, ortamla ve ders yöneticisiyle etkileşimlerindeki hızlı artışı gözlemleyen üniversitenin İnsan Kaynakları Bölümü, personel eğitiminin de aynı sanal platformda yapılabileceğini analiz ederek girişimde bulunmuştur. OU İnsan Kaynakları Bölümü Müdür Yardımcısı Steph Broadribb ve İnsan Kaynakları Proje Sorumlusu Chris Carter, öğretim elemanlarının etkin dönüt verme ve alma becerilerini geliştirmek üzere birlikte çalışmışlardır. Böylelikle, gerçek yaşamda rol-üstlenme becerilerini geliştiremedikleri personellerinin, SL’de yüksek enerjiyle etkinliklere dahil olduklarını ve bu becerileri sorunsuz bir biçimde elde ettiklerini belirtmektedirler. Anna Peachey ve Helen Yanacopulos’a göre, SL’de rol-üstlenme etkinlikleri, gerçek yaşamda gerçekleştirilmesi güç olan durumları başarıya ulaştırmada öğrenenlere destek olmaktadır ve bu sayede öğrenenler daha anlamlı ve daha etkin işbirliklerine dayalı becerileri elde edebilmektedirler. Bu bağlamda yazarlar, SL’de gerçekleştirilen eğitim programlarının anlamlı ve uygun maliyetli öğrenmenin yeni formunu geliştireceğini öne sürmektedirler (Linden Research, SL Case-OU, 2009).

### **2.2.5. Second Life’ın Eğitimde Uygulanmasıyla İlgili Araştırmalar**

Aşağıdaki bölümde Second Life’ın eğitim alanında uygulanmasına ilişkin araştırmalar yer almaktadır.

#### **2.2.5.1. State University of New York (SUNY): Oneonta**

##### **Müzik Projesi**

Greenberg, Nepkie ve Pence (2008-2009) tarafından incelenen State University of New York (SUNY) College, Oneonta tarafından yürütülmekte olan proje, Oneonta müzik bölümü öğrenenlerinin sanal platformda düzenledikleri 3D konseri kapsamaktadır. Second Life uygulamalarından biri olan bu sanal konser provası içinde, müzisyen-öğrenenler, herhangi bir konserin organize edilmesi sürecindeki karmaşık ve çok-basamaklı aşamaları gerçek yaşama birebir benzetilen 3D bir platformda, mezuniyet öncesi dönemde deneyimleme fırsatı bulmuşlardır. Projede, Second Life sanal ortamının eğitimde işe koşulması durumunda, öğrenenlerin katılım düzeylerinin yüksek olması ve farklı alanlardaki öğrenen-ders yöneticisi işbirliklerinin başarıyla oluşturulması gibi olumlu faydalar sağlandığı gözlemlenmiştir. Projenin olumlu çıktıları bağlamında, bu çalışma disiplinlerarası işbirliğinin sağlanmasına iyi bir örnektir. Diğer birimlerden gelen bilgisayar bölümü öğrenenleri, projenin teknik kısmıyla ilgilenererek müzisyen-öğrenenlerin gerçek müzik aletleri ile stüdyo kaydı yapabilmelerini sağlamış ve buna ek olarak gerçek uygulamaya dayanan bilet satışının içinde olduğu bir konser düzenlenmesi gerçekleştirilmiştir.

#### **2.2.5.2. Virtual Marine Museum (VMM): Eğitsel Uygulaması**

##### **Üzerine Bir Araştırma**

Tarnag, Change, Liang Ou, Chang ve Liou (2008-2009) tarafından yürütülen ve iki yıl süren nitel bir çalışmada, Denizcilik Çevrebiliminin (ekoloji) korunmasına hedef olarak

geliştirilmiş Sanal Denizcilik Müzesi'nin, fen bilimleri dersinde kullanımına ilişkin etkiler araştırılmıştır. Fen bilimleri ders yöneticisi ve orta öğretim öğrencilerinin katıldığı bu nitel çalışmada, Sanal Denizcilik Müzesi programının geliştirilmesi ve bu uygulamanın fen bilimleri eğitiminde uygulanması sürecinde öğrenen-ders yöneticisi kullanıcı görüşleri görüşme ve gözlem yöntemleri aracılığıyla alınmıştır.

Araştırma, Sanal Denizcilik Müzesi uygulamasının öğrenenlerin ilgisini ve güdülenmesini artırdığını ve fen bilimlerinde işe koşulabileceği yönünde sonuçları içermektedir. Bu sonuçlara ek olarak, öğrenenlerin Denizcilik Çevrebilimi üzerindeki bilgilerinin olduğu kadar, okyanus ve doğayı koruma konusundaki kavram gelişmelerinin de arttığı gözlemlenmiştir. Ders yöneticisi açısından, bu uygulama öğrenenin ilgisini ve güdülenmesini artırmakta ve çevrimiçi dönütler sayesinde öğrenmeyi daha etkin hale getirmektedir. Ders yöneticileri, Deniz Çevrebilimini içeren bir ders ünitesinin görsel materyallerini hazırlamanın güçlüğü; bilgisayar donanımdan ya da daha hızlı ağ bağlantısının eksikliğinden kaynaklanan problemlerin öğrenenlerin ilgisini azaltabileceği endişesini dile getirerek, 3 boyutlu uygulamalar aracılığıyla, ders konularının öğrenenlere daha verimli aktarılabilirdiğini savunmuşlardır. Ders yöneticileri tarafından belirtilen başka bir önemli nokta ise 3D uygulamaların eğitsel tasarım ile birleştirilmesinin daha etkin ders öğrenme çıktılarının elde edilmesi için gerekli olduğudur. Tartışılanlar ekseninde değerlendirildiğinde, ders yöneticileri bu tip uygulamaları müfredata aktarırken eğitsel tasarımcı olarak görev aldıklarında çok daha iyi sonuçlar alabildiklerini belirtmişlerdir. Öğrenen açısından ise bu tür uygulamalar ilgi çekici ve güdüleyicidir. Yapılan görüşmelerin sonucunda ortaya çıkan sonuç, öğrenen güdülenmesinin, oyun tabanlı öğrenmeye ilişkin ilginin yüksek düzeyde olmasına bağlı

olmasıdır. Oyun tabanlı yeni öğrenme ortamları, geleneksel öğrenme ortamlarına kıyasla daha çeşitli bilgi kaynaklarına ulaşmayı sağlamaktadır.

### **2.2.5.3. İki Ders Yöneticisinin Second Life Uygulamasından**

#### **Önceki ve Sonraki Deneyimleri**

Çalışmanın iki katılımcısından biri olan Empire State College’ın Öğretmenlik Yüksek Lisans Programında fen bilimleri eğitimi alanında öğretmen eğitmeni olarak görev yapan Dr.Eileen O’Connor ve matematik eğitimi alanında öğretmen yetiştiren Dr. Lynae Sakshaug kendi çalışmalarında araştırmacı olarak etkin yer almışlardır. Çalışmalarında, O’Connor ve Sakshaug (2008-2009), Second Life’da eğitim veren ders yöneticilerinin öğretmeye ilişkin gelişimlerini yansıtarak, öğrenenlerin değişen eğitsel gereksinimlerinin nasıl karşılandığı ve 3D ortamdaki öğrenme deneyimlerine nasıl hazırlandıklarını araştırmışlardır. Verilerin toplanmasında öğrenenlerin Second Life’a yönelik kullanım bilgilerinin bulunduğu raporlar değerlendirilmiştir. Öğrenenlerin ortam kullanımına ilişkin raporlarından elde edilen veriler sayesinde, Second Life’da ders vermek isteyen ders yöneticilerine ideal ve uygulanabilir tasarımlarla ilgili genel önerilerde bulunulmuştur. Araştırmanın diğer bir sonucuna göre ise öğrenme etkinliğinde etkin çaba gösteren öğrenenler, Second Life’ın en üst düzeydeki yer alan karmaşık alanlarda başarı göstermişlerdir. Öğrenenlerin başarıları bağlamında değerlendirildiğinde, Second Life öğrenme gereksinimlerinin karşılanmasında uygun bir sanal platform olarak işe koşulmuştur.

### **2.3. Sanal Platform’da ve SL’de Etkileşim Örnekleri**

Alanyazında yer alan öğrenen-öğrenen, öğrenen-materyal ve öğrenen-içerik arasındaki etkileşimleri incelemek üzere yapılmış ampirik çalışmalar, Khe Foon Hew ve Wing Sum Cheung (2008) tarafından “*virtual world*” anahtar sözcüğü girilerek (1) *Academic*



*Search Premier*, (2) *Education Research Complete*, (3) *ERIC* ve (4) *PsycARTICLES* veri kaynaklarından derlenmiştir. Veri tabanının içerdiği 10,430 adet derginin içinden yapılan incelemeler sonrasında, araştırmacılar, kartopu yöntemini kullanarak, dört uluslararası konferansta sunulan makalelerinin toplandığı *EditLib Digital Library for Information Technology and Education* başlıklı akademik dergiye ulaşmış ve sanal ortamlara ilişkin yapılan araştırmaları incelemiştir. Uluslararası çalışmaların yer aldığı konferanslar aşağıdaki gibidir:

- International Conference on Mathematics/Science Education and Technology, Society for Information Technology and Teacher Education International Conference,
- World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare,
- Higher Education and World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications

Yapılan incelemeler sonucunda, araştırmacılar tarafından, sanal ortamlarda meydana gelen sosyal etkileşime ilişkin yalnızca dört betimsel çalışma aktarılmıştır. Aşağıda yer alan bölümde etkileşime atıf yapan ve ulaşılabilen çalışmalardan betimsel örneklemelerin birkaçı verilmiştir.

### **2.3.1. Vertex Projesi: 3D Sanal Ortamlarda Çocuk Yaratıcılığı ve Etkileşim**

Bailey ve Moar (2001) çalışmalarında, okullardaki iletişim tabanlı bilgisayar ağlarının genişlemesi ile etkileşim özelliğini içinde bulunduran zengin içerikli sanal ortamların, güçlü birer eğitim aracı olma yolunda olduğunu belirterek, bu ortamlarından biri olan ve çocukların 3D sanal ortamda yaratıcılıklarını güdüleyen Vertex adlı projeyi örneklendirmişlerdir. Proje kapsamında, ilkökul düzeyindeki çocuklar, etkileşimin

oluşmasını kolaylaştırmada önemli bir araç olduğu savunulan sanal benlerini yaratmışlardır. Yaratma sürecinde çocukların kendilerine benzeyen sanal benlerini oluşturmada istekli oldukları gözlemlenmiş ve isteğin, eğitsel amaçlı kullanılan yazılımın çocuklar tarafından oyun olarak algılanmasına bağlı olduğu belirtilmiştir. Projenin işleyiş sürecinde, sanal benler, çocukların diğer çocuklarla iletişimlerinin başlatılmasında ve sürdürülmesinde oldukça önemli araçlar haline gelmiştir. Çocuklar iletişimin devamını sağlamak adına, vakitlerinin çoğu kısmını diğer çocukları bulmakla geçirmişler ve bu çabalarını daha da ileriye götürerek, başka insanlarla tanışabilecekleri oturlara yönelmişlerdir. Etkileşim bağlamında çocuklar arasında iletişime dayalı bir işbirliğinin oluşması da projenin olumlu sonuçlarından biri olarak ortaya çıkmıştır. Çocuklar, uzaktan bir arada oldukları bilgisayar ortamında, işbirliği içinde fikir paylaşımında bulunmuşlar, ortamda gerçekleştirecekleri sanal etkinliğin yönünü belirlemişler ve tasarıma ilişkin problemleri birlikte çözmüşlerdir. Bu bağlamda, projede çocukların hem diğer çocuklarla hem de ortamla etkileşimlerinin sonucu güdülenme ve anlamlı öğrenme olarak sonuçlanmıştır denilebilir.

### **2.3.2. Active Worlds: 3D Sanal Ortamlarda Eğitim ve Etkileşim**

3D sanal ortamlarda etkileşime ilişkin diğer bir araştırma, Dickey (2003) tarafından yapılmıştır. Dickey yeni teknolojiler olarak adlandırdığı 3D sanal platformları, uzaktan eğitimin yapısalıcı öğrenme ortamları olarak tanımlar. Bu tanım bağlamında gerçekleştirilen niteliksel çalışmasında, Dickey, uzaktan eğitimin Second Life'a benzerlik gösteren eş zamanlı 3D ortamlarından biri olan Active Worlds platformunun kullanımındaki pedagojik uygulamalar üzerine yapılmış durum çalışmalarını ele almıştır. Ancak, yazar, özellikle pedagojiye ilişkin yapısalıcı öğrenme ortamlarını destekleyen uzaktan eğitim teknolojilerinin tasarımı ve uygulanmasına yönelik

çok az çalışmanın yapıldığını belirtmiştir. Yazara göre, bu ortamların değerlendirilmesini sağlamada geçerli bir yöntem olarak öğrenme ortamlarının sağlanırlığını ve sınırlılığını göz önünde bulundurulmalıdır.

Çalışmada, 3D sanal uygulamaların yanı sıra yapısalcı öğrenmeyi destekleyen ortamlardan biri olan Active Worlds (*discourse tool*-konuşma araçları, *experiential tool*-deneyimsel araçlar ve *resource tool*-kaynak araçları başlıkları altında) değerlendirilmiş ve pedagojik açıdan sağlanırlığı ve sınırlılığını incelenmiştir. Bu incelemeye ek olarak, çalışmada; yapısalcı uzaktan öğrenme ortamları örnekleriyle açıklanmış ve 3D sanal ortamların öğrenmeye ilişkin dinamikleri ve senkron uzaktan öğrenme adına işe koşulmuş uygulamaları incelenmiştir. Çalışmanın yöntem kısmında, sınıf günlüklerinin yanı sıra yapılan resmi ve gayri resmi görüşmeler ile katılımcıların ve Active Worlds Üniversitesinin senkron uzaktan eğitim derslerinin yöneticisinin görüşleri alınmıştır. Bulgular ve sonuçlar, Active Worlds sanal ortamının yapısalcı öğrenme ortamlarını destekleyen araçlar sağladığını ortaya çıkarmıştır. Örneğin; dersin içeriğini öğrenenlere aktarmada senkron konuşma araçlarının kullanılmasıyla hem öğrenenler kendi aralarında, hem ders yöneticisiyle hem de ortamla etkileşim içine girmişlerdir. Senkron konuşma araçları vasıtasıyla dönütlerin anında verilmesi, dersin konusuna yönelik öğrenen güdülenmesini artırmıştır. Çalışma boyunca elde edilen bulgulardan biri diğeri ise öğrenenlerin bireysel fikirlerini paylaşmada konuşma araçlarını sosyal bir forum olarak kullanmalarındadır. Bu, sosyal etkileşimin forum çerçevesinde sağlanırlığı açısından önemli ve olumlu bir bulgudur; ancak, diğeri bir taraftan, konuşma araçlarının 255 harfle sınırlı tutulmasından dolayı, ders yöneticisi ders içerikli sunularını öğrenenlerle paylaşmada problem yaşamıştır. Teknik olarak; sunu boyutunun senkron konuşma aracının limitini aşmasından dolayı, ders yöneticisi sunusunu birkaç ayrı mesaja

aktararak göndermek zorunda kalmıştır. Bu örnek, 3D ortamı senkron konuşma aracının teknik bağlamda sınırlılığını gösteren bir bulgudur.

Jonassen'a (1999; Aktaran: Dickey 2003) göre, yapısalcı öğrenme ortamlarının içinde yer alan deneyimsel araçlar; bilişsel araçlar (cognitive tools), yerleşik bilgi-modelleme araçları (knowledge-modeling tools) ve eylem araçları (performance tools) olarak farklı araçlara dönüşmektedirler. Dickey, bu araçların 3D sanal ortamlarındaki kullanım esnekliği sayesinde öğrenenlerin daha etkin ve deneyim tabanlı öğrenmeyi gerçekleştirebildiklerinin bulgusuna ulaşmıştır. Örneğin; sanal ortam içinde öğrenenler, sanal benleri ile bireysel olarak objeleri tasarımıyabilirler. Kaynak araçları bağlamında ise İnternet metin sunucularının (browser) Active Worlds sunucusunun sağlanırlığı ile ders yöneticisi, öğrenenlerini sanal ortamda farklı web sitelerine gerektiği zaman yönlendirebilmektedir. Böylece öğrenenler, ders içeriğine destek materyallere bu sunucular vasıtasıyla ulaşabilmektedirler. Sunucuların kullanımında ders yöneticisini sınırlayan ve dikkat edilmesi gereken konu, sunucuya konulan kaynakların uygun boyutta olmalarıdır. Yukarıda tartışılanlar ekseninde, uzaktan eğitim bağlamında öğrenenlerin, eğitim gereksinimlerini karşılamada, 3D platformların yapısalcı öğrenme ortamlarını desteklediği sonucuna varılan bu çalışmada, sanal ortamların hem uzaktan hem de geleneksel sınıfta kullanılmasına ilişkin daha fazla araştırmanın yapılması gerekliliği belirtilmektedir.

### **2.3.3. MOOSE (Modelling of Secondlife Environments) Projesi**

Edirisingha, Nie, Pluciennik ve Young (2009) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, çok-kullanıcılı sanal ortam olarak nitelendirilen (three-dimensional multi-user virtual environment: 3-D MUVE) ve Linden Lab tarafından geliştirilen Second Life'ın eğitimsel potansiyelinin incelendiği pilot bir çalışmanın bulgularına yer verilmiştir.

Çalışma, ayrıca; UK Joint Information Systems Committee (Birleşik Krallık Bilgi Sistemleri Komitesi) tarafından desteklenen Modelling of Secondlife Environments-MOOSE (SL ortamlarını modelleme) adı altında bir (1) yıllık bir araştırmanın parçasıdır. Yazarlar tarafından ortaya atılan araştırma sorununda, öğrenme etkinliklerinin sosyal bulunuşluğu (social presence) nasıl kolaylaştırdığı ve işbirliğine dayalı öğrenmenin Second Life’da geliştirilmesi için uzaktan öğrenenler arasındaki sosyalleşmenin nasıl geliştirilebileceği üzerine odaklanılmıştır. Araştırmada, MOOSE Projesi çerçevesinde University of Leicester (UoL) tarafından Arkeoloji Teorisi Lisans Modülü’nün içinde öğrenme etkinliği için tasarlanmış UoL Media Zoo Island sanal platformundaki dört etkinliğe katılan iki ders yöneticisi ve dört öğrenenin etkileşimi incelenmektedir.

MOOSE, çevrimiçi 3D çok-kullanıcılı sanal ortam olan Second Life’in öğrenenlerin sosyalleşmelerini ve etkileşimlerini sağlayarak daha etkin bilgi sağlanması ve aktarılması süreçlerini incelemektedir. İnceleme sonucunda SL’de yer alan öğrenme etkinliklerinin uzaktan öğrenen küçük gruplar için sosyal bulunuşçuluğun yanı sıra, diğer öğrenenler ve ders yöneticisiyle sosyalleşmeleri için bir içerik sağladığı ortaya çıkmıştır. Öğrenenlerin sanal sosyalleşmesi gerçek yaşam ağı kurmalarına doğru gelişmiştir. SL sayesinde *yakınlık* ve sosyal bulunuşluk oluşmuş ve bu pozitif öğrenme deneyimlerine yol açmıştır.

Bu çalışmada yer alan katılımcılar, daha önce öğrenme deneyimlerini kağıt üzerinde yapan bireylerdir. SL’de yer alan tüm öğrenme etkinlikleri deneysel ve tartışma tabanlı öğrenmeye dayalı etkinliklerdir. Bu bağlamda; öğrenenlerin ortam arasındaki etkileşimi incelendiğinde, sanal benlere sunulan yürüme, oturma, alkışlama gibi mimik hareketlerin sosyalleşmenin geliştirilmesinde yardımcı olduğu gözlemlenmiştir.

Arařtırmacılar, öğrenenler ve sanal benleri arasındaki etkileşimin ve sonraki arařtırmalar için önemli bir çıkıř noktası olduđunu da vurgulamaktadırlar. Arařtırmacılara göre, katılımcıların sosyalleřme deneyimleri sanal ortamların içinde edinilen deneyimi de aynı oranda pozitif etkilemiřtir; ancak, sanal ben yoluyla kiřiliđin yansıtılması karmařık bir süreçtir ve öğrenmeyi etkilemektedir.

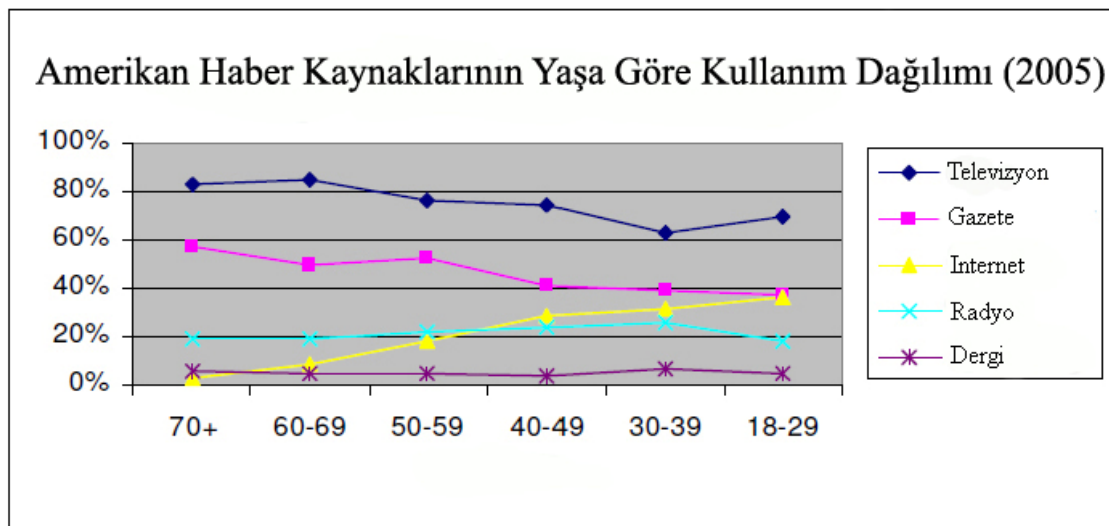
İnceleme ařamasında, Second Life’da yer alan öğrenme etkinlikleri Salmon’un çevrimiçi öğrenmeye iliřkin beř (5) adım modeli üzerine kurulmuř ve öğrenenlerin SL’deki bu etkinliklere katılımları görüřme, gözlem ve konuřma günlükleri yoluyla incelenmiřtir. Veri analizleri sosyalleřme ve sosyal varoluřun SL’de nasıl ortaya çıktıđını göstermiř ve ařađıda verilen durumlarla ilgili dört ana bulguyu sunmuřtur:

1. Gerçek yařamda sosyalleřme ve bunun gerçek yařam ađının kurulmasına olan etkisi;
2. Salmon’un beř (5) adım modelinde yer alan *sosyalleřme* adımı; öğrenen katılımcılar oluřturdukları sanal benleri ile diđer öğrenenlerle ve ders yöneticileriyle tanışma imkanı bulmuř ve sosyalleřmiřlerdir;
3. Modelin ilk adımı olan *eriřim ve güdülenme* ile öğrenenlerin gerçek yařama ait geliřimleri üzerine görüřleri;
4. Modelin ikinci adımı olan sosyalleřme yoluyla sađlanan geliřim ve sosyalleřme sürecinde sanal ben arkasındaki kiřiliđin rolü.

Öğrenenlerle yapılan görüřmelerin bulgularına göre, dört katılımcı öğrenenin 3D sanal ortamını ilk kez kullandıkları; ancak, SL öğrenme etkinlikleri yoluyla öğrenenlerin gerçek yařama iliřkin sosyalleřmelerini sađlayarak bunun öğrenmelerine pozitif yansıdıđı gözlemlenmiřtir.

#### 2.4. Second Life eÖğrenen Grubu

Bu çalışmada, Second Life eÖğrenen grubu olarak tanımlanan bireyler, örgün eğitimlerine devam eden, örgün eğitimlerini herhangi bir sebeple yarıda bırakmış, hiç devam etmemiş ya da uzaktan eğitim sistemi altında sürdüren geniş bir öğrenen kitlesini tanımlanmaktadır. Çalışmada, eÖğrenen grubunun yaş skalası sınırlandırılmamıştır. Bireyler, mesleki ve günlük yaşamlarında etkin İnternet kullanıcısı olduğu varsayılan teknoloji okuryazarları olarak kabul edilmiştir. Kullanıcı oranının İnternet ağında yoğunlaşması, çalışmanın SL sanal platformundaki öğrenen-ders yöneticisi etkileşimini incelemede önemli bir veridir. Televizyon, gazete, radyo, magazin ve İnternet'in, yaş gruplarına göre dağılım yüzdelerinin irdelendiği Pew Araştırma Merkezi'nin (2005; Aktaran: Rycroft, 2007) verilerine göre, İnternet kullanımında artan bir oran gözlemlenmektedir. Şekil 1, çalışmanın odak grubunu oluşturan eÖğrenen yetişkin yaş aralığının içermesi, İnternet kullanımının diğer kitle iletişim araçlarına olan açık farkını göstermede bilimsel bağlamda bir kanıttır.



**Şekil 1.** Kitle İletişim Araçlarının Yaş ve Kullanım Yüzdelerine Göre Oranları (Rycroft, 2007)

İnternet tabanlı bilgi çağındaki hızlı değişime uyum sağlamada SL eÖğrenen bireylerden beklenen, yaşamboyu öğrenme becerilerine sahip nitelikli ve donanımlı bireyler haline gelmeleridir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişimi ile öğrenen bireyler çok kültürlü ve eğitsel tabanlı teknolojik ortamlara yönelmişler ve bu yönelim doğrultusunda ortam kullanıcılarına hizmet verecek yeni küresel platformlar ile yetişkin eÖğrenenlerin bilişsel ve eleştirel düşünce becerilerini etkin kullanmaları sağlanabilir.

#### **2.4.1. Yetişkin eÖğrenenler**

Çalışmada kayıtlı kullanıcıların çoğunluğunu oluşturduğu kabul edilen öğrenenler herhangi bir yaş aralığı ile sınırlı olmaksızın yetişkinleri kapsamaktadır. Nöroloji Psikolojik ve Danışma Merkezi: ALTIS'e (2007) göre bireyin kişisel amaçlarını net bir biçimde belirlediği yaş sınırlaması alanyazında ortalama 25 yaş ile 45 yaş arasında verilmiştir. ALTIS, genç yetişkinliğin ergenliğe göre daha kararlı bir dönemi içerdiğini; ancak, bir yandan da yetişkinliğin normatif özelliklerini (örn. eğitimini bitirmiş olmak, işe girmek, askerliğini yapmak, ebeveyn olmak) tam olarak yerine getiremediği bir evre olarak tanımlar. Ego psikolojisinin önde gelen isimlerinden biri olan Erickson (1993) ise genç yetişkin yaş skalasını 18–40 yaş arasında tanımlanmıştır. Yetişkin tanımlamalarında ve yaş sınırlamalarındaki kesinliklerin ortadan kalkmasına koşut olarak bu çalışma, sosyal ağ ortamlarında etkileşimli iletişime yön veren tüm genç yetişkin ve yetişkin gruplarını kapsamaktadır. Belirtilen yaş grubu içinde yer alan eÖğrenenler sanal yaşamın içinde şekillendirdikleri formal ve informal öğrenme edinimlerini ve eleştirel düşünme becerilerini, sanal boyuttaki platformdan gerçek yaşama bireysel istekleri doğrultusunda aktarabilirler.

Second Life sanal platformunda eleştirel düşünme becerilerini kazanmaya ve bu becerileri geliştirmeye yönelik etkinliklerin bireysel ve toplu düzeyde desenlenmesi



aşamasında etkin rol alabilen bireyler yer almaktadır. Desenleme sürecinde odaklanılması gerekli başlıca öğelerden ikisi: (1) öğrenenlerin bilişsel öğrenme düzeylerindeki bireysel farklılıklarının göz önünde bulundurulması ve (2) öğrenmeyi güdüleyici unsurların yetişkin eğitimi çerçevesinde dikkate alınmasıdır. Cassidy (2004; Aktaran: Ally 2008) birinci öge bağlamında, bireysel farklılıkların ve öğrenme biçimlerinin arasında bir uyum oluşturmak adına çeşitli öğrenme stratejilerinin çevrimiçi yapılar arasında yer alması gerektiğini savunmaktadır. Öğrenmede dikkate alınacak farklı bilişsel yaklaşımlara göre tasarlanmış etkinlikler ile ders konusu üzerine öğrenen ilgisi artırılabilir. Bu bağlamda, araştırmacıların ve geliştirmecilerin yanı sıra ortam tasarımcılarının ve akademisyenlerin de farklı öğrenme kademelerine cevap verecek ve ilgi toplayacak çevrimiçi ortamların tasarlanmasında etkin rol almaları önem taşımaktadır. Tasarımların gerçekleştirilmesinde Jonassen'ın (2000) öğrenmeyi güdüleyici akıl araçları gibi öğrenenlerin öğrenme biçimlerini belirleyici farklı öğrenme aracı olan SL, platformda etkin varlıklarını sürdüren genç yetişkin grupların öğrenmelerini büyük ölçüde destekleyebilir. Bunun sonucunda bilginin yapılandırılmasında öğrenenler, diğer öğrenenlerle ve ders yöneticisiyle etkileşime girerek anlamlı öğrenmeyi gerçekleştirebilirler.

Etkinliklerin bireysel ve toplu düzeyde desenlenmesi sürecinin ikinci ögesi olan güdülenme, yetişkin öğreniminde öğrenmeyi destekleyici bir gerekliliktir. Börje Holmberg (1989) bu bağlamda, yüksek öğrenci güdülenmesinin öğrenmeyi destekleyen bir nitelik olduğunu savunur. Sanal sosyal ağda, bilgi paylaşan öğrenenlerden her birinin birer otonom öğrenen olduğu düşünüldüğünde, bu öğrenenlerin ulaşmak istedikleri amaçlara bağımsız karar verdikleri, istedikleri bilgiyi elde ettikleri, fikirleri toplayabildikleri, problemleri çözme ve amaçlarına ulaşma aşamasında sahip oldukları

becerileri uygulayabildikleri ve öğrendiklerinin ne ölçüde konuya ilişkin veya ne kadar öneme sahip olduğu üzerine yargıda bulunabilen öğrenenler oldukları belirtilebilir (Holmberg, 1989). Tartışılanlar ekseninde, düşünsel ve eleştirel boyutta yer alan anlamlı öğrenmenin gerçekleştirilmesinde güdülenmenin önemi vurgulanmaktadır.

#### 2.4.2. Yetişkin (Andragoji) Eğitimi

Second Life kayıtlı kullanıcılarının çoğunluğunu genç yetişkin bireylerin oluşturduğu ve bu sanal platformların bilgi aktarımı için eğitsel amaçlı hizmet verdiği gözlemlenebilir; ancak, bu araçların bireylere bilişsel ve eleştirel düşünce becerilerini kazandırma yöntem ve tasarımı süreçlerini irdelemeden önce yetişkin tanımının ne olduğunu kavramak oldukça önemlidir. Malcolm Knowles (1990) biyolojik, yasal, toplumsal ve kronolojik tanımlamalarının içinde psikolojik yaklaşım ile yetişkini *kendi hayatını yönetme sorumluluğunu üstlenmiş, kendi kararlarını verebilen ve sonuçlarını kabullenen yaşa gelen birey* olarak tanımlar. Belirtilen tanım doğrultusunda; çalışma, yetişkinlik kavramının içinde yer alan genç yetişkin grubunu: uzaktan öğretim sistemi ile tasarımılanmış sanal öğrenim araçlarını kullanarak yaşamboyu öğrenme sorumluluğunu üstlenmiş birey olarak tanımlayabilir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, yetişkin eğitiminin tanımı da en az yetişkin ya da genç yetişkin tanımı kadar önem kazanacaktır, çünkü öğrenen grubunun özelliklerini bilmek öğrenmeyi güdüleyici özellikleri bilmekle eş değerdedir.

Güler (2004) yetişkin eğitimini iş yaşamındaki verimliliği artırma, yaşam düzeyini yükseltme, yeni bilgiler kazandırma ve kişisel yetenekleri geliştirme amacıyla okul dışında verilen *düzenli ve planlı etkinlikler* olarak tanımlamaktadır. Bu tanım ekseninde, çalışmanın odak grubunu oluşturan genç yetişkin kayıtlı kullanıcının yaşamboyu öğrenimlerinin (Lifelong Learning) ve kişisel yeteneklerinin Andragojik (Yetişkin

Eđitimi) çerçeve de bireylere nasıl kazandırılacağını anlamak, öğrenimin sanal platformlarda daha etkin desenlenmesi ve eÖğrenenlere aktarılması açısından olumlu olabilir. Andragoji (Yetişkin Eđitimi) kavramının yaratıcısı Malcolm Knowles (1990) yetişkin eđitimi alanında çalışan birçok akademisyenin yetişkinler arasındaki *düze y farklılıkları* ve öğrenmeye ait problemleri Pedagoji (Çocuk Eđitimi) teorileri ile çözmeye çalıştığını belirtmiştir. Yetişkin öğrenimini kavramada kolaylık sağlayacak Andragoji kavramına göre yetişkinler aşağıda belirtilen özelliklere sahiptirler (Lieb, 1991):

- Yetişkinler, öz yönetime sahip bağımsız bireylerdir; ders yöneticisi öğrenme sürecinde yetişkin öğrenenin yanında rehber (facilitator) olarak yer almalıdır; rehber, yetişkin öğrenenin ilgi duyduğu konular üzerine odaklanmalı, grup liderliği ve sunumlar için yetişkinlere liderlik olanağı sunmalı ve sorumluluk vermelidir;
- Yetişkinler, hedef yönelimlidir; bir derse katılmadan önce, erişmek istedikleri hedefin farkındadırlar; bu yüzden, ders yöneticisi dersin en başında vereceđi dersin yetişkinin ulaşmak istediđi amaca yenlik olup olmadığı konusunda açık ve net davranmalıdır;
- Yetişkinler, bir şeyi neden öğrendiklerini bilmek isterler; ders yöneticisi tarafından yetişkin öğrenenlere dersin amaçları açıklanmalı ve öğrendiklerinin onlara ne kazandıracağı anlatılmalıdır;
- Yetişkinler gerçekçi davranarak, bir dersin iş yaşantısına katacađı katkıya odaklanırlar; ders yöneticileri öğrenenlere derslerin işe nasıl fayda sağlayacağı konusunda açıkça anlatılmalıdırlar;

- Yetişkinler saygı duyulmak isterler; ders yöneticileri yetişkinlerin derse kazandırdıklarının farkında olmalı, deneyim ve bilgi konusunda eşit tutulmalı ve sınıfta fikirlerini söylemede özgür bırakılmalıdırlar.

Lieb'in (1991) yetişkin özellikleri üzerine yaptığı vurgulamalara; İlhan (2007) aşağıdaki görüşleri eklemektedir:

- Yetişkinler, öğrenirken neden sonuç ilişkisine önem verirler; bu yüzden, eğitimlerde ezber içeren konu başlıklarından uzak durmak gereklidir;
- Yetişkinler sahip oldukları hayat tecrübesi ve birikimleri sayesinde, sürekli öğrenme süreci içinde yer alırlar ve eğitim aldıkları konuları öğrendiklerine belli düzeyde açıkça yansıtırlar;
- Yetişkinler, öğrendikleri yeni bilgi ve becerileri hemen kullanmak isterler, çünkü uygulama geciktiğinde, öğrenilen bilgilerin akılda kalma oranı düşer.

Yukarıda tartışılan sayıtlılar göz önünde bulundurularak Andragojik yapı çerçevesinde desenlenecek eğitim ile yetişkin bireyler gereksinimlerinden yola çıkarak bilgi kazanımlarını elde edebilir ve sanal ortamdan gerçek yaşantılarına aktarabilirler.

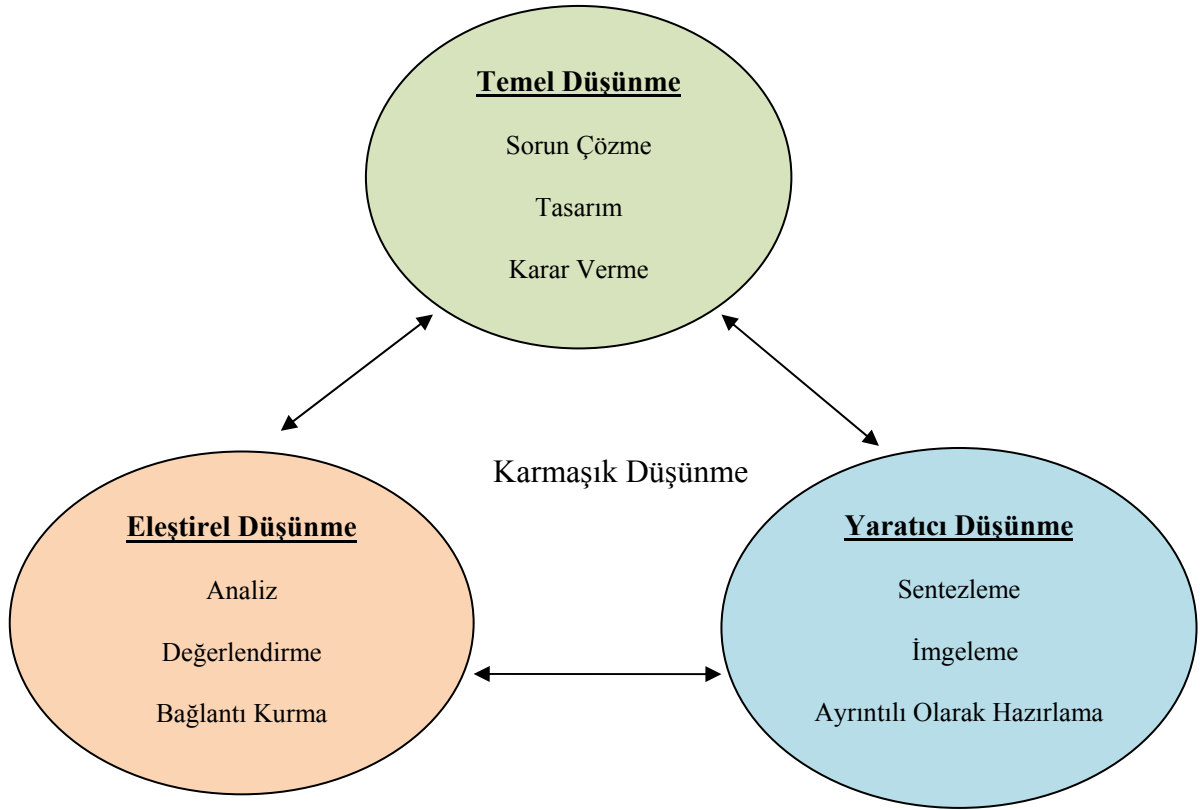
## **2.5. Çalışmanın Kuramsal Temelleri**

Aşağıdaki bölümde, çalışmanın öğrenme boyutunu karşılayan Akıl Araçları Modeli (Jonassen, 1996) ve iletişim boyutunu karşılayan Etkileşim ve İletişim Kuramı (Holmberg, 1989) açıklanmıştır.

### **2.5.1. Jonassen –Akıl Araçları Modeli (Öğrenme Kuramı)**

Andragojik yapı çerçevesinde yapılandırılan ve etkin bireysel katılımı destekleyen öğrenme etkinliklerinin akıl araçları (mindtool) kullanılarak tasarlanması ile öğrenme sorumlulukları yetişkin bireylere yüklenebilir. *Akıl araçları öğrenenlere bildiklerini düzenlemede ve sunmada yardımcı olan eleştirel düşünce araçlarıdır* (Jonassen, 2000).

Jonassen'e göre, bu araçların kullanımı öğrenme eyleminin bireysel düzeyde oluşumunu sağlayarak, bilişsel platformun (cognitive scaffold) ve semantik (anlamalı) ağların etkin öğrenme için yapılandırılmasını ve bilginin durağan düzeyden kalıcı düzeye taşınmasını sağlayabilir. Tüm bunları sağlayan araçlardan biri de bilgisayarlardır. *Bilgisayarlar, ihtiyaç duyulan bilgiyi görsel, tutarlı ve kullanılabilir kılarak düşünme süreçlerini destekler, sınırlı bilişsel kapasitemizi daha etkin kullanmamızı sağlayan bilişsel araçlar olurlar* (Erkunt, 2001). Yazara göre, grafik kullanıcı arayüzlü bilgisayar tabanlı bilişsel araçlar, kullanıcılarını doğrudan işle temasa geçiren bir ortam oluşturur; bu tanım ekseninde, bu çalışma karmaşık düşünce becerilerini (complex thinking skills) oluşturan temel, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini (Şekil 2) geliştiren akıl aracı modelini, öğrenmeyi yetişkin öğrenenin öz yönetimine bırakan Second Life sanal platformunun bir uzantısı olarak ele alacaktır.



Şekil 2. Akıl Araçları Modeli (Jonassen, 2000)

*Akıl araçları teknolojinin yapısalcı kullanımını temsil eder* (Carr, Jonassen ve Tueh,1998; Jonassen, 1996). Bu bağlamda değerlendirildiğinde, teknoloji bilginin yapılandırılmasında bir araç olarak görev alır. Esas olan teknoloji kaynağından öğrenmek değil; teknoloji ile öğrenmektir. Yazarlara göre, öğrenmeyle ilgili yapısalcı yaklaşımlar, öğrenenlerin ders yöneticisinin dünyaya ilişkin algılarını tek yönlü aktarmalarını değil öğrenenlerin bireysel bilgilerini oluşturmalarına yardım edecek ortak platformlara etkin katılabilecekleri ortamlar yaratma çabasıdır. Tıpkı akıl araçları gibi, bu tip yapısalcı ortamlar, dış dünya ile öğreneni bir araya getirerek, öğrenenlerin kendilerine ait yorumlamalarını ortaya çıkartmalarını sağlar. Böylece öğrenen konu hakkında kendine ait anlamlandırmayı gerçekleştirmiş olur. Akıl araçlarının bu bağlamda işlevi öğrenenlerin bildiklerini düzenlemek ve bildiklerini betimlemelerini sağlamaktır. Bilişsel akıl araçlarının bir uzantısı niteliğinde irdelenecek olan İnternet ve teknoloji tabanlı Second Life sanal platformu, öğrenenlerin bilgiyi (information) kavramsallaştırarak yerleşik bilgiye (knowledge) dönüştürmesine yardımcı olabilir.

Ally'e (2008) göre geleneksel bir derste ders yöneticileri, tüm öğrenenler için uygun olmayacak şekilde ve bilgiyi kendi beklentilerini karşılayacak biçimde bağlamlaştırır ve kişiselleştirirler. Buna karşıt olarak, çevrimiçi derste öğrenenler; bilgiyi kişileştirmelerine olanak sağlayan ilk elden yaşantılar yoluyla kendi kendilerine bağlamlaştırarak elde edebilirler. Böylece, bilginin (information) yerleşik bilgiye (knowledge) dönüştürebildiği yüksek düzeyli öğrenme, çevrimiçi ortamın sunduğu sosyal bulunuşluğu artıran etkileşim ile gerçekleşmiş olur.

### 2.5.2. Holmberg Etkileşim ve İletişim Kuramı (İletişim Kuramı)

Yaşamboyu ve sürekli öğrenmenin gerçekleşmesini destekleyen çevrimiçi platformlar, öğrenen–ders yöneticisi–ortam bileşenlerinden oluşan uzaktan eğitim modelini ortaya çıkarmıştır. *Uzaktan eğitim, eğitim kaynaklarıyla öğrenecek kişileri birbirine bağlayan eğitimsel bir dağıtım sistemidir* (Bay, Kubat ve Özarslan, 2007). Bu eğitimsel sisteminin, yeni iletişim teknolojileri ile sürekli güncellenerek gelişen bir oluşum haline gelmesiyle, sosyal bulunuşluğu artıran çevrimiçi öğrenme ortamları etkileşimli iletişimin (interactive communication) ortaya çıkmasına neden olmuştur. Öğrenenlerin iletişim tabanlı sosyal etkileşimleri uzaktan eğitim bağlamında değerlendirildiğinde, Holmberg’in Etkileşim ve İletişim Kuramı, etkin bireysel öğrenmenin akıl araçlarıyla gerçekleştirilmesinde yol gösterici olabilir.

Holmberg (1989), etkileşim ve iletişim kuramında uzaktan eğitimin merkezinde etkileşimin yer aldığını ve etkileşimin öğrenenlerin farklı bireysel bakış açılarının farkına varmalarında etkili olduğunu ve bu farkındalığın öğrenmeye olan güdülenmeyi desteklediğini dile getirmiştir. Holmberg’e göre, etkileşim Web tabanlı programlarda öğrenen doyumunu sağlamada önemli bir bileşendir (Aktaran: Kızılkaya ve Usluel, 2008; Aşkar, Dönmez, Kızılkaya, Çevik ve Gültekin, 2005) ve uzaktan eğitim sisteminin oluşturan esaslar aşağıdaki gibi açıklanabilir:

1. Uzaktan eğitimde daima etkileşimli bir yaklaşım olmalıdır. Duyuşsal katılım memnuniyeti etkiler; bu yüzden, öğrenmenin gerçekleşmesi için öğrenen (grupları) ile ders yöneticisi arasında bir etkileşim ortamı olmalıdır;
2. Öğrenme ortamlarına katılmada ait olma hissi taşımak ve ders yöneticisi ile öğrenen arasındaki iletişimin rahat olması öğrenmenin zevkli hale gelmesini sağlar;

3. Öğrenme zevki, öğrencinin güdümünü artırır;
4. Karar verme süreçlerine katılım, öğrenen güdümünü artırır;
5. Yüksek öğrenci güdümü öğrenmeyi destekler;
6. Arkadaşça davranmak ve konulara erişimdeki kolaylık, öğrenmeyi zevkli hale getirir; ders yöneticisi tarafından alınan/gönderilen mesajlar, etkileşimli, kolay anlaşılır ve hatırlanabilir olmalıdır. Samimi iletişim ve kolay erişim, diğer boyutları destekler;
7. Öğretimin etkililiği öğrenenin öğrendiğiyle gösterilir.

Bu eksenle değerlendirildiğinde, yukarıda vurgulanan esasların maddeler halinde açıklamış olduğu Etkileşim ve İletişim Kuramı (Holmberg, 1989) çalışmanın odak grubunu oluşturan ve uzaktan öğrenen genç yetişkin ve yetişkin grupların Andragojik Eğitim gereksinimlerini (Knowles, 1990), Akıl Araçları (Jonassen, 1996) ile karşıladığı savını destekler niteliktedir.

Alanyazındaki kaynaklara göre (Holmberg, 1989; Bennett, Lockyer, ve Harper, 2006) etkileşim türleri;

- öğrenen-öğrenen;
- öğrenen-materyal;
- öğrenen-içerik arasında gerçekleşmektedir.

Alanyazına ek ve yeni bir bakış açısıyla bu çalışma, etkileşimi, öğrenen-ders yöneticisi arasında değerlendirmekte ve bu bağlamda incelemektedir. Uzaktan eğitimde, öğrenen (grupları) ile ders yöneticisi arasında sağlanacak etkileşimli bir yaklaşım ile öğrenmenin boyutları tartışılabilir. Holmberg (1989), etkileşim ile güdüleyici bir hale getirilen öğrenme ortamları sayesinde, öğrenen ve öğretene taraflar arasındaki bireysel ilişkinin ve kurulacak doğru duygudaşlığın (empatinin) çalışmayı eğlenceli hale getirdiğini



vurgulamaktadır. Yazar, etkileşimin öğrenmedeki yadsınamaz etkilerine özellikle değinerek, iyi yapılandırılmış ve bireysel öğrenmeye yönelik araçların da uzaktan işe koşulmasındaki gerekliliğinin üzerinde durmuştur.

### 2.5.3. Kuramsal Matris (Dizey)

Bu çalışma, İletişim ve Öğrenme boyutlarının kesişim noktası olan etkileşim paydasını ele alarak, Second Life’da öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki etkileşimi bilimsel tabanda incelemeyi amaçlamaktadır. İletişim boyutunda, Börje Holmberg’in Etkileşim ve İletişim Kuramı ve öğrenme boyutunda, David H. Jonassen’ın Akıl Araçları Modeli bağlamında oluşturulan kuramsal matris (dizey) ile açıklanacaktır. Matris, iki kuramın içeriklerinden, araştırmacının konusuyla ilgili seçmiş olduğu öğelere değinecektir.

Matrisin birinci temel boyutu, öğrenme kuramı olup, bilgiyi yapılandırmanın ve anlamlı öğrenmenin gerçekleştirilmesinde, Second Life’ı akıl aracı olarak ele alır. Matrisin ikinci temel boyutu olan iletişim kuramı ise *Problem Çözme Tabanlı Öğrenme ile Bilişsel Becerilerin Kazanımı, İşbirliği, Yüzeysel Yerine Derin Öğrenme* ve son olarak Bireysel ve Toplu Öğrenme başlıkları altında dört ana öğeden meydana gelmektedir. Bu iki kuramın yukarıda verilen öğelerinin kesişiminden Eleştirel Düşünce (Critical Thinking), Sosyal Ağ (Social Network) oluşumuyla sağlanacak güdülenme, kalıcı/unutulmayan bilgi ve ÜTİ ile Yaşamboyu Öğrenme boyutları ortaya çıkmıştır. Şekil 3, Matrisin temellerini ve bu temellerin kesişim çıktılarını göstermektedir.

WEB 2.0		ETKİLEŞİM VE İLETİŞİM KURAMI (HOLMBERG)				
Öğrenme	İletişim	(Öğrenme) Ortamları	İşbirliği	Güdülenme	Bireysel Etkinlik	Aitlik Duygusu
<b>TEMELLER</b>						
Bilgiyi Yapılandırma /Anlamli Öğrenme (Akıl Araçlarının Kullanımı)		Yaşantı Kazanımı/ Deneyim Teknoloji Okur-yazarlığı	<b>Bilişsel Öğrenme Stratejileri/ Etkileşim</b>		Bireysel Eğitim İle Aktif Okul /Açık Sınıf Aktif Kalıcı Bilgi	
Uyum (Özümleme) Zihni Meşgul Etme		Öğrenmenin Gerçekleşmesi			Var Olan Şemalarla Yeni Bilgiyi Yapılandırma Veri Tabanı: Semantik Web	
Dengeleme /Düzenleme (Çevreye Uyum)				Orta Düzey Dengesizlik İle Öğrenme Eleştirel Düşünme (Çok Yönlü Süreç)		
Kişisel Katkı			Etkileşimli İletişim	Dikkat İlgi Güven Tatmin (DIGT)		Bütünleşme

Şekil 3. Web 2.0 Matris

Her bir gözede tartışılacak öğelerin çok boyutlu olmasından dolayı, her kuramdan bir kare seçilmiş ve SL bilgiyi yapılandırmada Akıl Aracı olarak kabul edilmiş ve öğrenen- ders yöneticisi arasındaki işbirliği ile ortaya çıkan sosyal ağ ile sağlanacak güdülenmeye odaklanılmıştır (Şekil 4. SL Matris).

SL		ETKİLEŞİM VE İLETİŞİM KURAMI (HOLMBERG)			
İletişim	Öğrenme				
		TEMELLER	Problem Tabanlı Öğrenme İle Bilişsel Becerilerin Kazanımı	İşbirliği Sosyal Ağ İle Sağlanacak Güdülenme	Yüzeysel Yerine Derin Öğrenme
	Akal Araçlarının Kullanımı SL İle Bilgiyi Yapılandırma /Anamlı Öğrenme	Eleştirel Düşünce Kazanımı	<b><u>Öğrenen- Ders Yöneticisi Arasındaki Etkileşim/ Duygudaşlık</u></b>	Kalıcı/ Unutulmayan Bilgi	ÜTİ İle Yaşam Boyu Öğrenme

Şekil 4. Second Life Matrisi

Holmberg'e (1989) göre, yetişkin uzaktan öğrenenler bir çeşit sosyalleşme (community socialization) içine girerler. Öğrenenler için sosyalleşme, kendi çocukluklarından itibaren aileleri, işleri ve arkadaşlıkları yoluyla günlük yaşamlarının içinde gerçekleşmektedir. Yazara göre; uzaktan öğrenme desenlenirken bu sosyalleşme çabaları akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme olarak sınırlandırılmalıdır. Yazarın belirttiklerine koşut olarak; Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde sanal toplumun sosyalleşmesi ve alt bölümleri aşağıda verilen sırayla değerlendirilmiştir:

SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında;

- öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki öğrenmeyi sosyal bir süreç haline getirilmesi;
- öğrenen ve ders yöneticisinin içinde yer aldığı/bulunduğu etkinliklerde dinamik etkileşimin sağlanması;
- öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki ortak anlamın (Meta-Meaning) yapılandırılması;
- öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki konuşmaya dayalı görüşmelerin ve sosyal iletişimin sağlanmasında sorun çözme, kişiliğin ifadesi ve anlam oluşturulmanın yapılandırılması;
- öğrenen ve ders yöneticisi toplumdaki ortak/yerleşik bilginin (knowledge) oluşturulmasına hizmet etmesi;
- öğrenenin doğrudan ders yöneticisinden öğrenme zorunluluğunun ortadan kaldırılması;
- öğrenen ve ders yöneticisi açısından değerlendirildiğinde Akıl aracı: “SL konferansı” sosyal öğrenmeyi gerçekleştirme;
- öğrenen ve ders yöneticisinin SL’in konuşma odaları, kullanıcı grupları ve çok kullanıcılu oyunlar gibi alt platformlarında yer alması;
- eşzamanlı (senkron) konferansta farklı dosya paylaşımlarını sağlama;
- ders yöneticisinin öğrenen, danışman, uzman gibi farklı diğer rolleri üstlenmesinin sanal platformda sağlanması;
- sanal benin oluşturulması;
- sanal benliğin öz sunusunu (self representation) oluşturması;
- sanal benliklerin birbirleriyle etkileşimlerinin desteklenmesi;

- sanal benliğin bireysel öğrenmeyi desteklemesi;
- sanal benliğin anlamlı öğrenmeyi sağlaması;
- sanal benliğin üst düzey düşünce becerilerini (complex thinking skills) geliştirmesi;
- sanal benliğin bilgisayar tabanlı öğrenmedeki artyetişimleri (background) içermesi;
- sanal benliğin 3D platformlarını kullanım deneyimlerinin olması;
- öğrenen bireyin sosyal ağdaki aitlik duygusunun gelişmesi;
- metin tabanlı konferansta etkileşme ve sosyalleşmenin sağlanması;
- temel düşünme becerilerinin sorun çözme etkinliklerini, karar verme süreçlerini ve tasarım içeriklerini kapsamaması;
- eleştirel düşünme becerilerinin analiz etkinliklerini, değerlendirme etkinliklerini ve bağlantı kurma etkinliklerini kapsamaması;
- yaratıcı düşünme becerilerinin sentezleme etkinliklerini, imgeleme etkinliklerini ve ayrıntılı olarak hazırlama etkinliklerini kapsamaması;

Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde;

- çalışmanın eğlenceli hale getirilmesi;
- görüşmelerde etkileşimin sağlanması;
- çalışmanın zihinsel bağlamda eğlenceli hale getirilmesi;
- atmosferin, dilin, konuşmanın dostça yapılandırılmasının sağlanması;
- kolaylıkla hatırlanabilir iletilerin yapılandırılması;
- iletilerin kaydedilerek, başka bir forma dönüştürülmesi;
- öğrenen-ders yöneticisinin amaçlarının nitelendirilmesi.

Araştırmanın bu bölümünde yer alan Üniversite-Toplum İşbirliği (ÜTİ), Second Life (SL), Sanal Platformda Etkileşim, Second Life eÖğrenen Grubu ve Çalışmanın Kuramsal Temelleri başlıkları altında yer alan alt bölümler Verilerin Analizi ve Yorumlar kısmında ayrıntılı bir şekilde yorumlanmıştır.

### 3. YÖNTEM

Araştırmanın yöntem bölümü, Araştırma Modeli, Araştırma Deseni, Araştırmanın İnanırlığı, Araştırmanın Güçlü ve Sınırlı Yönleri olarak dört ana başlık altında ele alınmıştır:

#### 3.1. Araştırma Modeli

Nitel araştırmalar, genel, açık, gelişen, sürece yönelik ve değişkenleri kapsamayan araştırmalardır (McMillan, 2004). Bu tanım ekseninde; bu araştırma, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde Second Life sanal ortamında gerçekleşen öğrenen-ders yöneticisi etkileşimini incelemeyi amaçlayan bir durum çalışmasıdır.

#### 3.2. Araştırma Deseni

##### 3.2.1. Araştırma Alanı

Bu çalışmanın araştırma alanını, 3D teknolojilerini öğrenenlerin eğitsel çerçevede kullanımına sunan Second Life sanal platformu oluşturmaktadır. 2006 yılının ortalarında 350,000 kullanıcıya sahip olan platform, 2008 yılında 14 milyon kayıtlı kullanıcıya hizmet vermiştir (Keller, 2008). Verilen bilgi ekseninde değerlendirildiğinde, SL erişimine yönelik kullanıcı ilgisinin artmasından ve eğitim gereksinimlerinin aynı oranda ve etkin bir biçimde büyük kullanıcı kitlelerine sağlanıyor olmasından dolayı bu çalışmada, 170 yetkili üniversitenin sanal kampüsü bünyesinde toplayan (Jennings ve Collins, 2007) SL platformu, araştırma alanı olarak seçilmiştir. 3D teknolojilerin sağladığı esneklik bağlamında değerlendirildiğinde, mimari ve kent çalışmaları, arkeoloji, sosyoloji ve psikoloji gibi birçok bilim alanında SL'in eğitsel etkinliklerinin sürdürülebilirliği gözlemlenebilir. Ek 1'de Second Life'da yer alan Yüksek Öğretim Kurumları gösterilmiştir (SimTeach, 2009). Ek 2'de ise sanal

SL platformunda eğitim veren ve Ek 1’de listelenmiş 170 yüksek öğretim kurumunun yürüttüğü 150 eğitsel proje görselleştirilmiştir (Second Life Wiki, 2009). Bu veriler ekseninde, eğitsel projelerle yüksek öğretime hizmet eden sanal kurumların yer aldığı Second Life platformu, var olan 3D etkinlik alanları ve etkileşimli iletişime dayalı sanal sınıfları ile araştırmanın yürütülebileceği en uygun ortam olarak belirlenmiştir. Araştırma boyunca, Ek 1 ve Ek 2’de listesi verilen ve doküman analizi çerçevesinde, araştırmacı ders içeriği ve eğitsel işlevi hakkında bilgi edinilen sanal kampuslerden biri olan Saint Leo Üniversitesi’ne (Resim11) ışınlanma (teleport) yoluyla giderek kampüs ortamını ve kampüs içinde bulunan sanal benleri inceleme fırsatı bulmuştur.



**Resim 11.** Saint Leo Üniversitesi İncelemesi

Araştırmacı, Saint Leo Üniversitesi sanal kampüsünde bulunabilmek için Second Life açılış sayfasına giriş yapmıştır. Giriş aşamasında araştırmacı, kendi sanal benini için oluşturduğu kullanıcı adı ve şifresini ilgili kutucuklara yazmıştır. Bu işlem sonrasında, sanal ortama giriş yapan araştırmacının önüne giriş arayüz modülü çıkmıştır (Resim 12):





**Resim 12.** Arayüz Modülü İmleri

Modülün üst satırında soldan sağa *dosya*, *düzen*, *görünüm*, *dünya*, *araçlar* ve *yardım* butonları bulunmaktadır. Arayüz modülünün alt satırının üst bölümünde soldan sağa *genel sohbet*, *söyle*, *hareketler*, *konus* ve bu satırın alt bölümünde soldan sağa *iletişim*, *uç*, *resim çek*, *ara*, *harita*, *küçük harita* ve *envanter* butonları yer almaktadır. Araştırmacı, Second Life'ın Türkçe sürümünün içinde yer alan yönlendirme butonlarının isimlendirilmesi aşamasında herhangi bir çeviri yapmamıştır. Var olan imler SL sitesi tarafından Türkçeleştirilmiş ve kullanıcılara sunulmuştur.

Araştırmacı arayüz modülünün alt satırında yer alan *ara* kutucuğunun içine *Saint Leo Üniversitesi* yazarak, sanal üniversite kampüsüne ışınlanma (teleport) yoluyla ulaşmıştır. Araştırmacının bulunduğu *Saint Leo* kampüsü, 3 boyutlu ve birebir ölçülerde tasarlanmıştır. Kampüs içinde tasarılan bir sanal okul otobüsü ile binalar arasında sanal bir tur (Resim 13) yapılabilmekte ve her binaya ve binada yapılan eğitsel

etkinliklere ilişkin bilgi, *genel sohbet* butonunun üzerinde yer alan konuşma baloncuğunun içinde ekrana gelmektedir.



**Resim 13.** Sanal Tur

Kampüse giriş yapan herhangi biri kampüs tarafından tasarılan sanal tura katılabilir ve otomatik olarak kampüs içinde yönlendirilerek kampüsün birimleri ve etkinlikleri hakkında bilgi edinebilir. Tur bilgilerine ek olarak ayrıca bilgi edinilmek istendiğinde sanal benlerden yardım alınabilir. Sanal benler bilgi isteyen kişi ile 24 saat içinde temasa geçmektedirler (Resim 14):



**Resim 14.** Araştırmacı-Sanal Ben Etkileşimi

### 3.2.2. Amaçlı Örneklem

Bireylerin ölçülebilir bir görüngenü olmayan dünya ile olan etkileşimleri sonucunda kendi anlamlı ağlarını oluşturması ve bu oluşumu meydana getiren yapıların ve yorumlamaların değişkenlik göstermesi nitel araştırmaların kullanılmasında belirgin bir etmendir (Merriam, 2002). Yazara göre, nitel araştırmacılar değişkenlik gösteren olgular karşısında belirli bir zaman dilimi içinde bireylerin konu hakkındaki yorumlamaları ile ilgilidirler. Nitel araştırmalarda amaç, insan davranışlarını ve deneyimlerini (Biklen ve Bogdan, 1998), derinlemesine görüşme, gözlem ve yazılı doküman (*Patton*, 2002) yoluyla incelerken, araştırmayı yönlendiren katılımcı düşüncelerinin ve araştırılan olgunun anlaşılabilirliğini artırmada zengin tanımlamalar sağlamaktır (McMillan, 2004).

Nitel araştırmalarda elde edilecek bilgiye yönelik olarak belirli sayıdaki birey ya da grup, amaçlı örneklem tanımı içinde araştırmacı tarafından belirlenmektedir (Onwuegbuzie ve Daniel, 2003). Amaçlı örneklemede, katılımcılar, araştırmacı tarafından araştırma sorununa ve amaca yönelik olarak seçilmektedir (McMillan, 2004).

Amaçlı örneklemede araştırmacı, araştırmaya en uygun örneklemin içinde yer alacak katılımcı bireyleri belirleyerek, araştırılacak durumun derinlemesine incelenmesine olanak vermektedir (Patton, 2002). Aynı yazara göre, nitel araştırmalarda, yürütülen araştırmanın derinlemesine yapılarak var olan görüngünün kavranmasını kolaylaştıracak birey, grup ya da ortamın *bilgi açısından zengin* kabul edildiği kaynaklar ile deneysel (ampirik) genellemelerden çok derinlemesine çözümlenmeler yapılabilen ve çalışmanın temelini oluşturan sorular açıklığa kavuşturulabilmektedir. Bu tanım ekseninde değerlendirildiğinde; araştırmanın derinlemesine yapılmasını sağlayacak amaçlı örneklemesini, yurt dışından araştırmaya gönüllü olarak katılan iki öğretim görevlisi; e-öğrenme, esnek öğrenme ve Second Life konularında akademik çalışma yapan bir doktora öğrencisi ve e-öğrenmenin farklı kurumlara sağlanmasında yetkin bir şirket yöneticisi oluşturmaktadır. Amaçlı örnekleme oluştururken araştırmacı, katılımcıların uzaktan eğitimci olmalarının yanı sıra Second Life’da ders verme tecrübesine sahip olmalarına özen göstermiştir. Araştırmanın katılımcıları, 2009 yılının Haziran ve Ağustos aylarında Deos, Network, Name, Sloan-C ve Ifets Listservlerinde duyurulan anket katılım çağrısına yanıt veren bireylerden oluşmaktadır (Tablo 2). Araştırmacı, çağrının içeriğinde çevrimiçi platformda eğitim alan e-öğrenenlerin, eğitim veren ders yöneticilerinin ve bu platformların oluşturulmasında görev alan e-tasarımcıların içinde bulunduğu bir kitleye ulaşmayı hedefleyerek, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde kurulan sanal platformları eğitim ve etkileşim bağlamında gözlemlemeyi amaçlamıştır.

**Tablo 2.** *Listserve Çağrısına Yanıt Veren Araştırma Katılımcıları*

<b>Takma İsim-Soyisim</b>	<b>Ülkesi</b>
Jason Mcquinn	Amerika Birleşik Devletleri
Cathrine Bausmann	Almanya
Benjamin Molly	Amerika Birleşik Devletleri
Juliet Morton	Amerika Birleşik Devletleri
Nelay Relly	Amerika Birleşik Devletleri
Vickey White	Amerika Birleşik Devletleri
Abhasra Rama	Tayland
Francisca Ottavio	İspanya
Jagan Strenath	Hindistan
Ying Ma Lu	Hindistan
Loren Withstone	Amerika Birleşik Devletleri
Marcus Dowey	Avustralya
Joanna Richards	Avustralya
Roger Wonder	Amerika Birleşik Devletleri
Antony Aliense	Hollanda

### **3.2.3. Araştırma Katılımcıları**

Nitel araştırmalarda, katılımcıların belirlenerek, araştırmanın kimler üzerinde, kimlerle yapılacağı ve nerede yapılacağı konusundaki ayrıntılar çalışmanın sınırlarını

netleştirmektedir (McMillan, 2004). Araştırmacı, araştırmanın içeriğini kısaca açıklayan ve araştırmacının bireysel gözlemini esas alan ilk resmi çağrısını (22 Ağustos 2008) İngiltere’de bulunan bir üniversiteye ePosta yoluyla yapmıştır. Araştırmacı, yapılan çağrının ve araştırmanın boyutunu daha açık bir şekilde aktarabilmek için Second Life sanal platformunda ders yürüten sorumlu kişi ile 2008 yılının Aralık ayında, İngiltere’de yarım saatlik yüz yüze bir görüşmede bulunmuştur. Bu görüşme sonrasında ders yürütücüsü, o dönem içinde Second Life’da etkin olarak ders yürütmediğini belirterek, araştırmaya katkısı olması adına, araştırmacıyı Second Life’da ders yürüten başka bir akademisyene yönlendirmiştir. Araştırmacı, adresini aldığı diğer akademisyen ile ePosta yoluyla iletişime geçerek araştırmanın amacı çerçevesinde var olan sanal platformu gözlemek adına 2009 yılının Ocak ayında resmi izin istemiştir; ancak, karşı taraf, yeni alınan bir kararla ders yürütülen sanal platformlarının uluslararası gözleme kapatıldığını ve araştırmacının bu nedenle kabul edilemeyeceğini belirtmiştir. Belirli bir üniversitenin sanal sınıfına ilişkin gözlem iznini alamayarak, planladığı katılımcı öğrenen grubuna ulaşamayan araştırmacı, platform içinde yer alan ve tüm kayıtlı kullanıcılara açık olan üniversitelerin kampüslerinde (Bknz. Resim 11-12-13-14) genel gözlemlerde bulunmuştur.

Araştırmacı yaptığı araştırmanın gözlem verilerine ek olarak, açık uçlu yarı yapılandırılmış anketin katılım çağrısını 2009 yılının Haziran ve Ağustos aylarında, Deos, Network, Name, Sloan-C ve Ifets Listservlerinde yayınlamak (Bknz. Ek 3) katılımcılara ePosta aracılığıyla ulaştırmıştır. Çağrıya olumlu yanıt veren ve araştırmanın amaçlı örneklemesini oluşturan katılımcılar, anket ile birlikte gönderilen gizlilik sözleşmesini (Informed Consent) okuyarak (Bknz. Ek 4), gerçek isimlerini sözleşme metnine yazmış ve araştırmacıya ePosta yoluyla geri göndermişlerdir.

Katılıma olumlu yanıt veren katılımcı bireylere anketi yanıtlamaları için bir aylık süre verilmiş ve sürenin bitimini hatırlatmak amacıyla ikinci bir çağrı yapılmıştır. İkinci çağrıya 15 katılımcının 8'i yanıt vermezken, biri daha verdiği olumlu yanıt üzerine, kararını değiştirerek olumsuz yanıt vermiş, araştırmacı tarafından bireysel çaba ile yeniden katılıma ikna edilmiş; ancak, sonuç olumsuz olmuştur. Diğer bir katılımcı anket sorularını yanıtlamada İngilizce seviyesinin yeterli olmadığını savunarak başlangıçta olumlu olan yanıtlama kararından vazgeçmiştir. Kalan beş (5) katılımcının diğeri ise araştırma konusunun kendisiyle ilgili olmadığını, bu yüzden olumsuz cevap vererek fikrini değiştirdiğini açıklamıştır. Araştırmacı, anket katılımını artırmak amacıyla listservlere ek olarak, Second Life'da ders verme tecrübesine sahip önceki katılımcılardan farklı 9 kişiye daha bireysel çağrıda bulunmuş; ancak, çağrıyı yaparken katılımcı isimlerinin tümünü aralarına virgül koyarak ePostanın *kime* kutucuğuna yazmıştır. Tüm isimlerinin katılımcılar tarafından görülmesi ve bu bağlamda gizlilik ilkesinin bozulması nedeniyle, araştırmacı, bireysel çağrı yaptığı 9 ayrı kişiyi, katılımcı listesinden çıkartmak zorunda kalarak, yeniden bir diğeri kişiye kurallara uygun olarak ve gizlilik esasını koruyarak bireysel davette bulunmuştur. Bu kişi, ankete katılım çağrısına olumlu yanıt vererek, araştırmaya gönüllü olarak katkı sağlamıştır. Tablo 3'de araştırmaya katılan bireyler, anketin gönderilme tarihi, katılıma verilen yanıt ve anketin alınma tarihi gösterilmiştir:

**Tablo 3.** *Anket Katılımcıları, Anketin Gönderilme Tarihi, Katılıma Verilen Yanıt ve Anketin Alınma Tarihine İlişkin Bilgiler*

<b>Listserve Çağrısına Yanıt Veren Katılımcılar</b>				
<b>No</b>	<b>Takma İsim-Soyisim</b>	<b>Anket Gönderildi</b>	<b>Katılıma Yanıt</b>	<b>Anket Alındı</b>
1	Jason Mcquinn	11.06.2009	Olumlu	Yanıt Alınamadı
2	Cathrine Bausmann	11.06.2009	Olumlu	Yanıt Alınamadı
3	Benjamin Molly	11.06.2009	Olumlu	Yanıt Alınamadı
4	Juliet Morton	11.06.2009	Olumlu	Yanıt Alınamadı
5	Nelay Relly	11.06.2009	Olumlu	Yanıt Alınamadı
6	Vickey White	11.06.2009	Olumlu	Yanıt Alınamadı
7	Abhasra Rama	11.06.2009	Olumlu	Yanıt Alınamadı
8	Francisca Ottavio	12.06.2009	Olumlu	Yanıt Alınamadı
9	Jagan Strenath	12.06.2009	Olumlu	Sonradan Vazgeçildi
10	Ying Ma Lu	12.06.2009	Olumlu	Sonradan Vazgeçildi
11	Loren Withstone	12.06.2009	Olumlu	İkna Sonrası Yeniden Vazgeçildi
12	Marcus Dowey	12.06.2009	Olumlu	15.06.2009
13	Joanna Richards	12.06.2009	Olumlu	15.06.2009
14	Roger Wonder	16.06.2009	Olumlu	11.07.2009
15	Antony Aliense	05.08.2009	Bireysel davete Olumlu	06.08.2009



Bu arařtırmaya etkin katılarak aık ulu, yarı yapılandırılmıř anket sorularına yanıt veren ve toplamda drt kiřiden oluřan grup, yurt dıřı (Amerika Birleřik Devletleri, Avustralya ve Hollanda) katılımcılarından oluřmaktadır. Katılımcıların ikisi devlet üniversitelerinde görev yapan ğretim görevlileri, biri devlet üniversitesinde e-ğrenme, esnek ğrenme ve Second Life üzerine alıřan bir doktora ğrencisi ve sonuncusu eđitsel kurumların e-ğrenme üzerine yapılandırılmasına katkıda bulunan ticari bir Őirketin yöneticisinden oluřmaktadır. Tablo 4’de katılımcılara iliřkin bilgiler verilmiřtir:

**Tablo 4.** *Yurt Dıřı Katılımcılarının Kurum, Görev ve Sayılarına İliřkin Bilgiler*

<b>Kurumu</b>	Devlet Üniversitesi	Devlet Üniversitesi	Devlet Üniversitesi	Ticari Őirket
<b>Kurumdaki Görevi</b>	Öğretim Görevlisi	Öğretim Görevlisi	Doktora Öğrencisi	Yönetici
<b>Katılımcı Sayısı</b>	1	1	1	1
<b>Toplam</b>				4

Katılımcıların gerek isimleri arařtırmanın etik kuralları erevesinde gizli tutulmuř ve her bir katılımcıya ayrı bir takma isim verilmiřtir. İsimlerin seilmesi ařamasında, katılımcıların uyrukları dikkate alınmıř ve arařtırmacı tarafından uygun isimler her bir katılımcı için ayrı ayrı belirlenmiřtir. Katılımcılara iliřkin genel bilgilere ek olarak katılımcının mesleđi, kurumdaki görevi, unvanı, cinsiyeti, yařı ve etnik grubunu ieren kiřisel zelliklerini ieren bilgiler Tablo 5’de verilmiřtir:

**Tablo 5. Katılımcıların Kişisel Özellikleri**

<b>Takma İsim</b>	<b>Antony</b>	<b>Joanna</b>	<b>Roger</b>	<b>Marcus</b>
<b>Mesleği</b>	Öğretim Görevlisi	Belirtmemiş	Öğretim Görevlisi	Öğretim Görevlisi
<b>Kurumdaki Görevi</b>	Fakülte Öğrenci Danışmanı	Üniversiteye Bağlı Araştırma	Fakülte Öğrenci Danışmanı	Bilgi Verilmemiş
<b>Unvan</b>	Doç. Dr.	Doktora Öğrencisi	Doç. Dr.	Bilgi Verilmemiş
<b>Cinsiyet</b>	Erkek	Kadın	Erkek	Bilgi Verilmemiş
<b>Yaş</b>	50-59 arası	40-49 arası	40-49 arası	Bilgi Verilmemiş
<b>Etnik Grup</b>	Beyaz	Beyaz	Beyaz	Beyaz

Katılımcıların çalıştığı kurumun türü, kurumun verdiği akademik derece, kuruma kayıtlı öğrenci sayısı, kurumun uzaktan eğitim (UZE) sağlamada kullandığı araçlar, katılımcının uzaktan eğitim alanında çalışma süresi, katılımcının SL’de ders verme süresi ve katılımcının SL’de verdiği ders sayısı aşağıdaki gibi tablolandırılmıştır (Tablo 6):

**Tablo 6.** *Katılımcıların Ders Deneyimleri ve Çalıştıkları Kurumlara İlişkin Bilgiler*

<b>Takma İsim</b>	<b>Antony</b>	<b>Joanna</b>	<b>Roger</b>	<b>Marcus</b>
<b>Kurumu</b>	Devlet	Devlet	Devlet	Bilgi Verilmemiş
<b>Akademik Derece</b>	Doktora Ph.D.,Ed.D.,M .D.	Doktora Ph.D.,Ed.D.,M .D.	Doktora Ph.D.,Ed.D.,M .D.	Bilgi Verilmemiş
<b>Kayıtlı Öğrenci Sayısı</b>	5,000-9,999	40,000'den fazla	10,001-19,999	Bilgi Verilmemiş
<b>Kurumun UZE Araçları</b>	ePosta İnternet	Audio CD-Rom Email İnternet	İnternet	Bilgi Verilmemiş
<b>UZE Alanında Çalışma Süresi</b>	11-15 yıl arası	3 yıldan az	11-15 yıl arası	6-10 yıl arası
<b>SL'de Ders Verme Süresi</b>	Bilgi Yok	6 ay-1 yıl arası	6 aydan az	6 aydan az
<b>SL'de Verdiği Ders Sayısı</b>	3 dersten az	3 dersten az	3 dersten az	3 dersten az

### **Antony**

Yurt dışında bir devlet üniversitesinde doçent kadro unvanına sahip ve Fakülte Öğrenci Danışmanı olan katılımcı öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır. Erkek olan katılımcı 50-59 yaş aralığında beyaz etnik gruptan gelen bir bireydir. Çalıştığı kurum, Doktora (Ph.D.), Eğitim Doktorası (Ed.D.), Tıp Doktorası (M.D.) v.b. dereceleri vermekte olup 5,000-9,999 arası kayıtlı öğrenciye sahiptir. Kurumun uzaktan eğitim araçları ePosta ve İnternet'ten oluşmaktadır. Uzaktan eğitim alanında 11-15 yıl arası çalışmış olan Antony, SL'de ders verme süresini belirtmemiş; ancak, SL'de verdiği ders sayısının 3 dersten az olduğunu belirtmiştir.

### **Joanna**

Yurt dışında bir devlet üniversitesinde doktora öğrencisi olarak eğitim alan Joanna hangi mesleğe sahip olduğunu belirtmemiştir. Kadın olan katılımcı 40-49 arası yaş aralığında beyaz etnik gruptan gelen bir bireydir. Çalıştığı kurum, Doktora (Ph.D.), Eğitim Doktorası (Ed.D.), Tıp Doktorası (M.D.) v.b. dereceleri vermekte olup 40,000'den fazla kayıtlı öğrenciye sahiptir. Kurumun uzaktan eğitim araçları Audio, CD-Rom Email ve İnternet'ten oluşmaktadır. Uzaktan eğitim alanında 3 yıldan az çalışmış olan Joanna, SL'de ders verme süresini 6 ay-1 yıl arası olarak belirterek, SL'de verdiği ders sayısını ise 3 dersten az olarak nitelendirmiştir.

### **Roger**

Yurt dışında bir devlet üniversitesinde doçent kadro unvanı ile çalışan Roger Fakülte Öğrenci Danışmanı olup öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır. Erkek olan katılımcı 40-49 arası yaş aralığında beyaz etnik gruptan gelen bir bireydir. Çalıştığı kurum, Doktora (Ph.D.), Eğitim Doktorası (Ed.D.), Tıp Doktorası (M.D.) v.b. dereceleri

vermekte olup 10,001-19,999 arası kayıtlı öğrenciye sahiptir. Kurumun uzaktan eğitim araçları yalnızca İnternet'dir. Uzaktan eğitim alanında 11-15 yıl arası çalışmış olan Roger, SL'de ders verme süresini 6 aydan az olarak belirtmiş ve SL'de verdiği ders sayısının 3 dersten az olduğunu belirtmiştir.

### **Marcus**

Yurt dışında bir devlet üniversitesinde öğretim görevlisi kadro unvanı ile çalışan katılımcı, beyaz etnik gruptan gelen bir bireydir. Çalıştığı kuruma ait bilgi vermeyen katılımcı, uzaktan eğitim alanında 6-10 yıl arası çalışmış olan Marcus, SL'de ders verme süresini 6 aydan az olarak olduğunu ve SL'de verdiği ders sayısının 3 dersten az olduğunu belirtmiştir.

### **3.2.4. Veri Toplama Aracı**

Bu araştırmanın başlıca veri toplama araçlarını, açık uçlu ve yarı yapılandırılmış anket, gözlem ve doküman analizi oluşturmaktadır.

#### **3.2.4.1. Anket (Açık Uçlu ve Yarı Yapılandırılmış)**

Etkileşim-İletişim Kuramı ve Akıl Araçları Modeli bağlamında, iletişim ve öğrenme boyutlarının tek bir kesişim noktasını temel alarak öğrenen-ders yöneticisi etkileşimine odaklanan bu araştırma, üç boyutlu kuramsal bir matrise dayanmaktadır. Matris kesişim çıktılarından elde edilen veriler arasından yalnızca bir noktaya odaklanmıştır. Bu bağlamda, öğrenen-ders yöneticisi arasındaki etkileşimin içeriği incelenerek açık uçlu ve yarı yapılandırılmış anket formu oluşturulmuştur.

Anketin birinci bölümünde, Etkileşim-İletişim Kuramı ve Akıl Araçları Modelinin (Bknz. Alanyazın, Şekil 3) kesişim çıktısı olan 36 adet açık uçlu soruya yer verilmiştir.

Bu soruların 30 tanesi Second Life sanal platformunda akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında; sonrasında gelen altı (6) soru ise öğrenen-ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelere ve katılımcının SL kullanımına yönelik olarak hazırlanmıştır.

Anketin ikinci bölümünde ise katılımcının mesleği, kurumdaki görevi, unvanı, cinsiyeti, yaşı, etnik grubu, çalıştığı kuruma ilişkin ayrıntılı bilgiler, uzaktan eğitim alanında çalışma süresi, SL’de ders verme süresi ve sayısına ilişkin sorular sorulmaktadır. İkinci bölümün son kısmında, katılımcının SL deneyimi üzerine belirtmek istedikleri için bir bölüm ayrılmıştır.

#### **3.2.4.2. Gözlem**

Araştırma soruları, araştırmanın yapıldığı ortamda yer alan bireylerin nasıl davrandığı ve ortamda yer alan objelerin neye benzediğini gözlemlemekle en iyi şekilde cevaplanabilir (Fraenkel ve Wallen, 2003). Anılan yazarlara göre, nitel araştırmalarda araştırmacı, katılımcı gözlem yöntemi ile araştırma sürecinin bir parçası haline gelebilir ve araştırma konusuna ilişkin analizleri, diğer katılımcılarla doğal araştırma ortamında birebir etkileşim içine girerek gözlemleyebilir. Bu araştırmada, araştırmacı, kimliğini belirtmeksizin, diğer katılımcılar ile örtülü gözlem (covert observation) bağlamında bir araya gelmiş ve yalnızca bir kez eğitsel olmayan bir platformda etkileşim içine girmiştir. Bu etkileşim, informal olarak ve Türkçe konuşulması zorunlu bir ortamda gerçekleşmiştir. Ortam içinde bulunan 3D bireyler, göz, saç ve ten rengini sanal bedenlerinde görmek istedikleri şekilde oluşturmuşlardır. Second Life, kayıtlı kullanıcılarına sanal benlerini oluşturmada paralı ve parasız olmak üzere sınırsız seçenek sunmaktadır. Araştırmacı, Second Life platformunda yaptığı diğer gözlemlerde, sanal kampüslerin içinde olmasını beklediği sanal benler ile neredeyse hiç

karşılaşmamış, sadece kampüs tasarımcılarının bilgi amaçlı ortama yerleştirdikleri yol göstericiler vasıtasıyla üniversitelerin kısa tanıtımlarını seyretmiştir. Araştırmacı, farklı zaman aralıklarında ve planlamadan yaptığı tüm gözlemlerde aynı sonuçla karşılaşmış ve sanal bir dersi dinleme imkanını yakalayamamıştır.

### **3.2.4.3. 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, s.4). Bu tanım ekseninde, araştırma, Second Life sanal platformunda ders verme deneyimine sahip katılımcı bireylere gönderilen açık uçlu ve yarı yapılandırılmış anket cevaplarının yanı sıra Second Life platformunda yapılandırılmış durum çalışmalarına ilişkin resmi yayın ve raporlar araştırma sorusuna yönelik olarak ve bilgilerin sınıflandırılması yoluyla analiz edilmiştir.

### **3.2.5. Verilerin Analizi**

Araştırma verileri aşağıda verilen aşamalar çerçevesinde analiz edilmiştir:

#### **3.2.5.1. Verilerin Düzenlemesi**

Second Life 3D platformunda öğrenen-ders yöneticisi arasındaki etkileşimin içeriğini inceleme amaçlı hazırlanan açık uçlu ve yarı yapılandırılmış anketin katılım çağrısı listserveler ve bireysel davet yoluyla yurt dışı katılımcılarına gönderilmiştir.

Gönüllülük esası çerçevesinde araştırmaya katkı sağlamak isteyen ve anket çağrısına olumlu yanıt veren katılımcılara ilişkin bilgiler, aşağıdaki sırada tablolştırılmıştır:

1. Gizlilik esasına uygun olarak anket katılımcılarının takma isim ve soy isimlerinin arařtırmacı tarafından uyruk dikkate alınarak belirlenmesi ve katılımcıların ülkelerinin listelenmesi;
2. Anket katılımcılarının takma isim ve soy isimlerinin numaralanması, anketin gönderilme tarihi, katılıma verilen yanıtlar ve anketin alınma tarihini gösteren bilgilerin sınıflandırılması;
3. Anket katılımcılarının çalıştıkları kurum, kurumdaki görevleri ve katılımcı sayısının toplam olarak görselleştirilmesi;
4. Katılımcıların çalıştığı kurumun türü, kurumun verdiği en üst akademik derece, kuruma kayıtlı toplam öğrenci sayısı, kurumun uzaktan eğitim (UZE) sağlamada kullandığı araçlar, katılımcıların uzaktan eğitim alanındaki toplam çalışma süreleri, SL’de ders verme süreleri ve SL’de verdiği ders sayısının belirtilmesi.

### **3.2.5.2. Verilere İlişkin Ortak Temaların Belirlenmesi**

İngilizce olarak hazırlanan anket formlarının (Bknz. Ek 5), verilerine ilişkin ortak temaların belirlenmesi aşamasında, arařtırmacı mesleki bağlamda dil aryetişimine sahip olmasından dolayı (Bknz. Özgeçmiş) çeviri işlemini kendisi gerçekleştirmiş ve çevirdiği anket sorularını yine yabancı dil eğitimi almış başka bir akademisyene çeviri bağlamında kontrol ettirmiştir. Tüm soruların, Türkçeleştirilmesi işleminden sonra, anket soruları, branşı Türk Dili ve Edebiyatı olan bir akademisyen tarafından okunarak, son şekli verilmiştir.

Çalışmanın tema çıkarım tablosu katılımcıların arařtırma sorularına verdikleri yanıtlara göre arařtırmacı tarafından düzenlenmiş (Bknz. Ek 6) ve uzaktan eğitim alanındaki uzmanlara gönderilmiştir. Uzaktan eğitim uzmanlarının, katılımcıların yanıtladığı açık uçlu yarı yapılandırılmış sorular Ek 9 ‘da görselleştirilmiştir.



### **3.2.5.2.1. Anket Soru ve Yanıtlarının Uzaktan Eğitim Uzmanlarına Gönderilmesi**

Anket sorularının ve katılımcı yanıtlarının içerdiği tema tablosu (Ek 6), verilerin inanırlık çalışmasını yapmak için iki uzaktan eğitim uzmanına gönderilmiştir.

### **3.2.5.2.2. Veri Sağlamasının Yapılabilmesi İçin İki Uzaktan Eğitim Uzmanının Görüşlerinin Alınması**

Veri sağlamasının yapılabilmesi için anket soruları ve yanıtlarının içerdiği tema tablosunda (Ek 6) yer alan veriler üzerine uzman görüşü alınmıştır. Uzmanlar tarafından belirlenen tema ve ana temalar, araştırmacıya ePosta yoluyla gönderilmiştir.

### **3.2.5.2.3. Araştırmacının Kendisinin ve Uzmanların Belirledikleri Ana Temaları Karşılaştırması**

Araştırmacının kendisinin ve iki uzaktan eğitim uzmanının belirledikleri ana temalar karşılaştırılarak konu başlıkları belirlenmiştir.

### **3.2.5.2.4. Araştırmacının Anket Yanıtlarına İlişkin Ana Temalara Son Şeklini Vermesi**

Anket yanıtlarına ilişkin olarak belirlenen ve uzaktan eğitim uzmanları ile karşılaştırılarak sağlanması yapılan ana temalara, araştırma konusuna uygun olarak son şekli verilmiştir.

### **3.2.5.2.5. Araştırmanın Raporlaştırılması**

Araştırmanın içeriğinde yer alan tüm veriler, Office Word 2003 formatında hazırlanmış ve APA 5.0 kurallarına uygun bir biçimde yapılandırılmıştır.

### 3.3. Araştırmanın İnanırlığı

Bu araştırmada, anket, gözlem ve doküman analizi yoluyla toplanan verilerin inanırlık çalışmasını yapmak için iki uzmanın daha görüşleri alınmış ve sağlama (triangulation) yapılmıştır. Sağlama terimi bir içeriğin ya da yapının ölçülmesi için tasarlanmış çoklu veri toplama teknolojilerinin tanımlanmasıdır (Berg, 1998). Creswell (2005) ve Patton (1999) sağlamayı araştırmacının topladığı farklı veri kaynaklarının neden olabileceği herhangi bir önyargıyı ortadan kaldırmak ve verilerin güvenilirliğini artırmak için kullanılan bir yöntem olarak tanımlar. Anılan yazarlara göre, farklı bireylerden sağlanan veriler, verinin türü ya da veri toplama yöntemini içine alan sağlama sürecinde bilgi çoklu bilgi kaynaklarından ve farklı bireylerden yararlanılarak ortaya çıkarılmaktadır (Creswell, 2005). Elde edilen nitel verilerin, araştırmacının dışında farklı iki ya da daha fazla araştırmacı tarafından çözümlenmesi ve bulguların karşılaştırılması aşamaları (Patton, 2002) çalışmanın doğruluğunu ve inanırlığını sağlamaktadır. Bilginin sağlanması yapıldığında, durum çalışmasının olay ve olguları tek bir kaynaktan daha etkin hale getirilerek desteklenmiş olacaktır (Yin, 2003). Miles ve Humberman'a (1994) göre, sağlama yaparak, bir bulgunun bağımsız ölçütleriyle uyuşup uyuşmadığı ya da en azından bu ölçütlerle çelişme göstermediği üzerine fikir edinilebilir. Aynı yazarlar, verilerin içinde iki çelişen ölçüt bulunduğunda, araştırmacının hangisine inanacağı konusunda problem yaşama olasılığına vurgu yaparak, üçüncü bir ölçütün bu noktada değerlendirilmesi gerekliliğini belirtmişlerdir. Fraenkel ve Wallen'a (2003) göre, haber kaynağının bir konu üzerindeki yorumlamaları, bir diğer haber kaynağının yorumlamalarıyla çelişiyorsa, yorumlama farklılıkları bilginin geçerliliğini azaltmaktadır; bunu önlemek adına yapılan sağlama etkinliği, toplanan verinin ve araştırmacı tarafından yapılan yorumlamaların niteliğini artırmaktadır. Tüm bu tanımlar

ekseninde; arařtırmacı, etik kurallara uygun bir řekilde topladıđı ve gizlilik ilkesine uygun olarak İnternet ortamında ePosta formatında saklamıř olduđu veriler üzerinde uzaktan eđitim alanından iki farklı uzmanın grřn almıřtır.

### **3.4. Arařtırmanın Gçl ve Sınırlı Ynleri**

Arařtırmacı, iki kuram matrisinin kesiřim ıktılarına dayandırılan ve yurt dıřından diđer bir anadil konuřmacısı uzman tarafından kontrol edilen aık ulu ve yarı yapılandırılmıř anket sorularının yanıtılama srecinde, katılımcılara hibir bir mdahalede bulunmamıřtır. Bu bađlamda; arařtırma katılımcılarının grřleri birebir ve dođrudan elde edilmiřtir. Bu durum, arařtırmanın gçl bir noktasını oluřturmaktadır. Katılımcıların yurt dıřından ve farklı niversitelerden gelmesi nedeniyle, alıřmanın sonuları genellenmemelidir. Second Life sanal platformun ve katılımcıların Second Life kullanımına ynelik grřleri zaman iinde deđiřiklik gsterebileceđinden, alıřmadan elde edilen sonular bu alıřma ile sınırlı kalacaktır.

## 4. VERİLERİN ANALİZİ VE YORUMU

Bu bölümde, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde Second Life sanal ağ platformunda yer alan sayısal (dijital) topluluklara ilişkin bireysel ve işbirlikçi öğrenme etkinlikleri, Jonassen'ın Akıl Araçları Modeli (1996) ve Holmberg'in Etkileşim-İletişim Kuramı (1989) bağlamında incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda çalışmanın alt amaçlarına ilişkin analiz ve yorumlar sırasıyla yapılmıştır.

### 4.1. Üniversite-Toplum İşbirliği Çerçevesinde Sanal Toplumun Sosyalleşmesi

#### 4.1.1. Konuşmaya Dayalı Görüşme Araçları

Yetişkin uzaktan öğrenenler, bir çeşit sosyalleşme içinde yer alarak, kendi çocukluklarından itibaren sosyalleşmeyi aileleri, işleri ve arkadaşlıkları vasıtasıyla günlük yaşamlarında gerçekleştirmektedirler; ancak, uzaktan öğrenmeyi desenlerken bu sosyalleşme çabaları akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme olarak sınırlandırılmalıdır (Holmberg, 1989, s.38).

##### 4.1.1.1. Öğrenmenin Sosyal Bir Süreç Haline Gelmesi

Second Life (SL), diğer Web 2.0 araç ve ortamlarının sunduğu Web-tabanlı araçlar ile İnternet araçlarını desteklemekte ve kullanmaktadır. Bu çerçevede, Jonassen'ın (2000) önemle vurguladığı akıl araçları, SL platformunda bulunmakta ve öğrenmeyi sosyal bir süreç haline getirmektedir. Ancak, araştırma katılımcılarından Antony Aliense, SL'de “akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki öğrenmeyi sosyal bir süreç haline nasıl getirebilir” sorusuna, akıl araçlarını içine alan SL platformu için “...Evet, ancak diğer Web-tabanlı ve İnternet araçlarından daha anlamlı değil...” yanıtını vermiştir. Bu açıdan ele alındığında, SL platformunda yer alan akıl araçlarının diğer platformdakilerden herhangi bir farklılık

göstermediği gözlemlenmektedir. Aynı şekilde, araştırmacı, SL sanal kampüslerinde yaptığı bireysel gözlemlerde herhangi farklı bir akıl aracı uygulamasına rastlamamıştır. Anthon Aliense'in aksine, SL platformunda geleneksel akıl araçlarının kullanılmasını bir sorun olarak görmeyen Joanna Richards “...*Öğrenenleri diğer öğrenenlerle ve ders yöneticisiyle etkin olarak bir araya getirmek öğrenmeyi sosyal bir süreç olarak geliştirir...*” diyerek SL ortamında öğrenmenin sosyal bir süreç haline getirilebileceğini vurgulamıştır. Bu bağlamda, SL öğrenenleri diğer öğrenenler ile bir araya getirilerek ders yöneticileri arasında etkileşim sağlama konusunda işbirliğine dayalı öğrenmeyi, bilişsel araçların (Jonassen, 2000) eğitsel amaçlı kullanılmasıyla destekleyen bir platformdur.

Araştırma katılımcılarından Anthon Aliense ve Joanna Richards'dan farklı olarak, Marcus Dowey aynı soruya “...*sosyal süreç derken ne demek isteniyor?..*” diyerek, SL platformunda öğrenmenin sosyal bir süreç haline getirilmesi konusunda ilk önce sosyal sürecin tanımlanması gerekliliğinin altını çizmektedir.

Araştırma katılımcılarından Roger Wonder, Marcus Dowey gibi *sosyal süreç* kavramının anlamını tartışmaya gerek görmeden; SL platformuna ilişkin aşağıdaki açıklamaları yapmaktadır:

*“Öğrenme sosyal bir süreçtir. Yalnız bir biçimde gerçekleşmez. SL gibi sanal ortamlar, farklı arka planlardan (background) ve seviyelerden gelen öğrenenleri bir araya getirerek onların etkileşim, paylaşma, işbirliği ve sosyalleşme içine, geleneksel engeller ve eğitim sistemimizin sınırları olmaksızın (sınıflar, ders programları, grupları, öğrenmeye yönelik klişeleştirilmiş öğrenme sistemleri v.b.) girmelerine izin veren sosyal ortamlar sağlamaktadır”.*

Yukarıda tartışılanlar ekseninde, SL platformunda yer alan ders yöneticileri derslerini tasarımılamaya başlarken, öğrenmenin sosyal bir sürece dönüştürülmesi konusunda farklı görüşleri değerlendirebilirler.

#### 4.1.1.2. Etkinliklerde Yer Alan Öğrenen ve Ders Yöneticisi Arasındaki Dinamik Etkileşimin Gerçekleşmesi

Second Life sanal platformunun içinde yer alan “akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında öğrenen ve ders yöneticisinin birlikte yer aldıkları etkinliklerde dinamik etkileşimin nasıl sağlanabildiği”ni irdeleyen ikinci soruya araştırma katılımcıları farklı yanıtlar vermişlerdir. Antony Aliense “...*SL farklı bir içerik sağlayarak özellikle imgelemeyi harekete geçirebilir...*” diyerek imgeleme ve yaratıcılığın içinde yer alan eleştirel düşünme becerilerinin (Jonassen, 2000) dinamik etkileşimi sanal platform: SL’de sağlama koşulunu farklı bir içeriğin oluşturulmasına bağlamıştır. Eleştirel düşünme becerilerinin öğrenenlere kazandırılması görüşünü benimseyen Holmberg (1989), uzaktan eğitim amaçlarının geliştirilmesinde öğrenme ve öğretme etkinliklerini önererek, bu amaçların eleştirel düşüncenin desteklenmesi ile bağıntılı olduğunu destekler. Bu bağlamda, Antony Aliense verdiği yanıtta, SL’de var olan içeriğin dinamik etkileşimin gerçekleşmesinde ve eleştirel düşünme becerilerinin kazandırılmasında yeterli olmadığını ifade etmektedir. Benzer bir görüş ile, Joanna Richards SL’in öğretsel (didaktik) eğitime dayalı pasif bir öğrenme ortamı olduğunu ve geleneksel eğitim gereksinimlerine yönelimin gerçekleştiğini iddia ederek, “...*SL’de yer alan çoğu eğitsel ortam hala pasif ve öğretsel (didaktik) eğitim verilmektedir...*” diyerek yanıt vermiştir.

Katılımcılardan Marcus Dowey ikinci soruya yanıt vermezken, Joanna Richards’a karşıt bir görüşle, Roger Wonder, SL’e kayıtlı kullanıcılarının arasında yer alan öğrenenlerin, ders yöneticilerinin ve diğer uzmanların arasında etkileşimli öğrenmeye dayalı bilgi paylaşımının gerçekleştiğini ve bu paylaşım sonucunda ortaya çıkan sanal öğrenme

topluluğunun (Aggarwal, 2000), bir bilgi toplumu haline gelerek, kullanıcıların aynı zamanda bir Uygulayıcı Topluluğun (Community of Practice) üyesi olduklarını belirtmekte ve şu ifadede bulunmaktadır:

*“Öğrenen-ders yöneticisi arasındaki kurallar bu tip bir ortamda genelde bozulmaktadır. SL gibi bir sanal ortam, ders yöneticileri için dünyanın diğer uzmanlarından bilgi almalarına izin verirken, öğrenenler içinse uzmanlıklarını böyle bir dinamik etkileşim yoluyla paylaşmalarına izin vermektedir. Her iki taraf da farklı alanlarda ve deneyimlerde aynı anda hem öğrenen hem de uzman olabildikleri uygulayıcı bir topluluğun üyesidirler.”*

Sanal SL platformunda yer alan araştırmacılar, geliştirmeciler ve ders yöneticileri tarafından dinamik etkileşimin oluşmasına yönelik ortak uygulamalar, yukarıda belirtilen dinamik etkileşimin oluşturulmasında araştırma katılımcılarının görüşleri dikkate alınarak desenlenebilir.

#### **4.1.1.3. Etkinliklerde Ortak Anlamı Ortaya Çıkartmak İçin Sosyal Görüşmenin Sağlanması**

Second Life’da etkin olan kayıtlı kullanıcıların konuşma-tabanlı etkileşim içine girerek, sosyal bağlamda ortak anlamın netleştirilmesine (socially negotiation of meaning) ilişkin “*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki ortak anlamı (Meta-Meaning) nasıl yapılandırılabilir?*” sorusuna Antony Aliense “...*Sanal kurumlar ortak anlamı desteklemektedir...*” diyerek ayrıca bu ortamdan birini örnek olarak vermiştir. Aliense, ortak anlamın yapılandırılmasında ve desteklenmesinde sanal dünya kurumlarının önemini vurgulamıştır. Aynı soru üzerinde Joanna Richards, “*1. soruya da atıf yaparak, ders yöneticilerinin tek yönlü öğretim yerine rehber konumunda öğretime yönelmelidirler*” cevabıyla tek yönlü öğretim yerine rehber konumunda öğretim konusunun altını çizerek,

ortak anlamın netleştirilmesinde ders yöneticisi-öğrenen-ortam etkileşiminin etkin ve işbirliğine dayalı öğrenmenin oluşturulmasında önemli olduğunu vurgulamıştır. Ortak anlamın oluşturulmasına dayanan sistemin (Greenberg, Nepkie ve Pence, 2008-2009), öğrenen ve ders yöneticisi arasında pedagojik ve teknolojik bağlamda desteklemesi gerekmektedir.

Marcus Dowey diğer katılımcılardan farklı olarak ortak anlamın oluşturulması sürecinde, Anlamsal (Semantik) Web ile bağıntılı yaklaşımlarda ve iletişimde başarısızlık olduğunu bu bağlamda etkileşimli iletişimin kurulamadığı “*Anlamsal (Semantic) Web’e olan genel yaklaşımlara bağlantılı olarak herşeyde ve iletişimin geliştirilmesinde SL başarısız olmuştur*” sözleriyle belirtmiştir. Dowey’in verdiği yanıt ekseninde SL’in geleneksel çevrimiçi öğrenmeden farklı olmadığı sonucuna varılmaktadır.

Marcus Dowey’den farklı olarak Roger Wonder, ortak anlamın sosyal bağlamda tartışılması ve öz belirlenimi sürecinde, sanal SL platformunun etkileşiminin merkezi haline geldiğini ve etkileşim çerçevesinde kayıtlı kullanıcılar arasında devam eden sosyal tartışma yoluyla ortak anlamın oluşturulduğunu belirtmiştir. SL katılımcıları tarafından sosyal tartışmanın geliştirilmesi için etkileşimin önemini Wonder şu sözleriyle desteklemektedir:

*“Tüm anlamlar sosyal bağlamda tartışılır (Bknz. Sembolik Etkileşim). Birlikte bir objeye, davranışa, düşünceye yüklenen anlamın ne olduğu tanımlarız. SL etkileşiminin merkezde olduğu bir ortam oluşturmaktadır. Etkileşim yoluyla sürekli devam eden sosyal tartışmalar vardır”*

Yukarıda belirtilen görüşler çerçevesinde ortak anlamı (meta-meaning) oluşturmak için yapılan konuşmaya dayalı sosyal etkileşimler, bazı katılımcılara göre SL’de sağlanabilirken bazıları için olanaklı görünmemektedir.



#### 4.1.1.4. Konuşmaya Dayalı Görüşme ve Sosyal İletişimin Sağlanması

Holmberg (1989), öğreneni ulaşmak istediği amacın ne olduğuna kendisi karar veren, bireysel çalışabilen, istediği bilgiyi edinebilen, problem çözme aşamasında sahip olduğu becerileri öğrendikleriyle ilişkilendirme yetisine sahip olan birey olarak tanımlar. Yazara göre bireyler; problem çözmeye, kişiliğin ifadesinde ve anlamın oluşturulmasında konuşma-tabanlı iletişim yoluyla sosyal görüşmede bulunurlar. Second Life’da konuşmaya dayalı görüşme bağlamında yapılandırılan “... *akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki konuşmaya dayalı görüşmelerin ve sosyal iletişimin sağlanmasında, problem çözme, kişiliğin ifadesi ve anlamın oluşturulması gibi konuları nasıl yapılandırdığı...*” soruya Antony Aliense “*Belirtildiği gibi evet, ancak, işbirliğinin özellikle ePosta ve yüz yüze görüşmeler (gerçek yaşam görüşmeleri) gibi diğer araçlarla desteklenmesi koşuluyla...*” yanıtını vermekte ve işbirliğine dayalı etkileşimin önemini belirterek, işbirliklerinin ePosta ve yüz yüze görüşmelerle desteklenmesi gerekliliğini vurgulamaktadır.

Aynı soruya, Joanna Richards yanıt vermezken, Marcus Dowey SL’in kişiliğin ifadesinde ve desteklenmesinde uygun bir platform olduğunu; ancak, öğrenen-ders yöneticisi arasındaki iletişimin gerçekleşmesinde başarılı olamadığını ve bu bağlamda gerçek etkin iletişimin oluşmadığını şu şekilde ifade etmiştir: “*SL, işbirliği seviyesinde olmasa da kişiliğin desteklenmesinde oldukça iyi- Ayrıca, SL öğrenenler arasındaki sınırlı problem tabanlı öğrenmeye ve iletişime yardımcı olmuştur. Ancak, öğrenen- ders yöneticisi arasındaki sözlü iletişimin gerçekleşmesinde başarılı olamamıştır.*”

Katılımcılardan Roger Wonder etkinliklerin öğrenenler arasında öğrenen-ders yöneticisi arasında olduğundan daha verimli olduğunu “... *bu etkinlikler (akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme) öğrenenler arasında öğrenen-ders yöneticisi arasında olduğundan daha verimlidir...*” sözleriyle belirtmiştir. Bu bağlamda, öğrenen-ders yöneticisi arasında verimli etkinliklerin yerine akran öğrenmenin gerçekleştiği öğrenen-öğrenen arasında daha etkin bir öğrenmenin gerçekleştiği bulgusuna ulaşılabilir. Buna ek olarak, araştırma katılımcısı tarafından vurgulanan etkinlikler eleştirel düşünme etkinlikleri olarak desteklenmelidir. Ders yöneticisinin başlıca rolü öğrenme etkinliklerini kolaylaştırmak, rehberlik ve ortam sağlamaktır. Katılımcının bu düşünceleri destekleyen sözleri aşağıdaki gibidir:

*“Sanal ortamlarda öğrenenler problem çözme, anlamın oluşturulması ve tanımlanması ve sosyal konuşmanın sağlanmasında yer alabilirler. Ders yöneticisinin başlıca rolü bu etkinlikleri kolaylaştırmak ve bu etkinliklerin gerçekleşmesini sağlayan ortamlar sağlamak; ancak, bunları yaparken merkez noktada olmamaktır.”*

Araştırma katılımcılarının verdiği yanıtlar ekseninde, öğrenen-ders yöneticisi arasında sınırlı kalan sosyal iletişim, ders yöneticileri tarafından bilinçli bir şekilde yönlendirilmelidir. İşbirliğine dayalı kalıcı öğrenmenin sağlanabilmesi için sosyal iletişimde ders yöneticisinin rolü rehberliktir.

#### **4.1.1.5. Ortak/Yerleşik Bilginin Oluşturulması**

Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde geliştirilen ortak işbirliğine dayalı uygulamalar, toplumun eğitim gereksinimlerini karşılamaktadır. Eğitim gereksinimlerine hizmet eden yüksek öğretim kurumlarının sanal oluşumları dikkate alınarak yapılandırılan “*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme çerçevesinde öğrenen ve ders yöneticisi, toplumdaki ortak/yerleşik bilginin*

*oluşturulmasında nasıl hizmet edebilir?”* sorusuna katılımcılardan Antony Aliense topluma hizmet uygulamalarının proje tabanlı çevrimiçi öğrenmenin sağlanması ile gerçekleştirilebileceğini, yaratıcı düşünmeyi (Jonassen, 2000) olanaklı kılan 3D ortamların işe koşulması sayesinde öğrenen ve ders yöneticisinin, toplumdaki ortak/yerleşik bilginin oluşturulmasına katkı sağlayabileceğini “...*SL, topluma uygun imgelemede ve bir projenin gerçekleştirilmesinde katkı sağlayabilir...*” sözleriyle ifade etmiştir. Benzer bir yaklaşım ile Joanna Richards “*Problem-tabanlı ödevlerin yapılması*” olarak verdiği yanıtta öğrenenlere yerleşik bilginin oluşmasına katkı sağlayacak problem-tabanlı ödevlerin verilmesinin önemini vurgulamaktadır.

Marcus Dowey soruyu yanıtsız bırakırken, Roger Wonder öğrenen ve ders yöneticisinin karşılıklı fayda sağlayan projeler içinde yer alarak ortak/yerleşik bilginin oluşturulması sürecine katkıda bulunabileceği kanısındadır. Wonder’a göre, SL’de yer alan kayıtlı kullanıcılar toplumun bildiği, anladığı ve inandığı belirli konular üzerine ortak düşünce paydasında yer alarak, daha büyük SL toplulukları ile birlikte işbirliği içine girebilirler.

Katılımcı görüşünü aşağıdaki cümlelerle ifade etmektedir:

*“Sanal yaşamının (SL) gücü, gerçek yaşamın (RL) bir uzantısı olmasından kaynaklanmaktadır. SL’de yer alan etkinlikler, daha büyük SL toplulukları ile birlikte, öğrenmenin bu hizmet dahilinde gerçekleşmesi için, topluma hizmet veren ve karşılıklı fayda sağlayan projeler bağlamında ve işbirliği içinde gerçekleştirilebilir. SL’de yer alan öğrenenler, paylaşılan ve dağıtılan bilgi bazında, topluluğun bildiği, anladığı ve inandığı belirli konular üzerine katkıda bulunabilirler.”*

SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme çerçevesinde öğrenen ve ders yöneticisi, toplumdaki ortak/yerleşik bilginin oluşturulmasında işbirliğine dayalı öğrenme bağlamında bireysel katkıda bulunarak, diğer sanal toplulukların yapısını ve eğitim gereksinimlerini kavrayarak karşılıklı yarar sağlayan projeler içine girme ile hizmet edebilirler.

#### 4.1.1.6. Bilginin Ders Yöneticisinden Öğrenilmesi Zorunluluğunun Kalkması

Uzaktan eğitim, bireysel çalışmayı kapsar; ancak, öğrenen bireysel öğrenme sürecinde yalnız değildir, uzaktan öğreten kurumlar tarafından desteklenir, diğer öğrenenler ve ders yöneticileri ile etkileşim halindedir (Holmberg, 1989), Bu tanım ekseninde, öğrenenler birbirleriyle girdikleri etkileşim doğrultusunda, ders yöneticisine bağlı kalmadan bireysel öğrenmelerini gerçekleştirebilmektedirler. Bu bağlamda, katılımcılara “*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme öğrenenin doğrudan ders yöneticisinden öğrenme zorunluluğunu kaldırmaya nasıl katkı sağlayabilir?*” şeklinde sorulan altıncı soruya Antony Aliense ders yöneticilerine kıyasla genç öğrenenlerin teknolojik araçları kullanmaya daha yatkın olduklarını ve daha iyi bilgisayar kullanma becerilerine sahip olduklarını vurgulayarak “*...Muhtemelen, öğrenenler daha yaratıcı oldukları ve gençlerin ders yöneticilerine nazaran (teknolojik) araçları kullanıma daha yatkın oldukları içindir!*” ifadesinde bulunmuştur. Aliense’a göre teknoloji okuryazarlığının önemi büyüktür. Benzer bir açıklamayla, Joanna Richards “*...Eğer öğrenme ortamları sosyal işbirliğine dayalı olarak daha önce zihinde tasarlanırsa, ders yöneticisinden tek yönlü öğrenme gereksinimi artık kullanılmayan bir durum haline gelecektir...*” sözleriyle, sanal öğrenme ortamlarının katılımcıların sosyal işbirliği içine girmelerini sağlayarak ders yöneticilerine gereksinimin azalmasına yol açma olasılığının altını çizmiştir. Marcus Dowey, diğer iki katılımcıya ek olarak SL platformunun ders yöneticisinden öğrenme zorunluluğunu ortadan kaldırdığını “*...SL, öğrenme sorumluluğunu ders yöneticisinden üzerinden başarıyla almıştır...*” diyerek ifade etmiştir. Son katılımcı Roger Wonder ise bu soruya ilişkin olarak düşüncelerini şu sözleriyle aktarmıştır:

*“...4.soruya yanıtına bakınız. Ders yöneticisi bilginin tek sahibi değildir. Ders yöneticisi daha çok öğrenenlerin etkileşim içine girdiği, paylaştığı, işbirliğinde bulunduğu ve katılım sağladığı bir uygulayıcı toplumun içinde; öğrenenler için zengin ve işbirliğine dayalı ortamlar yaratan uzman bir öğrenen konumundadır. Ders yöneticisi duruma bağlı olarak, uzmanlığını öğrenenlerle paylaşabilir ve öğrenenlerin kendi uzmanlıklarını geliştirmelerinde soru sorduğu bir danışmandır...”*

#### **4.1.1.7. Akıl Aracı Olarak SL Konferansının**

##### **Kullanımıyla Sosyal Öğrenmenin Gerçekleşmesi**

Eğitim öncelikle duyuşsal ve bilişsel araçlar yoluyla somutlaşan kişisel bir bağıntıdır ve bu bağıntının ortaya çıkışını kolaylaştıran uzaktan eğitim (Holmberg, 1989), yeni tanımıyla sanal ortama bağlı bilişsel iletişim araçlarının bir formudur. Bu tanım ekseninde yapılandırılan yedinci soruda Akıl Aracı (Jonessen, 1996) olarak Second Life Konferansı ele alınmış ve sosyal öğrenmeyi nasıl gerçekleştirdiği incelenmiştir. Araştırmacı tarafından “*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi açısından değerlendirildiğinde Akıl aracı: “SL konferansı” sosyal öğrenmeyi nasıl gerçekleştirebilir?*” şekliyle yöneltilen soruya, ilk katılımcı Antony Aliense akıl aracı olarak SL konferansının yanı sıra video konferans ve voice IP gibi farklı etkin araçlardan ve bu araçlardan daha güçlü model olarak da açık kaynaklardan örnekler vermiştir. Aliense’a göre bu yeni araçlar, SL platformu ile birleştirildiğinde toplu öğrenmeyi ve öğrenen-ders yöneticisi etkileşimini kuvvetlendiren kaynaklar haline gelebilir. Aliense savını şu sözlerle ortaya doğrular:

*“SL yalnızca 3 boyutlu bir yer değil, en önemlisi, sanal benler aracılığıyla öz sunu ve iletişimin sağlandığı bir alandır. Bazı ödevler için video konferans ve voice IP gibi daha etkin araçlar kullanılabilir. Bu araçlar SL ile birleştirildiği zaman oldukça işe yarayabilir. Ancak, Açık Kaynaklar içinde kullanılan wikiler ve bilgi kaynakları paylaşımın geleneksel araçlarından muhtemelen daha modern ve güçlü modeller olabilirler.”*

Joanna Richards “... Bu soruda ne sorulduğu hakkında bir fikrim yok...” diyerek;

Marcus Dowey ve Roger Wonder ise soru hakkında herhangi bir yorumda

bulunmayarak yanıt vermemişlerdir. Bu bağlamda soruya yanıt veren tek katılımcının görüşlerine odaklanılacak olunursa, akıl aracı Second Life konferansının ötesinde birçok etkin araç platforma uyumlaştırıldığında, sanal benler aracılığıyla öz sunu ve iletişimin sağlandığı bir alan olan Second Life daha verimli bir öğrenme ortamına dönüştürülebilir.

#### 4.1.1.8. SL Alt Platformlarının Kullanılması

Sanal çerçevede öz-yönetimli öğrenmenin (self-directed learning) geliştirilmesinde Second Life uygun bir platform sağlamaktadır. Bu platformda öğrenen bireysel ve iç güdümlü olarak SL'in alt platformlarında grup etkileşimine girerek eleştirel düşünce becerilerini geliştirebilirler. Araştırmacının alt platformları göz önüne alarak öğrenmeye olan etkisini incelemede yapılandığı sekizinci soruya “...SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında öğrenen ve ders yöneticisinin SL’in alt platformlarından olan konuşma odaları, kullanıcı grupları ve çok kullanıcıli oyunlarda nasıl yer aldığı...” anket katılımcılarından Antony Aliense, genel bağlamda akıl araçlarının kullanımına vurgu yaparak, “...Konuya yönelik olarak, özel destek (örn. Animasyonlar, her bir konu için indirilebilir araçlar)...”ın işe koşulabileceğini belirtmiştir. Diğer taraftan Joanna Richards, öğrenen ve ders yöneticisinin SL’in alt platformlarından olan konuşma odaları, kullanıcı grupları ve çok kullanıcıli oyunlarda etkileşime girmesinde, SL’in daha geniş bağlamda değerlendirilme gereksinimine dikkat çekerek, öğrenme amaçlarının işbirliği içindeki tanımlanması gerekliliğinden söz etmiştir. Richards, adı geçen alt platformlarda yalnızca yüzeysel öğrenmenin gerçekleştiğini; oysa, işbirliğine ve ortak amaçlara dayalı projelerin üretilerek, proje

tabanlı çevrimiçi öğrenmenin oluşturulmasını ve SL üzerine daha fazla araştırmanın yapılması gerekliliğini aşağıdaki sözleriyle ifade etmiştir:

*“...Sanal benin oluşturulmasına ve nasıl uçulacağına dair temel bilgileri içine alan ve tek bir amaca yönelik bazı kötü öğrenme tasarımları gördüm. Ancak SL daha geniş bağlamda değerlendirilmeli...”*

Araştırma katılımcısı Marcus Dowey ise Richards’a koştur bir bakış açısıyla, SL’in alt platformlarındaki kullanım zorluklarına atıf yaparak: *“...Bunların hepsi başarısız oldu..Bunların yerine diğer araçları kullanmak daha iyi. Oldukça karışık ve kullanımı ve hızlı adaptasyonu oldukça zor...”* ifadesinde bulunmuştur.

Son katılımcı Roger Wonder ise SL’in kullanıcılarının arasında etkileşimi desteklemede sınırlı kaldığını ve bu durumu platform içi araçlarının sınırlı olmasına bağlamakta ve eklemektedir:

*“Eğer bu soruyu doğru anladıysam, bu alt platformların, SL’in geniş bağlamında alt grupları ya da daha küçük ilgi odaklı topluluklarını nasıl oluşturduğu dikkate alınabilir. Bizim kullandığımız sanal dünyalarda, bizler genellikle Web 2.0’in alt platformlarını kendi dünyamıza aktararak, öğrenenlerin kendi aralarında etkileşim içine girecekleri daha geniş çeşitlilikte araçlar sağlıyoruz. SL kullanıcılarının arasında etkileşimi desteklemede sınırlı kalıyor. SL’e ilave edilen ek platformlar işbirliğinin değişik formlarının oluşmasında yeni olanaklar sağlayacaktır.”*

Wonder’a göre, öğrenenlerin kendi aralarında etkileşim içine girecekleri Web 2.0’in alt platformları SL ile uyumlaştırılarak küçük gruplarla daha etkin öğrenme gerçekleştirilebilir.

#### **4.1.2. Eş Zamanlı (Senkron) Konferans Araçları**

##### **4.1.2.1. Senkron (Eş Zamanlı İletişim) Konferans**

###### **Araçlarının Kullanılması**

Sanal platform Second Life’in platform içeriğinde öğrenenler, senkron konferans araçları ile eş zamanlı iletişime girme durumlarını inceleyen araştırmacının katılımcılara yönelttiği *“ SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme*

*eşzamanlı (senkron) konferansta farklı dosya paylaşımları nasıl sağlayabilir?” sorusuna, Antony Aliense, teknolojik destek araçlarından “...Adobe Connect’e bakabilirsiniz...” diye bir öneride bulunurken, Marcus Dowey, SL’e ait senkron konferans araçlarını kullanmadıklarını şu sözleriyle ifade etmiştir: “...Farklı çözümler kullandık. Farklı teknolojiler...” Dowey’in bu sözleri, daha önce teknolojiye ilişkin sorulara verdiği cevaplarla karşılaştırıldığında, katılımcının SL’in sunduğu tüm araçları yetersiz olarak değerlendirdiği gözlemlenmektedir. Joanna Richards, “...Bu soruda ne sorulduğu hakkında bir fikrim yok...” diyerek ve Roger Wonder herhangi bir yorumda bulunmayarak bu soruya yanıt vermemiştir.*

#### **4.1.2.2. Öğrenme Ağ Topluluklarının Desteklenmesi**

##### **4.1.2.2.1. Öğrenmenin Geliştirilmesi Sürecinde Ders**

##### **Yöneticisinin Öğrenen, Danışman, Uzman ve Diğer Rollerini Üstlenmesi**

Araştırmacı, Second Life etkileşimli ve sosyal öğrenmenin geliştirilmesi sürecinde ders yöneticisinin yalnızca dersi yönlendiren bir rehber olmasının dışında diğer kayıtlı kullanıcılarla işbirliği içine girerek, öğrenme işlevini devam ettirmesi ve sahip olduğu öğreten kimliğinin yanı sıra öğrenen, danışman, uzman ve diğer rolleri üstlenmesine olanak sağlanıp, sağlanmadığı üzerine katılımcılara “... SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme ders yöneticisinin öğrenen, danışman, uzman gibi farklı diğer rolleri üstlenmesini sanal platformda nasıl sağlayabilir? ...” sorusu yöneltilmiştir. Bu konu üzerinde katılımcı görüşleri çeşitlilik göstermiştir. Örneğin, Antony Aliense, “...Ders yöneticileri dinleme ve gözlemlenerek, etkin hale getirilecek öğrenenlere giriş yetkisinin verilmesi...”nden söz ederek öğrenenlerin de en az ders yöneticileri kadar etkin hale getirilmesini ve bu etkinleştirme sürecinde ve



dersin yürütülmesi aşamasında, öğrenenlere giriş izinlerinin ve gerekli yetkilerin verilmesi gerektiğini vurgulamıştır. Buna ek olarak, ders yöneticileri öğrenenlerinin etkileşimini desteklemek adına onları gözlemlemelidir. Çünkü bilginin transferi ve etkileşim sürecinde ders yöneticileri anahtar kişilerdir. Benzer bir yorumla, Joanna Richards, “...*Sanal öğrenme ortamlarının içinde birçok rolü benimsemek çok önemli. Ders yöneticilerinin öğrenenlerine ders yöneticisi rolünü üstlenmelerine izin vermeleri de aynı oranda önemli...*” sözleriyle bir önceki katılımcının görüşlerine destek vermiş ve araştırmanın yönelttiği sorunun içeriğindeki kastedilen yalnız ders yöneticilerinin değil, öğrenenlerinde farklı roller üstlenmelerinin önemine değinmiştir. Alınan yanıtlara göre, öğrenenler ve ders yöneticileri arasında öğretme rolünün değişimi gereklidir.

Bu soruya Marcus Dowey ve Roger Wonder tarafından ise herhangi bir yanıt verilmemiştir.

#### 4.1.2.2.2. Sanal Ben (Avatar) Oluşturulması

Sanal ben öğrenen bireyleri temsil eden bir ara karakterdir. Bu sanal karakter, eÖğrenenlerin kullarımlarına sunulan çeşitli dış görünüm seçenekleri doğrultusunda kullanıcılar tarafından oluşturulmaktadır (O'Connor ve Sakshaug, 2008-2009). Araştırmacının “...*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında sanal ben nasıl oluşturulabilir...*” sorusuna, ilk katılımcı, Antony Aliense, “...*Öz sunu gerekli, özellikle öğrenenler için gerekebilir...*” yanıtını vererek eÖğrenenler açısından yarattıkları sanal karakterlerin arkasında yer alan asıl, gerçek kullanıcı kişilikler için öz-sununun önemli olduğunu belirtmektedir. Öz-sunu bir anlamda kişiliğin sunumu ve ortama yansımasıdır. Joanna Richards, benzer bir yaklaşımla, sanal benin oluşturulması aşamasında alanyazında yer alan ve daha önce

yapılmış ders planlarından yarar sağlanabileceğini “...*SL’in ünitelerinin başlangıcında sanal benin oluşturulmasına ilişkin alanyazında çok sayıda ders planı var ya da öğrenenlerinizden SL’in tanıtıcı adasına (introductory island) gitmelerini isteyebilirsiniz...*” sözleriyle belirtmiştir. SL’in başlangıç ünitelerinde sanal benin oluşturulmasına ilişkin öğrenenlerle yapılan tartışmalar, bireysel tasarlama sürecinde (Sheth, 2003; Chan, 2008) öğrenenlere yol gösterme niteliğindedir. Diğer katılımcı, Marcus Dowey sanal benin oluşturulmasına ilişkin öğrenenlerle yapılan işbirliğine dayalı tartışmalar ile öğrenenlere yardım edilebileceğini “*Dersin başlamasından önce bunu (sanal benin oluşturulmasını) toplu halde dersin içinde yaptık.*” sözleriyle ifade etmiştir. Roger Wonder ise konu hakkında bir yorumda bulunmayarak, yanıt vermemiştir.

Sanal benin oluşturulması bağlamında “...*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşmenin sanal benliğin öz sunusunu (self representation) nasıl desteklediğine...*” ilişkin katılımcılara yöneltilen onikinci soruya, Antony Aliense, sanal öz-sununun önemli olduğunu; ancak, öz-sununun fazlasıyla ön plana çıkarılmasının zararlı olabileceğini “...*Bunun fazlası zarar verici olabilir; bu sanal benle ilgili değil verilen mesaj ile ilgilidir!..*” sözleriyle ifade etmiştir.

İkinci katılımcı, Joanna Richards ise sanal benlerin içinde hem kendi yaşantılarını yansıtanların hem de yansıtmayanların olduğunu ve bu yüzden, bu sanal karakterlerin gerçek yaşamı yansıtıp yansıtmadıkları üzerine bir fikir birliğinin olmadığını “*Bu alanda bazı varolan araştırmalar vardır: Sanal benlerini oluşturan kişilerden kendi gerçek yaşamlarını yansıtmayanlara karşı genellikle kendi yaşantılarını yansıtan kişiler de vardır...*” sözleriyle desteklemiştir. Bu yanıt bağlamında elde edilen bulgu, sanal

ben üzerine daha fazla araştırmanın yapılmasını göstermektedir. Araştırmanın son iki katılımcısı Marcus Dowey ve Roger Wonder ise bu soruya yanıt vermemişlerdir.

Araştırmacı “*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşmenin sanal benliklerin birbirleriyle etkileşimlerini nasıl desteklediği?*” üzerine sorduğu on üçüncü soruya karşılık olarak, katılımcılardan Antony Aliense “*...Dinleme ve kontrolü ele alma ve muhtemelen biraz da duygulanımın yansıtıldığı ‘ikonların’ olması...*” şeklinde yanıt vermiştir. Burada katılımcının sözünü ettiği nokta, sanal benlerin etkileşim içine girerken diğer sanal karakterleri dinlemenin veya kendi içinde ortama ilişkin kontrolü ele almanın olduğu kadar duygulanımın yansıtıldığı ikonları kullanmanın önemi üzerine odaklanmaktadır. Joanna Richards ise sanal benliklerin birbirleriyle etkileşimlerinin desteklenmesini “*...Öğrenenlerin yazılı, işitsel ve sözsüz iletişim kurmak zorunda kalacağı öğrenme çıktılarının belirlenmesi...*” olarak açıklamıştır. Etkileşim, yazılı (written), işitsel (audio) ve sözsüz (non-verbally) bağlamda, farklı iletişim araçlarının kullanılmasıyla gerçekleştirilebilir. Bu soru üzerinde Marcus Dowey ve Roger Wonder bir yorumda bulunmamıştır.

Araştırmacının “*...SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşmenin sanal benliğin bireysel öğrenmesini nasıl desteklediği...*” on dördüncü sorusuna aldığı yanıtlar SL’in bireysel öğrenmeyi destekleyen bir yer olmadığı yönündedir. Bu görüşü aktaran katılımcı Antony Aliense, SL platformunda geçmişe ilişkin yerleşik bilginin elde edilebileceğini; ancak, sanal benin bireysel öğrenmeye karşı desteğinin olmadığını şu sözlerle savunmuştur: “*...Geçmiş deneyimlerden elde edilen giriş deneyimleri hariç, SL bireysel öğrenmeyi destekleyen bir yer değildir...*” Joanna Richards’a göre bireysel öğrenmenin desteklenmesi “*...Öğrenenlerden SL’de öğrenmelerine ilişkin günlük tutmaları istenebilir...*” şekliyle ifade edilmiştir.

Öğrenenlerin geçmiş öğrenme birikimlerine ve bireysel deneyimlerine ilişkin tuttukları günlük notlar sayesinde öğrenme kişi tarafından bireysel olarak gerçekleştirilebilir. Bu soruya Marcus Dowey ve Roger Wonder tarafından bir yanıt verilmemiştir.

Sanal benliğin anlamlı öğrenmeyi (Jonassen, 2000) gerçekleştirmesini incelemeye yönelik katılımcılara “...SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin anlamlı öğrenmesini nasıl sağlayabilir?...” ifadesiyle sorulan on beşinci soruya, Antony Aliense, anlamlı öğrenmenin gerçekleşmesi aşamasında geçmişte edinilen yerleşik bilginin ve bilgi transferinin önemli olduğunu “...Sanal ben sadece bir imgedir; ancak, geçmiş deneyimin yeniden sunulması yardımcı olabilir...” sözleriyle vurgulamıştır. Joanna Richards ise anlamlı öğrenmenin gerçekleşmesinde işbirliğinin önemine vurgu yaparak “...İşbirliğine dayalı ödevlerin hazırlanması...”nın öğrenme sürecine katkısı olacağı görüşündedir. Marcus Dowey bu soruya yanıt vermezken, Roger Wonder, soruya ilginç bir yaklaşımla, öğrenme sürecinde sanal benin değil, öğrenen kişinin önemli olduğunu “...Sanal ben öğrenir mi? Ya da asıl öğrenen sanal beni temsil eden kişi midir?..” sözleriyle ifade etmiştir.

Araştırmacının katılımcı yanıtlarından yola çıkarak sanal benin anlamlı öğrenmesine ilişkin kaydettiği bulgu, geçmişte öğrenilen bilginin kalıcı ve anlamlı hale gelebilmesi için yeni öğrenilecek kavramın, önceki bilgilerle ilişkilendirilmesi gerektiğidir. Öğrenenin kavramlara ilişkin eleştirel düşünme becerilerini işe koşarak kurmuş olduğu bağıntılar, anlamlı öğrenmenin gerçekleşmesini sağlamaktadır. Bu bağlamda, öğrenenlerin anlamlı öğrenmeleri yüz yüze ortamda olduğu gibi 3D ortamda da gerçekleştirilmesi yukarıda belirtilen esasların yerine getirilmesine bağlıdır.

On altıncı soruda, araştırmacı “...*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin üst düzey düşünce becerilerini (complex thinking skills) nasıl geliştirebilir?*” diye sormuştur. Katılımcılardan Antony Aliense, SL’in bir programlama yeri olmadığını belirterek “...*SL bir program alıştırması olmasının dışında, bu becerileri geliştirmesi (örn. Belirli hareketlerin yapılması) muhtemel gözüküyor...*” diyerek eklemiştir. Bir başka deyişle, sıradan kullananlar için SL’in programlama etkinliği bulunmamaktadır. Bunun anlamı, kayıtlı kullanıcıların SL’in sunduğu seçeneklere bağlı kalarak, üst düzey düşünce becerilerini geliştiremediğidir. İkinci katılımcı Joanna Richards ise üst düzey düşünce becerilerinin (Jonassen, 2000) geliştirilmesini problem-tabanlı öğrenmenin, öğrenenlere kendilerini ifade etmede yardımcı olmasına bağlamakta ve öğrenmenin meydana gelmesindeki etmenleri “...*Problem-tabanlı öğrenme tasarımlarının oluşturulması. Öğrenenlerin bu tasarımlar üzerinde derinlemesine düşüncelerini sağlamak, düşündüklerini ve öğrenme deneyimlerini kayıt altına almalarını istemek...*” şeklinde sıralamaktadır. Richards, problem-tabanlı öğrenme deneyimlerinin kayıt altına alınmasının öğrenme eyleminin gerçekleşmesinde yardımcı olacağını savunmaktadır. Marcus Dowey bu soru için herhangi bir yargıda bulunmazken, Roger Wonder sanal benin düşünme eyleminin gerçekleşmesinde önemli olmadığını “...*Bknz. Soru. 15. Sanal ben düşünür mü? Sanırım düşünmez <güler>...*” sözleriyle ifade etmektedir. Katılımcı, sanal beni yapay ve cansız bir imge olarak görerek, bu tür üst düzey becerileri kazanamayacağı düşüncesindedir.

Yukarıda tartışılan becerilerin eÖğrenenlere kazandırılmasının yanı sıra, teknoloji okuryazarlık deneyiminin ne ölçüde olduğunun bilinmesi de öğrenmeyi geliştirmede önemli bir unsurdur. Araştırmacının anket katılımcılarına yönelttiği “... *SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme içinde yer alan sanal benliklerin*

*bilgisayar tabanlı öğrenmedeki artyetiřimleri (background) neleri içerebilir?..”* sorusuna, Antony Aliense, “...*Yalnızca ařağıdaki seçenekleri içerebilir: 1) geçmiş deneyime ilişkin giriş izni, 2) kullanıcı profiline dayalı gözlem, 3) 1. seçeneğıe bağı olarak mimiklerde ortak standartların oluşturulması ...”* diyerek yanıt vermiştir. Aliense’e göre, eÖğrenenler arařtırmaya ve işbirliğine dayalı geçmiş öğrenme deneyimlerine sahip olabilirler. Ayrıca, öğrenenlerin bilgisayar tabanlı öğrenmedeki artyetiřimleri kullanıcı profilinin gözleme dayalı oluşturulmasını ve geçmişte öğrenilmiş mimiklerde ortak standartların belirlenmesini de içerebilir. Aliense verdiği yanıtın içeriğinde sanal benin SL’deki deneyimlerinden söz etmektedir. Sanal ben, SL platformunda akıl aracı bilgisayar ile öncelikle bulunduğu sanal ortama giriş yapmış, kullanıcı profilini verilen seçenekler doğrultusunda oluşturmuş ve yine ortamın verdiği yetki çerçevesinde kendini ifade edeceği ortak tabanda belirlenmiş mimikleri kullanmıştır. Joanna Richards “...*Bu soruda ne sorulduğu hakkında bir fikrim yok...*” yanıtını verirken, Marcus Dowey ve Roger Wonder soru üzerinde bir yorum da bulunmamışlardır.

eÖğrenenlerin SL’i kullanma deneyimleri, içerik açısından farklılık göstermektedir. Sanal öğrenmenin geliştirilmesine yönelik arařtırmacının SL kullanım deneyimini irdelediğı on sekizinci “... *SL’de akademik yaşam, ders, arařtırma ve profesyonel sosyalleşme içinde yer alan sanal benliklerin 3D platformları kullanım deneyimleri neler olabilir?*” sorusuna verilen yanıtlar içerisinde birinci katılımcı, Antony Aliense, gerçek yaşam-tabanlı öğrenmenin, 3D ile yer değiştirememesi gerektiğini, bir başka değışle, SL’in gerçek yaşamın yerine geçmeden öğrenmenin bir parçası niteliğinde akademik yaşamda kullanılması gerekliliğini “...*3D görsel olanakların öğrenmede kullanılması ile SL’in akademik yaşamın yerini almasına tamamen izin verilmeden,*

*akademik bağlamda işe koşulması...*” sözleriyle belirtmiştir. İkinci katılımcı Joanna Richards ise “...3D platformlar, yazılı ya da iki boyutlu eğitim ortamlarına göre kavramların bütünsel algılanmasına izin vermektedir...” diyerek, iki boyutlu ortamlarla kıyaslandığında, SL’in kavramları bütünsel algılamaya izin veren bir yapısının bulunduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda, eÖğrenenlerin SL’i kullanma deneyimlerine ilişkin araştırma bulgusu olarak kavramların bütünsel algılanması gösterebilir; ancak, gerçeği andıran bu yapının sadece sanal boyutla sınırlandırılarak, akademik yaşantıya destek bir araç olarak eğitime hizmet vermesi uygun olacaktır. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru için bir yanıt vermemişlerdir.

Sanal Ben’in Oluşturulması ana başlığının altında araştırmacının katılımcılarına yönelttiği “...SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen bireyin sosyal ağdaki aitlik duygusunu nasıl geliştirebilir? ...” sorusuna, Antony Aliense, “...Muhtemelen geçmiş ve şu andaki rollerinin vurgulanması ile kişiliğin sanal dünyada tanınması...” olarak yanıt vermiştir. Yanıtında Aliense, gerçek kişiliği temsil eden 3D karakterin sanal dünyada tanınmasının, karakterin geçmiş ve şu andaki rollerin vurgulanması ile mümkün olacağını belirtirken, diğer katılımcı Joanna Richards, “...Aitlik duygusu coğrafi uzaklıkta bulunan öğrenenlerin sanal benleri arasındaki iletişim sayesinde oluşmaktadır...” ifadesini kullanmıştır. Richards’a göre, coğrafi uzaklıkta bulunan öğrenenlerin sanal benleri arasında kurdukları iletişim sayesinde aitlik duygusu ortaya çıkmaktadır. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru hakkında bir yanıt yazmamışlardır.

#### 4.1.2.2.3. Metin Tabanlı Konferansta Etkileşme ve Sosyalleşmenin Sağlanması

Etkileşimin ve sosyalleşmenin metin tabanlı konferansta sağlanmasını irdeleyen “...SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında metin tabanlı konferansta etkileşme ve sosyalleşme nasıl sağlanabilir?..” sorusuna, Antony Aliense temel etkinlikler içine giren “...Temel konuşma ve/veya seslenme etkinlikleri...”nden yararlanılarak yanıtını verirken, Joanna Richards ise teknolojik araçlar olan “...Sohbet, Not kartları, Bireysel Mesajlaşma, Görüntü Tahtaları yoluyla...” (Eliens, Feldberg, Konijn ve Compter, 2007) ifadesinde bulunmuştur. Marcus Dowey ve Roger Wonder ise bu soru hakkında herhangi bir yargıda bulunmamışlardır.

### 4.2. Etkili Öğrenmenin Sağlanabilmesi İçin Eleştirel Düşünmenin Desteklenmesi

#### 4.2.1. Temel Düşünme Becerilerinin Kazandırılması

##### 4.2.1.1. Sorun Çözme Etkinliklerinin Yapılandırılması

Araştırmacının katılımcılara yönelttiği yirmi birinci soruda “...SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan sorun çözmenin ne tür etkinlikleri kapsadığı...” sorulmuştur. Bu soruya Antony Aliense’in verdiği yanıt “...Gözden geçirme, görsel benzetme (metefor) ve sanal yaşam örnekleme...” şeklinde olmuştur. Burada katılımcı, adı geçen etkinliklerin aynı zamanda eleştirel düşünmeyi geliştiren türden etkinlikler olduğunu kastetmiştir. İkinci katılımcı Joanna Richards ise öncelikle “...(Muhtemelen ‘Temel Düşünme Becerilerinin’ ne olduğunu tanımlamak daha iyi olacaktır)...” diyerek sorun



çözme etkinlikleri ile araştırmacının ifade etmek istediği tanımlamanın yapılarak “...*Sorunu tanımlama, Sorunu araştırma...*” ibarelerini yanıtına eklemiştir. Sorunun araştırılarak tanımlanması problem-tabanlı öğrenmenin içeriğinde yer alan etkinliklerdir. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soruya yanıt vermemişlerdir.

#### 4.2.1.2. Karar Vermenin Yapılandırılması

Temel düşünme becerilerinin kazandırılmasında yer alan karar verme aşamasının yapılandırılmasını irdeleyen yirmi ikinci soruyu araştırmacı “...*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan karar verme süreci neleri kapsayabilir? ...*” şekliyle katılımcılara aktarmış ve ilk katılımcı Antony Aliense bu soruya “...*İlintili olan kısım ve görüş keskinliği üzerine karar verme...*” şeklinde yanıt vermiştir. Katılımcı, öğrenmenin ilintili kısmına odaklanarak konu üzerinde görüşün belirlenmesi ile karar vermenin yapılandırılabilceğini ifade etmiştir. Joanna Richards, “...*Problem üzerine çözüm üretme, çözümleri takiben her bir seçenek için çıktıların raporlanması...*” yanıtını vererek, problem üzerine çözüm üretmenin ve elde edilen öğrenme çıktılarının raporlanması ile karar vermenin yapılandırılarak araştırma-tabanlı öğrenme atıf yapmıştır. Son katılımcılar olan Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru üzerinde bir yorum yapmamışlardır.

#### 4.2.1.3. Tasarımda Oluşturulan İçeriklerin Seçilmesi

Etkili öğrenmenin sağlanabilmesi için eleştirel düşünmenin desteklenmesi temel düşünme becerilerinin içinde yer alan tasarım sürecinin içeriğini inceleyen araştırmacı “...*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan tasarım ne tür içeriklerden meydana gelebilir? ...*” sorusunu katılımcılara yöneltmiştir. Antony Aliense bu soruya “...*Seçenekleri sıralama,*

*seçim yapma...*” yanıtını verirken farklı seçenekler derken farklı fikirlere açık olan çok-kültürlü öğrenmenin önemine değinmiştir. Diğer katılımcı Joanna Richards ise “...*Seçenekler ve sonuçlarını değerlendirme ve bunlar arasından seçim yapma...*” yanıtıyla Aliense’e koştur bir yanıtla, seçenekleri ve sonuçlarını değerlendirme ve bunlar arasından seçim yapma ile yine çok-kültürlü öğrenmenin önemini vurgulamıştır. Marcus Dowey ve Roger Wonder ise bu soruya yanıt vermemişlerdir.

#### **4.2.2. Eleştirel Düşünme Becerilerinin Kazandırılması**

##### **4.2.2.1. Analiz Etkinliklerinin Yapılandırılması**

Eleştirel düşünme becerilerinin kazandırılması aşamasında analiz etkinliklerinin yapılandırılmasını konu alan yirmi dördüncü soruda analiz etkinlerinin neler olduğu katılımcılara sorulmuştur. “...*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan analiz etkinlikleri neleri kapsayabilir? ...*” sorusuna Antony Aliense, “...*Zayıf olan noktaları belirleme, güvenlik üzerinde örneklemelerin yapılması...*” gerektiğini ifade ederek, belirleme ve örnekseme etkinliklerinin analiz sürecindeki önemine vurgu yapmıştır. Second Life’ın içinde yer alan eğitsel etkinliklerin analizi sürecinde gereksinimi duyulan unsurların belirlenmesi ve bu unsurlar üzerinde örneklemelerin yapılması ders içeriğini daha iyi yapılanmasına izin verecektir. Joanna Richards, analiz sürecindeki gerekli aşamaları ise “...*Gözlem, deneyimi yansıtmak, karşılaştırmalar yapmak...*” olarak sıralamıştır. Aliense’a benzer bir tanımla, Richards; analiz içeriğinde gözlemin, önceki bilgilerden yararlanmanın ve geçmiş ve şimdiki durum arasındaki karşılaştırmaların yapılarak uygun içeriğin eleştirel düşünme becerileri için desenlenmesinin altını çizmiştir. Diğer

katılımcılar Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru üzerinde herhangi bir yorumda bulunmamışlardır.

#### 4.2.2.2. Değerlendirme Etkinliklerinin Yapılandırılması

Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan değerlendirme etkinliklerinin neler olduğunu üzerine yapılandırılan yirmi beşinci soru “... *SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan değerlendirme etkinlikleri neleri kapsayabilir?..*” şeklinde katılımcılara yöneltilmiştir. Bu soruya yanıt veren katılımcılardan Antony Aliense, iletişime ilişkin yanıtların ortaya çıkarılması ve örneklemelerin yeniden ifade edilmesini vurgulamış ve “...*Retorik (sözbilime ait) örneklemelerin yeniden dile getirilmesi, iletişime ilişkin yanıtların ortaya çıkarılması ve örneklemelerin ifadesi...*” şeklinde yanıt vermiştir. İkinci katılımcı Joanna Richards ise, “...*Karşılaştırmalar yapma, tartışmalar açma, denemeler yapma...*” şeklinde verdiği yanıtta, karşılaştırma, tartışma ve denemenin önemini belirtmiştir. Second Life ders içeriğinin içinde etkileşimin gerçekleşmesi için yazılı (written), işitsel (audio) ve sözsüz (non-verbally) iletişim araçlarından yararlanılması gerekliliği katılımcılar tarafından daha önce belirtilmiştir (Bknz. Soru 13). Diğer iletişim türlerinden farklı olarak bu soruda sözlü iletişim örneklemelerinin incelenmesi ve iletişim sürecinde yapılan yanlışlıkların belirlenmesinin yanı sıra, elde edilen sonuçlar arasında karşılaştırma, tartışma ve denemenin yapılarak değerlendirme etkinliğinin oluşturulması üzerinde durulmuştur. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru için bir yanıt belirtmemişlerdir.

### 4.2.2.3. Bağlantı Kurma Etkinliklerinin Yapılandırılması

Araştırmacının “... *SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan bağlantı kurma/oluşturma etkinlikleri neleri kapsayabilir? ...*” sorusuna Antony Aliense bağlantı kurma etkinliklerinin farklı betimlemelere rağmen ders içeriği hakkında öğrenenlerin ortak ve tek bir düzlemde fikir sahibi olması ve ortak anlamı (Meta Meaning) oluşturması gerekliliğini “...*Farklı betimlemelere rağmen eş seviyede fikirlerin olması /Meta Meaning/Ortak anlamın geliştirilmesi...*” sözleriyle ifade etmiştir. Aynı soru üzerinde ikinci katılımcı, Joanna Richards “...*Sosyal kaynaşmanın sağlanması, gruba yönelik görevlerin verilmesi...*” ile bağlantı kelimesinden sosyal etkileşim ve grup etkinliğini çıkarımını yapmıştır. İki katılımcıdan biri bağlantıyı, olgular arası fikirlerin bir araya getirilerek zihinde ortak anlamın geliştirilmesine katkıda bulunma olarak yorumlarken, diğer katılımcı eÖğrenen bireylerin ortak projeler yoluyla bir araya gelmeleri ve etkileşimleri olarak nitelendirmiştir. Diğer katılımcılar Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru için bir söylemde bulunmamışlardır.

### 4.2.3. Yaratıcı Düşünme Becerilerinin Kazandırılması

#### 4.2.3.1. Sentezleme Etkinliklerinin Yapılandırılması

Sentezleme etkinliklerinin yapılandırılmasını içeren “...*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan sentezleme etkinlikleri neleri kapsayabilir?..*” sorusuna, Antony Aliense, genel anlamda düşüncelerin betimlenmesi gerekliliğini vurgulayarak “...*Benzetmelerin, örnekleme ve simgesel imajların içindeki düşüncelerin betimlenmesi...*” sözleriyle yanıt vermiştir. Joanna Richards ise simgelerin ya da durumların değerlendirilmesinin altını çizerek “...*SL içindeki bazı simgelerin ya da durumların değerlendirilmesi ve bu*

*değerlendirmelerin bir araya getirilmesi...*”nin sentezleme etkinlikleri içine girmesi gerektiğini ifade etmiştir. Yaratıcılığın geliştirilmesinde, bireylere, var olan olgular hakkında analiz ve sentezleme becerilerinin kazandırılması oldukça önemlidir. Düşünce etkinliğinin yaratıcılığı içermesinde, sentezleme etkinliğinin öğrenen birey tarafından etkinleştirilmesi gerekmektedir. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru üzerinde bir yorum yapmamışlardır.

#### **4.2.3.2. İmgeleme Etkinliklerinin Yapılandırılması**

Yaratıcı düşünme etkinliklerinin içinde yer alan imgeleme etkinliklerinin yapılandırılmasını içeren yirmi sekizinci soruda, “... *SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan imgeleme etkinliklerinin neleri kapsadığı...*” sorulmuştur. Bu soruya yanıt veren ilk katılımcı Antony Aliense “...*İçerik seçimi, Genel görsel kültür...*”yanıtıyla, dersin içerik seçiminin önemine vurgu yaparak, imgelemeyi geliştiren etmenlerden birinin görsel kültür olduğunu belirtmiştir. Diğer katılımcı Joanna Richards ise “...*Öğrenenlerin öğrenme deneyimlerini geliştirebilmeleri için SL’de yaptıkları etkinlikler ve deneyimler üzerine rapor tutmalarını sağlamak...*” olarak verdiği yanıtta daha iyi öğrenme deneyimleri elde etmenin deneyime dayalı raporlama olduğunun altını çizmiştir. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru üzerinde bir yorum yapmamışlardır.

#### **4.2.3.3. Ayrıntılı Olarak Hazırlanmış Etkinliklerinin Yapılandırılması**

Yaratıcı düşünme becerilerinin içinde ayrıntılı olarak hazırlanmış etkinliklerinin yeri oldukça önemlidir. Katılımcılara yöneltilen yirmi dokuzuncu soruda, “...*SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı*

*Düşünme becerilerinin biri olan ayrıntılı olarak hazırlama etkinlikleri neleri kapsadığı..*” konusunda katılımcı görüşleri yer almıştır. Elde edilen bulgulara göre, birinci katılımcı Antony Aliense ders içeriklerinde ayrıntılandırmanın öneminden söz ederek, “...*İlişkilerin belirlenmesi, neyin yapılmadığının belirtilmesi...*” sayesinde etkinlikler çok boyutlu bir şekilde değerlendirilerek, öğrenme hedefine uygun şekilde tasarımlanabilir. Joanna Richards “...*Söyleyerek, yaparak, imgesel eklemelerle ilginçleştirerek...*” etkinliklerin zenginleştirilebileceğini ve ayrıntılandırılabilirliğini kaydetmiştir. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru üzerinde herhangi bir yorumda bulunmamışlardır.

### **4.3. Yapılandırılmış Karma (Görsel, Sözel, Yazınsal) Görüşmelerin Oluşturulması**

#### **4.3.1. Çalışmayı Eğlenceli Hale Getirilmesi**

Holmberg’e (1989) göre, öğrenen ve öğreten taraflar arasındaki bireysel ilişki çalışmayı eğlenceli hale getirir ve güdülemeyi artırır. Yapılandırılmış karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmeler, bireysel ilişkilerin derinleşmesinde etkilidir. Çalışmanın eğlenceli hale getirilmesini irdeleyen otuzuncu soruda “...*Öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde çalışma eğlenceli hale nasıl getirilebilir?..*” şeklinde yapılandırılmış soruya, birinci katılımcı Antony Aliense “...*Temel olarak mizah ile...*” yanıtını verirken, Joanna Richards, “...*Gerçek yaşamı yansıtan bir içeriğin uyumlaştırılması (Eğitsel tasarım)...*” bağlamında eğitsel tasarımın kullanımının önemine değinmiştir. Second Life sanal platformu, sunduğu üç boyutlu tasarım ve içerikle gerçek yaşamın bir benzeşimidir. Bu bağlamda, gerçeği andıran; ancak, gerçek yaşamın ötesinde tasarlanmış imgesel kurgulaması ile Second Life,

çalışmayı eğlenceli hale getiren bir platformdur. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru üzerinde bir yorumlamada bulunmamışlardır.

#### 4.3.2. Etkileşimin Sağlanması

Holmberg (1989), öğrenen ve öğreten taraflar arasında kurulan bireysel ilişkinin iyi yapılandırılmış ve kendi kendini eğitmeye yönelik araçların kullanımının yanı sıra, etkileşimin (two way communication) uzaktan sağlanması ile geliştirilebileceği görüşündedir. Etkileşimin sağlanmasına odaklanan otuz birinci soruda “...*Öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde etkileşimin nasıl sağlandığı...*” katılımcılara sorulmuş ve Antony Aliense’in yanıtı “...*Diyalog, sohbet, ayrıntılı olarak yazılan ve sürekli olan ePosta ile ...*” şeklinde olmuştur. Aliense, yanıtıyla teknolojik araçların kullanımına atıf yapmıştır. Aliense ile aynı görüşü paylaşan diğer katılımcı, Joanna Richards ise “...*Mesajlaşma, konuşma, hareket etme...*” gibi teknolojik araçların sağladığı etkinlikleri örnek vererek, etkileşimin sağlandığına inanmaktadır. Aynı soruya Marcus Dowey yanıt vermezken, Roger Wonder diğer iki katılımcının teknolojik araçların kullanılmasına yönelik verdikleri yanıtlara “...*Sanal dünyada biz, özel metin tabanlı görüşme, genişletilmiş metin tabanlı görüşme ve full duplex ses kullanıyoruz...*” örnekleriyle eklemeye bulunmuştur.

#### 4.3.3. Çalışmanın Zihinsel Bağlamda Eğlenceli Hale Getirilmesi

Çalışma amaçlarını elde etme sürecinde uygun çalışma yöntemlerinin kullanımı çalışmanın zihinsel olarak eğlenceli hale getirilmesine bağlıdır (Holmberg, 1989). Uygun çalışma yöntemlerinden biri olan karma görüşmelerin irdelendiği otuz ikinci soruda “...*Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde çalışma zihinsel bağlamda nasıl eğlenceli hale getirilebilir? ...*”

sorusuna, Antony Aliense “...*Soyut terimler için uygun içerik ile...*” yanıtını verirken Joanna Richards “...*Öğrenme ortamları içinde öğrenenler için (farklı) seçenekler sunma...*” derken, Roger Wonder ise “...*İlgi çekici eğitsel etkinlikler tasarımıyla...*” ifadesinde bulunmuştur. Zihne yönelik ve ilgi çekici tasarımların oluşturulması ve bu tasarımların sunulduğu ortamların çeşitliliğini koruyarak kullanıcılara farklı seçeneklerin ve farklı eğitsel etkinliklerin sunulması ile çalışma zihinsel bağlamda eğlenceli hale getirilebilir. Katılımcılardan Marcus Dowey, bu konu üzerinde bir yorumlamada bulunmamıştır.

#### **4.3.4. Atmosfer, Dil ve Konuşmanın Dostça Olması**

Holmberg (1989), öğrenmeyle ilişkili olarak atmosfer, dil ve konuşmanın dostane/arkadaşça olmasının bireysel ilişkileri kolaylaştırdığını savunmuştur. Bu bağlamda oluşturulan eğitim ortamları da, öğrenme eylemini kolaylaştırıcı nitelikte tasarlanabilir. Araştırmacı tarafından katılımcılara yöneltilen “*Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde atmosferin, dilin, konuşmanın dostça yapılandırılması nasıl sağlanabilir?..*” sorusuna katılımcılardan Antony Aliense, “...*Görüşmelerin insani boyutta yapılması...*” şeklinde yanıt verirken Joanna Richards “...*Grup uyumunu sağlamak, ortam tasarımında aşırıya kaçmamak için anahtar soruların sorulması...*” ifadesini kullanmıştır. Roger Wonder ise “*Topluluk tarafından tasarlanma, topluluk üyelerinin katılımı...*” şeklinde görüşünü savunmuştur. Marcus Dowey ise bu soru için herhangi bir yorum yazmamıştır. Second Life eğitsel etkileşiminin, insani boyutta yapılandırılarak, topluluk üyelerinin katılımıyla grup uyumunun sağlandığı bir ortam niteliğinde Üniversite-Toplum İşbirliği’ne hizmet edebilir.



#### 4.3.5. Kolaylıkla Hatırlanabilir İletilerin Yapılandırılması

Konuşma formlarının içinde alınan ve verilen iletiler kolaylıkla anlaşılır ve hatırlanabilir iletiler olmalıdır (Holmberg, 1989). Bu tanımla ilişkilendirerek, araştırmacı tarafından “...*Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde kolaylıkla hatırlanabilir iletiler nasıl yapılandırılabilir?..*” şeklinde oluşturulan soruya, ilk katılımcı Antony Aliense “...*İkon, içerik ve betimleme kullanımı ile...*” öğrenenlerin ders yöneticisi tarafından verilen mesajları net bir biçimde hatırladığını ifade etmektedir. Bu bağlamda, Second Life sağladığı sanal içerik ile kolaylıkla hatırlanabilir iletileri yapılandırabilir. Aynı soru üzerinde, Richards’ın yaptığı yorum “... *Bilginin en aza indirgenmesi, yazılı ve sözel iletişimi desteklemek...*” şeklinde olmuştur. Bilginin en aza indirgenerek hatırlanabilir hale getirilmesi ve sadece yazılı iletişimin değil, sözel iletişimin de aynı sanal platformda desteklenmesi yoluyla, hatırlanması kolay iletiler kayıtlı kullanıcılar arasında paylaşılabilir. Marcus Dowey ve Roger Wonder bu soru hakkında herhangi bir yorumda bulunmamışlardır.

#### 4.3.6. Konuşmaların Teknolojik Formlara Dönüştürülmesi

Uzaktan eğitimin uygun platformlarında işe koşulması için, öğrenen ve ders yöneticisi arası, konuşmaya dayalı görüşmeler, teknolojik formlara dönüştürülmelidir Holmberg’e (1989). Bu tanım ekseninde, araştırmacı tarafından “... *Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde iletiler nasıl kaydedilip, başka bir forma dönüştürülebilir?..*” sorusuna Antony Aliense “...Anlamli (Semantic) Yükleme ile” dönüştürülebileceğini ifade ederek “...*ancak, bunun yapılması için sürekli pratik yapılması gerekmektedir...*” yanıtını vermiştir. İkinci katılımcı Joanna Richards, konuşmaya dayalı görüşmelerin teknolojik formlara dönüştürülmesinde “...*Mesajlaşma kayıtlarını saklama, fotoğraf çekme ve videolar...*”

gibi çeşitli yöntemlerin kullanılabileceğini belirtmiştir. Marcus Dowey soru hakkında herhangi bir yorumda bulunmazken, Roger Wonder görüşleri ise aşağıdaki gibidir:

*“...Konuşma grupları tarafından sağlanan ve sanal dünya ile uyumlaştırılan bir araç sayesinde etkileşimler wav file. şeklinde kayıt altına alınabilir. Metin mesajları, dünyadaki diğer kullanıcılara gönderilebilir; ancak, kaydedilemezler ya da başka formata dönüştürülemezler...”*

Dowey diğer katılımcılara ek olarak, konuşma grupları tarafından sağlanan ve sanal dünya ile uyumlaştırılan bir araç sayesinde etkileşimler *wav file.* şeklinde kayıt alınabildiğini ve bu sayede yapılan konuşmaların, metin mesajlarından farklı olarak teknolojik bir formatta saklanabildiğini açıklamıştır.

#### **4.3.7. İç ve Dış Kavramanın Nitelendirilmesi**

İster öğreten kurum tarafından, ister öğrenen tarafından sağlanmış olsun; iç ve dış kavrama olarak nitelendirilen çalışmanın yönlendirilmesi, planlı bir çalışma için gereklidir (Holmberg, 1989). Araştırmacı tarafından yapılandırılan, otuz altıncı soruda karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde öğrenen ve ders yöneticisi açısından iç ve dış kavramanın amaçları “...*Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde öğrenen ve ders yöneticisinin iç ve dış kavramalara ilişkin amaçları nasıl nitelendirilebilir?..*” şeklinde katılımcılara yöneltilmiştir. Bu soruya yalnızca Antony Aliense yanıt verirken, uygun betimleme ve uygun sorgulamanın önemli olduğunu belirtmiştir. Soru hakkında Joanna Richards, Marcus Dowey ve Roger Wonder bir yorumda bulunmamışlardır.

#### **4.4. Verilerin Analizine İlişkin Genel Yorumlar**

Second Life sanal platformunun eğitsel bağlamda kullanılması ve platform içi öğrenenler yöneticisinin etkileşimini irdelerken, katılımcılara sorulan açık uçlu yarı yapılandırılmış anketin (Bknz. Ek 5) en son bölümünde yer alan *Serbest Konuşma*

kısımında katılımcılardan SL üzerine genel görüşlerini ifade etmeleri istenmiştir. İlk katılımcı, Antony Aliense görüşlerini aşağıdaki şekilde aktarmıştır:

*“...SL kendi başına etkin olmayan bir site olup ePosta, ftp, wiki, adobe connect MSN messenger gibi araçları içermektedir. Sanal dünyaların işbirliğine dayalı olarak yapılandırılmasında, SL’in en önemli katkısı, platformun içinde yer alan ve yukarıda adı geçen araçların çeşitliliğinin olmasıdır...”*

Aliense’a göre SL platformu kendi başına etkin bir site değildir. SL’i zenginleştiren ePosta, ftp, wiki, adobe connect ve MSN messenger gibi diğer Web 2.0 araçlarıdır. Bu araçların ortam içi işe koşulması ile platform kullanıcılarına sağlanan kullanıma yönelik olanaklar çeşitlendirilebilir.

Aynı soruya, Joanna Richards yanıt vermezken, üst soruların çoğunu yanıtsız bırakan katılımcı Marcus Dowey, bu kez düşüncelerine ilişkin ayrıntılı bir açıklamada bulunmuştur. Aktardığı kadarıyla Dowey, Second Life sanal platformunu kullanmayı bıraktıklarını ve bu kararlarının nedenini, ortamın eÖğrenmeye ilişkin herhangi bir niteliğe sahip olmamasına bağlamıştır. Platform her ne kadar kullanıcılar tarafından yürütülüp, aynı şekilde desteklense de öğrenme açısından etkin bir yer olma özelliğini zaman içinde yitirmiştir. Bu yüzden, katılımcı platformu kullanmayı bırakmıştır.

*“... Bizler Second Life’ı kullanmayı bıraktık; çünkü platform öğrenenler arasında etkileşimin sağlanması için uygun bir yer olsa da işbirliğine dayalı eÖğrenmenin temeli niteliğine sahip değil. Gerçekte, çalışanlar tarafından yürütülen ve işveren tarafından desteklenen araç eÖğrenme açısından yararlı bir araç olmada başarısız olmuştur.*

Katılımcı SL’in teknik boyutunu yorumlamada ve kullanmada yetkin ve bilgi sahibi biri olduğunu ifade ederek, platformu kullanmak için kurduğu programlar yerine artık başka programlara yöneldiği belirterek eklemiştir:

*“...Ben teknik bağlamda, SL ve yapabilecekleri hakkında bilgi sahibiyim. SL’i kullanmak için programlar kurdum; ancak, şu an başka programlara yönelmiş durumdayım...”*

Başka programlara yönelme sebebini katılımcı şu sözleriyle açıklar: *“...Neden dersiniz, bunu yapıyor olmam deneyimle ilgili bir şey. Daha fazla yapının SL’e eklenmesi, platformun daha az etkin hale gelmesine yol açmıştır...”*

Aliense’den farklı olarak, Dowey, SL’e eklenen Web 2.0 araçlarının platformu zenginleştirmedeği ve etkin hale getirmedeği görüşündedir.

Dowey SL’e ilişkin görüşlerini üç ana başlık altında ayrıntılandırmıştır. Bu başlıklar *Başlıca Fırsatlar, Başlıca Eksiklikler ve Başlıca Araştırma Konusu* şeklinde üçe ayrılır. İlk başlık altında, katılımcı SL kullanımını hakkında *“...Öğrenme deneyimini ve işbirliğini desteklemekle ilgili; ancak, öğrenme çıktılarının elde etmekle ilgili değil...”* yorumunda bulunmuştur.

İkinci başlıkta ise aşağıdaki ifadelerde bulunmuştur:

*“SL kullanımı, 19 yaş üstü çalışanlar için kültürel, öğrenme ve teknik becerilerinin dışında kalmıştır. Çalışanların SL’i kullanmada uzmanlaşmaları uzun süre almıştır. Maliyet ve yarar hiç bir zaman istenilen seviyeye gelememiştir.”*

Araştırma katılımcısı, 19 yaş üstü çalışanlarının, SL platformundaki kullanım güçlüklerine vurgu yaparak, kayıtlı kullanıcıların teknoloji okur yazarlık seviyelerinde farklılıklar olduğunu altını çizmiştir. Kullanıcılar açısından, platform istenilen oranda yarar sağlamamıştır.

Üçüncü ve son başlık altında, katılımcı, teknoloji içine doğan ve bilgisayar becerilerine sahip bireylerin teknoloji okuryazarı olmayan bireylerden kültürel bağlamda farklılık gösterdiği inancında olduğu düşüncesini *“...Teknoloji içine doğan (digital natives) ve teknoloji okuryazarı olmayan (non-digitally literate) kişiler arasında kültürel*

*farklılıklar vardır...*” sözleriyle desteklemektedir. Aynı başlık altında, katılımcının diğer görüşleri ise şu şekildedir:

*“...SL genellikle erkekler ve 19 yaş üstü bireyler tarafından sevilmemektedir. Bizler erkeklerin (oyun istatistiklerinden yola çıkarak) daha fazla SL ile ilgili olmalarını beklemiştik; ancak, durum böyle olmadı. Birçok kullanıcı öğrenme amaçlarından saptılar ve SL, sosyal ağın ve iletişim uygulamalarının yerine geçen bir ortam haline geldi...”*

Katılımcı tarafından gözlemlenen durumda, SL 19 yaş ve üstü kullanıcılar tarafından gerçek bağlamda ve etkin bir şekilde öğrenme amacına hizmet etmemiş ve bir süre sonra yalnızca sosyal ağın sağlandığı tek düze bir ortam görevini görmüştür. Bu bağlamda, katılımcı ve kullanıcı ekibi, Second Life’ın yerini alabilecek, daha az maliyetli ve daha hızlı uyum sağlanabilen Web 2.0 teknolojilerini kullanmaya yönelmişlerdir. Katılımcının bu konudaki görüşleri şöyledir:

*“...Şu an bizler daha az maliyetle elde edebileceğimiz, daha hızlı uyum sağlayabileceğimiz ve kullanıcı memnuniyetini en üst seviyede sağlayabileceğimiz, Web 2.0 teknolojilerinin farklı formlarını, Facebook’u ve LinkedIn’i kullanıyoruz...”*

Son katılımcı Roger Wonder, Active Worlds ve Qwaq servislerinde ders verme deneyimini belirterek, eklemiştir:

*“...Gerçekte, SL’de eğitim vermedim. Bunun yerine farklı iki sanal dünyayı kullanıyoruz. Bunlardan biri Active Worlds ve diğeri Qwaq servsidir. Bu sanal platformlarda 4 yıl ders verdim...”*

Katılımcının sanal platformlardan biri olan ve Second Life’a benzerlik gösteren eş zamanlı 3D ortamlarından biri olan Active Worlds’deki öğretim deneyimi araştırmacı açısından değerli bir bulgudur. 2003 yılından itibaren etkin olan Second Life platformundan önce kullanılan Active Worlds’e geri dönüş, Second Life platformunun etkinliği sorgulama açısından bir soru işareti yaratmaktadır.

## 5. SONUÇLAR ve ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen verilere ilişkin sonuçlar ve öneriler, üç ana amaç doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bu amaçlar aşağıdaki gibidir:

1. Üniversite-Toplum İşbirliği Çerçevesinde Sanal Toplumun Sosyalleşmesi,
2. Etkili Öğrenmenin Sağlanabilmesi İçin Eleştirel Düşünmenin Desteklenmesi,
3. Yapılandırılmış Karma Görüşmelerin Oluşturulması.

### 5.1. Üniversite-Toplum İşbirliği Çerçevesinde Sanal Toplumun

#### Sosyalleşmesi

Yapılan araştırma doğrultusunda, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde öğrenmeye yönelik uygulamalar, Second Life modeli ile ele alınmış ve platformda yer alan sayısal (dijital) topluluklardaki öğrenen-ders yöneticisi arasındaki etkileşim, Akıl Araçları Modeli (Jonassen,1996) ve Etkileşim-İletişim Kuramı (Holmberg-1989) bağlamında değerlendirilmiştir. Çalışmanın genel amacı çerçevesinde sorgulanan alt amaçlar temel alınarak hazırlanmış açık uçlu yarı yapılandırılmış anket verilerinin sonuçlarına göre, Second Life (SL), sanal eğitimde kullanılan bir akıl aracıdır. Ancak, diğer Web 2.0 akıl araçlarından bir farklılık göstermemektedir. Bu bağlamda, SL platformunu geliştirenlerin, yeni açılımları sağlayabilmeleri açısından farklı özellikler taşıyan plug-in ya da benzeri uygulamaları SL ortamına uyumlaştırmaları önerilebilir.

SL, öğrenen-öğrenen ve öğrenen-ders yöneticisi arasında iletişime dayalı bir alan oluşturan ve bu açıdan etkileşimin hem öğrenenler hem de ders yöneticisi arasında gözlemlenebildiği sosyal bir ağ olarak kabul edilmelidir. Gözlemlenen bu sosyal ağa ilişkin eğitim içeriğinin, öğrenme ve iletişim boyutları çerçevesinde tasarlanması, SL'i

işbirliğine dayalı öğrenmeyi daha fazla destekleyen bir platform haline getirebilir. Katılımcı görüşlerine göre, öğrenen-ders yöneticisi arasındaki etkileşimin geliştirilmesinde ve desteklenmesinde, öğrenmenin *sosyal bir süreç* haline nasıl getirileceği ve *sürecin* anlaşılır bir tanımının ders yöneticisi tarafından yapılması önem kazanmaktadır. Öğrenme süreci açık bir şekilde tanımlandığında, çok-kültürlü öğrenme yapılarını barındıran bir platform olan SL, eÖğrenen bireylerin etkileşim içinde olmalarını sağlayarak, öğrenmeyi kolaylaştırabilir. SL’de var olan 3D eğitim sistemlerini işe koşarak, bu sistemleri geliştirecek geri bildirimlerin ders yöneticileri tarafından tasarımcılara iletilmesi, öğrenmenin kolaylaştırılmasında önem kazanmaktadır. Bu bağlamda, SL platformunda sanal sınıfları olan ders yöneticilerinin işbaşında ve sürekli eğitimleri önem kazanmaktadır.

Platformun öğrenen-ders yöneticisi arasındaki dinamik etkileşimi sağlaması konusunda var olan farklı katılımcı görüşlerine göre, sanal ortamda öğrenenlerin derse etkin katılımlarının sağlanması ve eleştirel düşünme becerilerinin (Jonassen, 2000) kazandırılması çabalarında, tasarım aşaması ve içeriği dikkate alınmalıdır. Tasarım aşamasında eleştirel düşünme becerilerinin dikkate alınarak oluşturulan ortak uygulamalar, bu araştırmada yer alan katılımcı görüşleri gözden geçirilerek desenlenebilir.

Second Life, konuşma-tabanlı etkileşime izin veren sosyal bir ağıdır. Bu sosyal ağın bir parçası olan akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme kavramları, tartışmaya dayalı ortak anlamın oluşturulmasında uygun platformu kullanıcılara sunmaktadır. eÖğrenen yetişkinler için öğrenen ilgisine yönelik ders içerikleri, araştırmacıların yanı sıra, ders yöneticileri tarafından andragojik esaslara uygun olarak yapılandırılabilir ve geliştirmeciler tarafından teknolojik bağlamda desteklenebilir. Bu

sayede, konuşma-tabanlı etkileşime izin veren ve sosyal yapısıyla coğrafi uzaklıkta bulunan öğrenenleri tek bir sanal ortamda bir araya getiren Second Life platformu, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde eğitim kurumları tarafından desteklenebilir. Araştırma sürecinde, tartışmaya dayalı ortak anlamın oluşturulmasında, yapılandırılmasında ve desteklenmesinde sanal dünya ve eğitim kurumlarının bir arada çalışmasının önemi katılımcılar tarafından vurgulanmıştır. Bu bağlamda, tek yönlü öğretimi kaldıran çok-kültürlü ve işbirlikçi yapısıyla, rehber öğretime yönelim benimsenmelidir. Ortak anlamın oluşturulmasına dayanan sanal sistemler, SL deneyimini olumsuz yaşayan kurumlar ve araştırmacılar tarafından da değerlendirmeye alınmalı ve ortam içi etkileşimin sağlanması ve kalıcı öğrenmenin gerçekleştirilmesi için ders içerikleri andragojik bağlamda desenlenmeli ve teknolojik olarak desteklemelidir.

Tartışılan noktalara ek olarak, katılımcıların yanıtları esas alınarak değerlendirilen SL platformu, sosyal etkileşimin oluşmasına olanak sağlamaktadır; ancak, öğrenme amacına yönelik bir yapı içerisinde desenlenen sosyal etkileşimin ePosta ve yüz yüze görüşmeler ile de desteklenmesi gerekmektedir. Bunun nedeni, sanal bağlamda yapılan görüşmelerin ve etkileşimlerin tam anlamıyla etkin olmamakla birlikte, öğrenen-ders yöneticisi arasında sınırlı kalmasıdır. Ders yöneticilerinin, işbirliğine ve eleştirel düşünme becerilerine dayalı kalıcı öğrenmeyi geliştirmeleri ve 3D olanakları tam anlamıyla işe koşabilmeleri için andragojik ve teknolojik bağlamda yapılandırılmış ders içeriklerinin, konu üzerinde bilgi sahibi ve donanımlı ders yöneticileri tarafından yürütülmesi diğer bir öneridir.

Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde geliştirilmiş 3D uygulamalarıyla birlikte öğrenme sanal platformlara taşınmıştır. Sanal platformlarda eğitimin etkin



gerçekleştirilmesi ve ortak/yerleşik bilginin oluşturulmasında, öğrenen ve ders yöneticisinin katkıları yadsınamaz değerdedir. Sanal hizmet uygulamalarının içinde işbirliği ve problem tabanlı projelerin tasarlanması, ortak/yerleşik bilginin oluşturulmasında büyük öneme sahiptir. Böylece, SL toplulukları içinde yer alan öğrenen ve ders yöneticileri, üzerinde fikir birliğine vardıkları ortak bilgi kaynaklarını oluşturabilir ve sanal platformda yer alan akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme çerçevesinde topluma hizmet edebilirler. Öğrenenler, diğer öğrenenlerle sosyal bir etkileşim içine girerek bireysel öğrenmelerini, var olan teknoloji okuryazarlıklarını geliştirerek daha etkin gerçekleştirebilirler. Öğrenme ortamlarının sosyal işbirliğine dayalı hale getirilmesi sayesinde, ders yöneticisine bağlı tek yönlü öğrenme zorunluluğu ortadan kaldırılabilir.

Öğrenmeyi desteklemek adına işe koşulan diğer bir akıl aracı Second Life Konferansı, eÖğrenenlerin sosyal öğrenmelerinin gerçekleşmesinde işe koşulmaktadır; ancak, katılımcı görüşleri, SL platformunun daha etkin hale getirilmesinde ortamın kaynaklarının yeterli olmadığı yönündedir. Öğrenenlerin güdülenmesini sağlayacak ve toplu halde sosyal öğrenmelerine olanak tanıyacak video konferans ve voice IP gibi ek araçların kullanımının yanı sıra, wiki ve türevi açık kaynakların ortamla uyumu ile platform daha güçlü bir eğitsel model niteliğini taşıyabilir.

Second Life'da akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında öğrenen ve ders yöneticisinin SL'in alt platformlarından olan konuşma odaları, kullanıcı grupları ve çok kullanıcıli oyunlarda etkin yer alması üzerindeki algılamalar, genellikle SL platformunun bu tür etkileşimlerin gerçekleşmesi için yetersiz kaldığı yönündedir. Eğitim tasarımlarının yapılandırılması aşamasında içerik ve amaç net bir şekilde ders yöneticileri tarafından değerlendirilmeli ve uzaktan

çalışmanın öğrenme çıktılarını verimsiz hale getirme riski olan yüzeysel öğrenme yerine derinlemesine öğrenmeye yönelik yaklaşımlar (Holmberg, 1989) benimsenmelidir. SL alt platformlarının içinde işbirliğine dayalı projelerin üretilmesi sayesinde, öğrenenler derinlemesine öğrenmeyi gerçekleştirmiş olacaklardır. Öğrenenler ayrıca, ne öğrendiklerinin farkına daha iyi varıp, önceden edinmiş oldukları bilgilerle, şu anki öğrenme amaçları arasında bir bağ kurarak konuşma odaları, kullanıcı grupları ve çok kullanıcılı oyunlar gibi bilişsel araçlardan (Jonassen, 2000) daha etkin yararlanabilirler.

Anket katılımcılarına göre, Second Life'in platform içeriğinde sunmuş olduğu Web 2.0 araçları, öğrenenlerin eş zamanlı iletişime girmelerinde sınırlama getirmektedir. SL akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında eşzamanlı (senkron) konferansta farklı dosya paylaşımlarının sağlanmasında yetersiz kalmış ve kullanıcılar farklı teknolojik destek araçlarına yönelmişlerdir. Bu durumun ortadan kaldırılması için platform farklı Web 2.0 araçları ile zenginleştirilmelidir.

SL'de ders verme deneyimi en az 3 yıl olan anket katılımcıları, ders yürütme sürecinde yalnızca rehber görevini üstlenen ders yöneticisinin farklı rolleri üstlenmesinin gerektiğini vurgulamışlardır. Bu vurgu, tek yönlü didaktik eğitim yaklaşımından farklılık göstererek, ders yöneticisini öğrenen, danışman ve uzman gibi etkileşimli rolleri üstlenmesi sayesinde öğrenmenin daha etkin hale getirilebileceğini savunmaktadır. Eğitim içeriği bakımından didaktik eğitime farklılık göstermesi beklenen sanal ortamlar, uygun çerçevede desenlenerek sadece ders yöneticilerinin değil, öğrenenlerin de farklı roller üstlenmeleri için verimli bir konumda değerlendirilmelidir.

Sanal ben, 3D eğitim ortamlarında eÖğrenenin kendisine ilişkin algılamaları ve bu algılamaları öz-sunu yoluyla ifadesini sağladığı bir ara karakterdir. Karakterin SL platformu içinde oluşturulmasına ilişkin, katılımcılara ait farklı görüşler vardır. Sanal benin oluşturulması, öğrenen bireylerin öz sunularının SL’de yer alan akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında yansıtılmasını içermektedir. Katılımcıların kendi kişiliklerini platformda yapay bir sanal karakterin görünümüyle yansıtip yansıtmadıkları konusunda kesin bir yargıya varılamamaktadır; ancak, ankete katılan SL uzmanlarının belirttikleri görüşlere göre, sanal öz-sununun fazlasıyla ön planda olması, kişileri gerçek yaşamda negatif etkileme riski taşımaktadır. Bu bağlamda, ders yöneticileri, sanal benlere sahip eÖğrenenlerin *ikonları* etkin kullanılmalarını sağlayarak, sanal benliklerin birbirleriyle etkileşimlerini geliştirmek adına yazılı (written), işitsel (audio) ve sözsüz (non-verbally) iletişim araçlarını işe koşulabilirler. Anılan iletişim araçlarının içinde, etkileşim ve sosyalleşmenin sağlanmasında temel etkinliklerin içine giren temel konuşma ve/veya seslenme etkinliklerinin yanı sıra sohbet, not kartları, bireysel mesajlaşma, görüntü tahtaları gibi metin tabanlı konferansta araçları da kullanılabilir.

Sanal benin yaratılması ve sanal benlerin arasındaki etkileşimin oluşturulmasına yönelik görüş ayrılıklarına ek olarak, SL’in bireysel öğrenmeyi destekleyen bir yer olmadığı yönündeki yorumlamalar, proje tabanlı girişimlerle ve eÖğrenenlerin sanal öğrenmelerine ilişkin tuttukları günlük notlar ile olumlu bağlamda geliştirilebilir.

Bireysel öğrenmenin kalıcı hale getirilmesinde, sanal benliğin anlamlı öğrenmeyi (Jonassen, 2000) gerçekleştirmesi öncül bir koşuldur. Anlamlı öğrenme, bireysel tabanda gerçekleşen bir olgudur. Öğrenen, önceki bilgilerini, öğreneceği yeni kavram ile uyumlaştırdığında anlamlı öğrenme gerçekleşmektedir. SL’in akademik yaşam, ders,

araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında sanal benliğin anlamlı öğrenmesini sağlaması için, uzmanlar, ders yöneticilerine büyük görev düştüğünü vurgulamaktadırlar. eÖğrenenlere sanal öğrenme süreçlerinde rehberlik eden ders yöneticileri, öğrenenlerin önceki bilgi seviyelerini ve bu bilgilere ilişkin hataları iyi tespit etmeli ve transfer etmek istedikleri yeni bilgiyi net olarak tanımlayarak, öğrenenlerin bu iki deneyim arasında ilişki kurmalarını sağlamalıdır.

Anlamlı öğrenmenin birey tarafından yapılandırılması sonucunda eÖğrenen birey, üst düzey düşünce becerilerini geliştirebilir. Ancak, ankete yanıt veren katılımcıların bireysel görüşlerine göre, SL şu andaki mevcut yapısı ile öğrenenlere bu becerilerin kazandırılmasında yetersiz kalmaktadır. Bu durumun düzenlenmesi için, problem-tabanlı öğrenme üzerine öğrenenlerin derinlemesine düşüncelerini sağlamak ve öğrenme deneyimlerini kayıt altına almalarına yardımcı olmak gerekmektedir. Geçmiş yerleşik bilginin sürekli güncel tutulmasını ve kalıcı hale getirilmesini sağlayan kayıt sistemi ile üst düzey düşünce becerileri geliştirebilir. Verilerin Analizi ve Yorumu bölümünde araştırmacı tarafından ele alınmış *geçmiş yerleşik bilgi ya da geçmiş öğrenmeye ilişkin artyetişimler* (background), eÖğrenenlerin sahip oldukları teknoloji okuryazarlık becerilerini içermektedir. Araştırmacının anket katılımcılarına yönelttiği sorulara elde ettiği yanıtlarda, öğrenenlerin bilgisayar tabanlı öğrenmedeki artyetişimleri ve SL'e ilişkin eğitsel kazanımları farklılık göstermektedir. Öğrenenlerin sanal platformları kullanım deneyimleri irdelendiğinde, öğrenenlerin kavramları SL içinde bütünsel algıladıkları ve gerçek yaşama bağıntılı olarak ilişkilendirdikleri gözlemlenmektedir. SL var olan 3D yapısıyla öğrenme açısından gerçeğe en yakın boyutta olanaklar sunmaktadır; ancak, katılımcılara göre, gerçeği andıran bu yapı,

akademik yaşantının tümünü içermemeli ve yalnızca destek bir araç niteliğinde eğitime hizmet vermelidir.

## **5.2. Etkili Öğrenmenin Sağlanabilmesi İçin Eleştirel Düşünmenin Desteklenmesi**

Açık uçlu yarı yapılandırılmış anket sonuçlarına göre, etkili öğrenmenin sağlanabilmesi için eleştirel düşünmenin desteklenmesi üç ana bölümde açıklanmaktadır. Temel düşünme, eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme becerilerini içeren bu bölümler, Akıl Araçları Modeli'nden (Jonassen, 2000) uyarlanarak yeniden yapılandırılmıştır. Tartışılanlar ekseninde, etkili öğrenmenin sağlanabilmesi için eleştirel düşünmenin desteklenmesi başlığı altında incelenmiş (Bknz. Verilerin Analizi ve Yorumu, Madde 4.3.) Temel Düşünme Becerilerinin kazandırılması sürecinde sorun çözme etkinliklerinin yapılandırılması, karar vermenin yapılandırılması ve tasarımda oluşturulan içeriklerin seçilmesi; eleştirel düşünme becerilerinin kazandırılması sürecinde analiz etkinliklerinin, değerlendirme etkinliklerinin ve bağlantı kurma etkinliklerinin yapılandırılması; yaratıcı düşünme becerilerinin kazandırılması sürecinde sentezleme etkinliklerinin, imgeleme etkinliklerinin ve ayrıntılı olarak hazırlanmış etkinliklerinin yapılandırılması üzerine elde edilen araştırmacı tarafından elde edilen sonuçlar ayrı paragraflarda değerlendirilmiştir.

Temel düşünme becerilerinden biri olan *sorun çözme etkinliklerinin* yapılandırılmasında gözden geçirme, görsel benzetme (metefor) ve sanal yaşam örneklemelerinin kullanılmasının yanı sıra sorunu tanımlama ve sorunu araştırma etkinlikleri de problem-tabanlı öğrenmenin içeriğinde yer alan etkinliklerdir.

Temel düşünme becerilerinin kazandırılmasında yer alan *karar verme* aşamasının yapılandırılmasına ilişkin görüşler öncelikle eÖğrenenin ilgili olduğu konuya yönelerek,

konu üzerindeki görüşünü kesin olarak belirlemesini içermektedir. Anılan unsurlar karar verme sürecinin oluşturulmasında etkindir. Ayrıca, araştırma-tabanlı öğrenme çerçevesinde, problem üzerine çözüm üretme, çözümleri takiben her bir seçenek için çıktıların raporlanması ile öğrenilecek konu üzerinde karar verme etkinliği yapılandırılabilir.

eÖğrenelerin eleştirel düşünme becerilerinin kazandırılması ve desteklenmesi süreci içinde ders yöneticilerinin dikkate alması gereken konu, *tasarım* içeriğini yapılandırırken çok-kültürlü seçenekleri sıralamak ve bu seçenekler için değerlendirme yapmaktır. Bir başka deyişle, SL, dünyanın her yerinden kolay ulaşılabilir platformları ile uluslararası ve çok-kültürlü kullanıcı kitlesine hizmet vermektedir. Bu bağlamda, öğrenmeye açılan ders tasarım içeriğinin çok-kültürlülük tabanında tasarlanması önem kazanmaktadır.

Eleştirel düşünme becerilerinin kazandırılması aşamasında *analiz etkinliklerinin* içinde belirleme, örnekleme, gözlem, geçmiş ve şimdiki durum arasında yapılan karşılaştırılma gibi aşamalar, Second Life'da yer alan eğitsel etkinliklerin analizi sürecinde uygun içeriğin oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Değerlendirme etkinliklerinin yapılandırılmasında, öncül olan esaslar, Second Life ders içeriğinin içinde etkileşimin gerçekleşmesi için katılımcılar tarafından öneride bulunan yazılı (written), işitsel (audio) ve sözsüz (non-verbally) iletişim araçlarının (Bknz. Bulgular, Soru 13) yanı sıra sözlü iletişim örneklemelerinin incelenmesi ve iletişim sürecinde yapılan yanlışlıkların belirlenmesi süreçlerini içermektedir. Örnekleme, inceleme ve belirleme aşamalarıyla ilişkili ve bu aşamaların devamı olarak elde edilen sonuçlar arasında karşılaştırma, tartışma ve denemenin yapılması ile değerlendirme etkinlikleri yapılandırılabilir.

Araştırma katılımcıları açısından *bağlantı kurma etkinlikleri* üzerinde, farklı yorumlamalar ve yaklaşımlar bulunmaktadır. Bu yaklaşımlardan biri, platform katılımcıları arasında ders içeriğine yönelik ortak anlamın (Meta Meaning) oluşturmasını sağlayarak zihinsel bağlantı kurmayı, diğeri ise öğrenen bazında bireyleri tek bir sanal platformda toplayarak ortak bir proje içinde yer almalarını sağlamayı içermektedir.

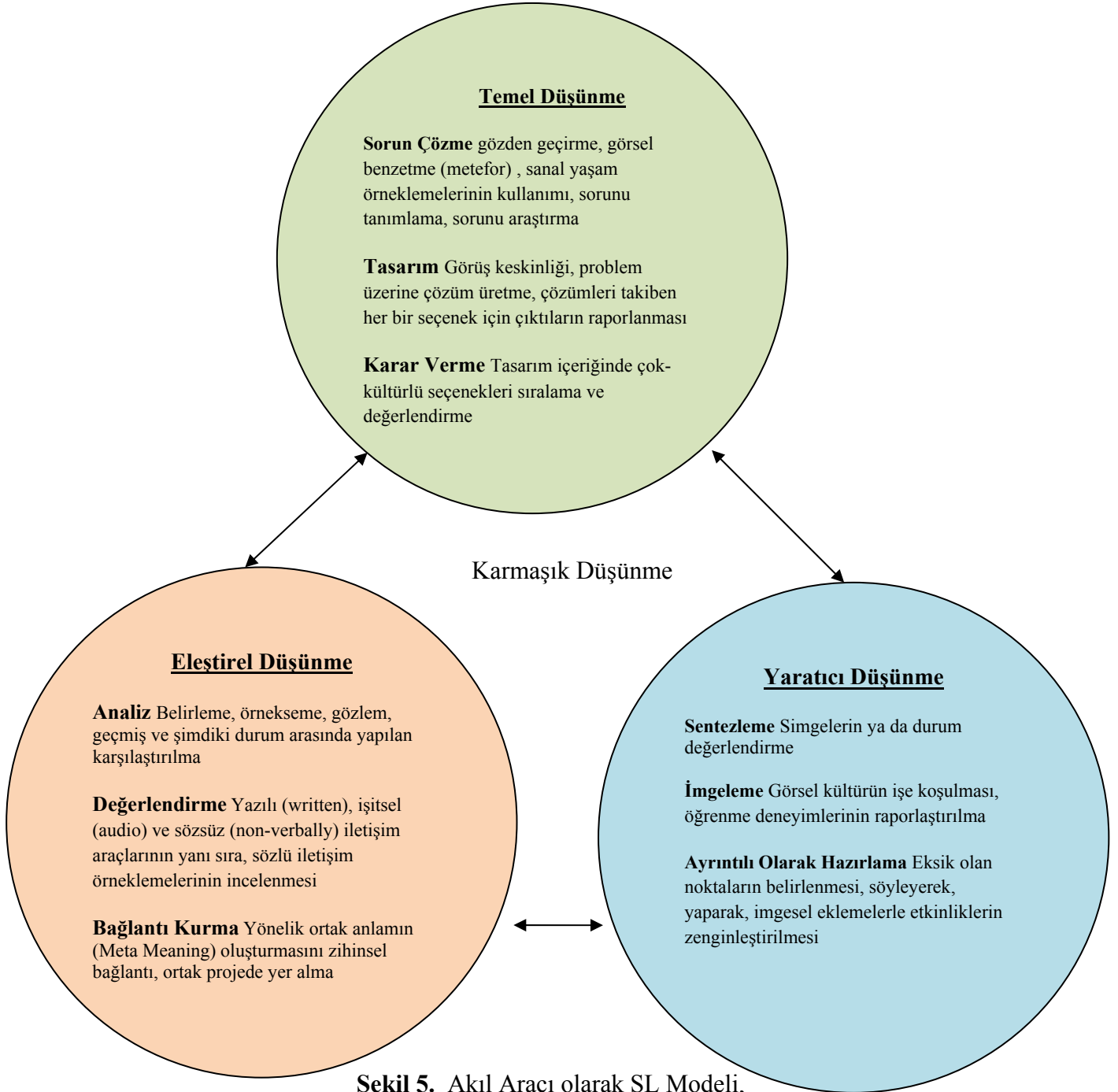
Yaratıcı düşünme becerilerinin eÖğrenenlere kazandırılması sürecinde *sentezleme* etkinliklerinin yapılandırılması önem taşımaktadır. SL platformunda ders formatında yer alan simgelerin ya da durumların öğrenenler tarafından değerlendirilmesi, sentezleme etkinliklerini geliştirmektedir. Yaratıcılık kavramının bir bölümü olarak var olan olgular üzerinde sentezleme becerilerinin kazandırılması öğrenen bireyler tarafından etkinleştirilmelidir.

Yaratıcı düşünme etkinliklerinin içinde yer alan *imgeleme* etkinliklerinin gerçekleşmesinin sağlanmasında sanal platformların sunduğu 3D olanaklar, kurgulanan ders içeriği içinde görsel kültürün işe koşulmasında etkin olmaktadır. Bu bağlamda yapılandırılan ve imgeleme etkinliklerinin yer aldığı ders müfredatlarının geliştirilmesi için öğrenme deneyimlerinin raporlaştırılması gerekmektedir.

Yaratıcı düşünme becerilerinin eÖğrenenlere kazandırılmasında, ders içeriklerinin *ayrıntılı olarak hazırlanması* konusunda koşt görüşler yer almaktadır. Ayrıntılandırma etkinliğinin içeriğinde, eksik olan noktaların belirlenmesinin yanı sıra söyleyerek, yaparak, imgesel eklemelerle ilginçleştirerek etkinliklerin zenginleştirilmesi sağlanabilir.

Katılımcı görüşlerine göre elde edilen veriler Şekil.5’de gözlemlenmektedir. Akıl Araçları Modeli’nden uyarlanarak oluşturulmuş şekilde, her bir beceri için anket katılımcıları tarafından öngörülen sonuçlar görselleştirilmiştir.

### AKIL ARACI: SECOND LIFE



Şekil 5. Akıl Aracı olarak SL Modeli,  
(Jonassen’ın Akıl Araçları Modeli’nden (2000) uyarlanmıştır)



### **5.3. Yapılandırılmış Karma (Görsel, Sözel, Yazınsal) Görüşmelerin Oluşturulması**

Yapılandırılmış karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerin oluşturulmasında çalışmanın eğlenceli hale getirilmesini irdeleyen veriler yorumlanarak, Second Life sanal platformu ile ilişkilendirildiğinde, sonuçlar, SL'in çalışma için eğlenceli bir platform olduğunu ortaya koymaktadır. Gerçek yaşam benzeşimini sağlayan sanal ortam, andragojik ve teknolojik bağlamda uygun yapılandırıldığında, etkileşimli iletişime dayalı karma görüşmelerin etkin gerçekleşmesini sağlamaktadır.

Second Life 3D platformundaki öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerin içinde yer alan etkileşimin sağlanmasında diyalog, sohbet, ayrıntılı olarak ve sürekli yazılan ePosta, mesajlaşma, konuşma, hareket gibi eÖğrenenlerin dahil oldukları etkinliklerin yanı sıra, özel metin tabanlı görüşme, genişletilmiş metin tabanlı görüşme ve full duplex ses gibi teknolojik araçlar ile etkileşim sağlanmaktadır.

Katılımcı görüşlerine göre, çalışmanın zihinsel bağlamda eğlenceli hale getirilmesi sürecinde, soyut terimler için uygun içeriğin sağlanması, öğrenme ortamları içinde öğrenenler için farklı seçenekler sunulması ve ilgi çekici eğitsel etkinliklerin tasarlanması unsurları değerlendirmeye alınmalıdır. Second Life gibi sanal platformlar, bu tür etkinliklerin gerçekleşmesinde uygun teknoloji-tabanlı ortamlardır ve eÖğrenenler için çalışmayı zihinsel bağlamda eğlenceli hale getirmektedirler.

Atmosfer, dil ve konuşmanın dostça oluşmasını sağlayan eğitsel ortamlar, Üniversite-Toplum İşbirliği çerçevesinde yapılandırılmış, topluluk üyelerinin katılarak grup uyumunun sağlandığı ve etkileşimin hümanist boyutta gerçekleştirildiği ortamlardır. Bu tür etkin ortamlar, öğrenme eyleminin gerçekleşmesinde bireysel ilişkileri

kolaylaştırmakta ve derse yönelik öğrenen ilgisini sürekli canlı tutmaktadırlar. Second Life türevi sanal ortamların coğrafi uzaklıktaki öğrenenleri tek bir platform içinde toplayarak, etkin eğitimi sağlamalarında ders yöneticilerine büyük görev düşmektedir. Atmosferin, kullanılan dilin ve konuşmanın dostça olması, ders yöneticileri ile eÖğrenenlerin arasındaki bireysel ilişkiyi geliştirerek, öğrenmeyi her iki taraf için de zevkli hale getirecektir.

Second Life 3D ortamında, kayıtlı kullanıcıların öğrenme deneyimlerinde kolaylıkla hatırlanabilir iletileri yapılandırması, öğrenme eylemini kolaylaştırmaktadır. Konuşma formatlarının içinde yer alan ve eÖğrenenler arasında paylaşılan iletilerin anlaşılır ve hatırlanabilir olmaları için platform, hem yazılı ve hem de sözel iletişimi destekleyen ikon, içerik ve betimlemelerden oluşmalıdır. Ayrıca, bilgi boyutunun en aza indirgenmesi yoluyla hatırlanması kolay iletiler kayıtlı kullanıcılar arasında paylaşılabilir.

Öğrenen ve ders yönetici arasında dersin içeriği içinde gerçekleşmiş konuşmaların teknolojik formlara dönüştürülmesi aşamasında, anlamlı (semantic) yükleme, mesajlaşma kayıtlarını saklama, fotoğraf çekme, video gibi çeşitli yöntemler kullanılabilir. Ayrıca, konuşma grupları tarafından sağlanan ve sanal dünya ile uyumlaştırılan araçlar ile etkileşimler *wav file* formatında kayıt altına alınabilmektedir. Second Life platformu ile adı geçen teknolojik araçların uyumlaştırılması ile ders içeriklerine ilişkin görüşmeler etkin şekilde kullanılarak kayıt altına alınabilir.

Planlı bir çalışma için gerekli (Holmberg, 1989) olan ve öğrenen- ders yöneticisi açısından iç ve dış kavramanın öğrenme eyleminde gerçekleşmesi için uygun betimleme ve uygun sorgulama önemlidir.

Açık uçlu yarı yapılandırılmış anketin (Bknz. Ek 5) son kısmında yer alan *Verilerin Analizine İlişkin Genel Yorumlar* bölümünde, katılımcılardan Second Life sanal platformundaki deneyimlerine ilişkin genel görüşlerini belirtmeleri istenmiştir. Araştırmaya katılan uzmanların yanıtlarına göre, Second Life sanal platformu kendi başına yeterince etkin bir site olmamakla birlikte içerik açısından sınırlıdır. Platformun zenginleştirilmesinde ePosta, ftp, wiki, adobe connect ve MSN messenger gibi diğer Web 2.0 araçları kullanılması katılımcılar tarafından önerilmektedir.

Katılımcı deneyimleri, bu araştırmanın derinlemesine irdelenmesinde oldukça önemlidir. Bireysel kullanım deneyimleri, platformun öğrenme açısından etkin bir yer olma özelliğini zaman içinde yitirdiğini göstermektedir. Belirtilen görüşler, sanal ortamın eÖğrenmeye ilişkin herhangi bir niteliğe sahip olmadığı yönündedir. SL platformu öğrenme etkinliğini bir süre sonra yalnızca sosyalleşme etkinliğine bırakmış ve işbirliğine dayalı eÖğrenmeyi gerçekleştirememiştir. Ayrıca, daha fazla yapının platforma eklenmesi, platformu daha az etkin bir yer haline getirmektedir. İşlevini tam anlamıyla sürdüremeyen ve etkinliğini yitiren platform, teknoloji okuryazarı olmayan 19 yaş ve üstü kullanıcı kitlesine ulaşamamıştır. Katılımcıları görüşlerine göre, 19 yaş ve üstü kullanıcıların platformu algılayarak, sitenin içyapısını kavramaları ve etkin kullanıcılar haline gelmeleri beklenenden daha uzun süre almıştır. Araştırma katılımcısı, 19 yaş üstü çalışanlarının, SL platformundaki kullanım güçlüklerine vurgu yaparak, kayıtlı kullanıcıların teknoloji okuryazarlık seviyelerinde farklılıklar olduğunu altını çizerek, kullanıcılar açısından, platformun istenilen oranda yarar sağlamadığını belirtmiştir. Bu sonuç doğrultusunda yönelim daha az maliyetli ve daha hızlı uyum sağlanabilen Web 2.0 teknolojilerini kullanma yönünde olmuştur.

#### 5.4. Verilerin Analizine İlişkin Genel Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada yer alan ve anket katılımcılarından SL kullanım deneyimlerine ilişkin verdikleri yanıtlar doğrultusunda elde edilen genel sonuçlara göre öneriler aşağıdaki gibidir:

- ÜTİ çerçevesinde işbirliğine dayalı öğrenmeye ilişkin etkinlikler düzenlenmelidir,
- İşbirliğine dayalı etkileşimli öğrenmenin sağlanmasında rehber öğretime yönelimin gerekliliği dikkate alınmalıdır,
- Sosyal Ağ içeriğinde etkileşimli iletişim sağlanmalıdır,
- Didaktik (pasif) öğrenme yerine etkin, kalıcı öğrenme benimsenmelidir,
- Sosyal bağlamda (ortak) anlam oluşturmada bireysel katılım sağlanmalıdır,
- Karşılıklı yarar sağlayan projeler için ortak bilgi kaynakları oluşturulmalıdır,
- Etkin araçların platforma uyumlaştırılması gerekliliği dikkate alınmalıdır,
- Ders yöneticisinin rehber rolü benimsenmelidir,
- Etkin araçların platforma uyumlaştırılması için uygun pedagojik, andragojik ve teknolojik tasarımların yapılandırılmalıdır,
- Ders yöneticileri rehber rolü üstlenmede bilinçlendirilmelidir,
- SL’de etkin olmayan sınırlı araçlara destek araçları eklenmelidir,
- Problem, proje ve araştırma tabanlı öğrenmeyi destekleyici etkinlikler hazırlanmalıdır,
- Eleştirel düşünme becerilerinin kazandırılması için dinamik etkileşim sağlanmalıdır,
- Karar verme becerilerini kazanmada görüş keskinliğinin sağlanmalıdır,

- Araştırma-tabanlı öğrenmenin geliştirilmesi ile eleştirel düşünme güdülenmelidir,
- Çok-kültürlü öğrenme ile eleştirel uyum sağlanmalıdır,
- Belirleme, örnekleme, gözlem, karşılaştırma becerileri analiz etkinlikleri içinde yer almalıdır,
- Farklı betimlemelere rağmen eş seviyede fikirler, eÖğrenen bireyler tarafından etkinleştirilmelidir,
- Ayrıntılandırma, imgeleme, görsel kültürün işe koşulması ile ders içeriği zenginleştirilmelidir,
- Daha iyi öğrenme deneyimlerini elde etmede raporlaştırılmadan yararlanılmalıdır,
- SL’de karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmeler, öğrenmeyi zevkli hale getirmelidir,
- Teknolojik araçların işe koşularak öğrenen etkin hale getirilmelidir,
- Uygun içeriğin sağlanması ve öğrenen ilgisi içeriğe yönelik sürekli canlı tutulmalıdır,
- Grup etkileşimleri için Üniversite-Toplum İşbirliği’nden yararlanılmalıdır,
- SL ile uyumlaştırılan Web 2.0 araçları ile ikon, içerik ve betimleme kullanımı öğrenenlere kazandırılmalıdır,
- SL’de öğrenmeyi etkinleştirmede ders yöneticilerinin sürekli eğitimi sağlanmalıdır,
- SL’i zenginleştiren diğer Web2.0 araçlarının ortam ile uyumlaştırılmalıdır,
- eÖğrenmeye ilişkin niteliğin kazandırılmasında SL’in Üniversite-Toplum İşbirliği’nde yer alan kurumlarca desteklenmelidir,

- Sanal öğrenme için kullanılan iletişim tabanlı araçlar uygun, eğitsel tasarımlar için işe koşulmalıdır,
- SL’de yer alan 19 yaş ve üstü kullanıcılar için teknik beceriler kazandırılmalıdır,
- SL’in öğrenme açısından etkinliğinin yeniden sorgulanması adına farklı nitel ve nicel araştırmalar desteklenmelidir.

Üniversite-Toplum İşbirliği’nde öğrenen-ders yöneticisi etkileşimini SL modeli çerçevesinde inceleyen bu araştırmanın genel değerlendirmesi, Alişan Hızal’ın 1989 yılında öngördüğü değerlendirmelerle ortak bağlamda kesişmektedir: Eğitimci ve yöneticiler, teknoloji ürünü olarak ortaya çıkan araçların propagandalarının etkisinde fazlasıyla kalmışlar ve teknolojiye dayalı araçların etkinliğine inanarak, araçların eğitsel kullanılabilirliğini savunmuşlardır. Bu bağlamda, 1989 yılında ortaya atılan ve eğitimde ciddi bir planlama yapılmadan, yalnızca teknolojiye dayalı eğitim uygulamalarının dar kapsamlı anlayışlardan oluştuğu ve olumsuz öğrenme çıktıları ile sonuçlanacağı fikri bugün de geçerliliğini korumaktadır. Second Life sanal platformunu kullanan ve kullanım deneyimlerine ilişkin görüşleri alınan araştırma katılımcılarına göre, SL platformu, 3D teknoloji ile desteklenmiş ve popüler hale getirilmiş bir Web 2.0 uygulamasıdır. Kullanıcı deneyimleri doğrultusunda değerlendirildiğinde, platform yirmi yıl önce öne sürülmüş ve fiziksel bilimlerin ve bunlara bağlı teknolojilerin eğitime doğrudan uygulanmasını içeren dar kapsamlı anlayışı ile öğrenme etkinliklerini sürdürdüğü gözlemlenmektedir. Elde edilen veriler bağlamında, platformun eğitsel işe koşulmasına ilişkin temel görüşler olumlu değildir. Kullanımdaki bu olumsuzluk, kayıtlı kullanıcıların platforma ilişkin yeterli bilgi, beceri ve alışkanlığa sahip olmamaları ya da bu becerilerin planlanmış etkinliklerle eÖğrenen kullanıcılara kazandırılmaması ile de açıklanabilir. Kullanıcıların platforma etkin katılımlarının sağlanmasında ve eleştirel

düşünme becerilerinin kazandırılmasında, proje ve araştırma tabanlı öğrenmeyi destekleyici etkinliklerin uygun iletişim ve öğrenme kuramları çerçevesinde desenlenmesi ile dar kapsamlı eğitim anlayışı ortadan kaldırılabilir.

Dünyanın çeşitli ülkelerinde milyonlarca kayıtlı kullanıcıya sahip, 3D tasarımlarla öğrenen-ders yöneticisi etkileşimini olumlu bağlamda geliştirebilecek yeterli teknolojik donanıma sahip Web-tabanlı akıl aracı Second Life'in, eğitimde verimsiz kullanılmasının önlenmesinde, uygulamaların dar kapsamlı eğitim yaklaşımlarından arındırılarak; geniş kapsamda değerlendirilmesi gerekmektedir. Oluşturduğu sayısal (dijital) gruplar içinde her yaş, meslek ve gelir grubuna çevrimiçi eğitim hizmeti sunan ve kurduğu yapısalıcı sosyal iletişim ağı sayesinde çok-kültürlü ve eşit eğitim fırsatları yaratan Second Life platformu, sanal içerikli özgün kaynaklarıyla öğrenme etkinliğini kolaylaştırabilir. Sanal öğrenmenin etkinliğinin değerlendirilmesi sürecinde, öğrenme ve iletişim kuramlarının yanı sıra uygun pedagojik ve andragojik yaklaşımlar çerçevesinde desenlenecek eğitsel tasarımlar ile öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi geliştirilebilir. Bu açılardan yapılan araştırmanın sonuçları tartışıldığında, Second Life sanal ortamı, farklı yaş ve kültürel aryetişime sahip kayıtlı kullanıcılarına sunduğu gerçek yaşam benzeşimleri (simülasyonları) ile eğitim bağlamında, geniş ve çağdaş kapsamda gözden geçirilmesi yararlı bireysel ve etkin katılıma olanak tanıyan güçlü ve esnek bir öğrenme aracı olarak nitelendirilebilir

**EKLER**

<b>Ek 1.</b> Second Life’da Eğitim Veren Yüksek Öğretim Kurumlarının Listesi.....	137
<b>Ek 2.</b> Second Life’da Gerçekleştirilen Eğitsel Projeler .....	143
<b>Ek 3.</b> Listserve’lere Gönderilen Anket Katılım Çağrısı .....	146
<b>Ek 4.</b> Bilgilendirme ve Sözleşme Formu .....	147
<b>Ek 5.</b> Anket Formu .....	149
<b>Ek 6.</b> Tema Tablo (Uzaktan Eğitim Uzmanlarına Gönderilen Anket Verileri).....	159
<b>Ek 7.</b> İngilizce Tema ve Ana Temalar .....	184
<b>Ek 8.</b> Türkçe Tema ve Ana Temalar .....	210
<b>Ek 9.</b> Açık Uçlu-Yarı Yapılandırılmış Anket Soruları .....	237



## EK 1

### Second Life’da Eğitim Veren Yüksek Öğretim Kurumlarının Listesi

---

#### Sanal Üniversiteler

---

University of the Sinos Valley (Universidade do Vale do Rio dos Sinos)

Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro (PUC-Rio)

A Coruña *Videa*

Master en Creación y Comunicación Digital

A Ilha Vestibular Brasil

Aachen, RWTH University, Germany

Aarhus Business College: Aarhus, Denmark

Åbo Akademi University, Turku, Finland

Arkansas State University

Anglia Ruskin University

Anne Arundel Community College

Arcada University of Applied Sciences: Helsingfors, Finland

The Art Institute of California-San Diego San Diego, CA

The Art Institute of Pittsburgh Pittsburgh, PA

Audiocourses Music Production School: London, UK

Australian Film TV and Radio School: Sydney, Australia

Ball State University: Muncie, IN

The Bay School of San Francisco: San Francisco, CA

Beach College: Santa Barbara, CA

University of Bedfordshire, Luton & Bedford, United Kingdom

Bentley College - Department of Natural and Applied Sciences: Waltham, MA

Boise State University, Dept.of EdTech

Bournemouth University, The School of Health & Social Care (HSC): Bournemouth, United Kingdom

Bowling Green State University

Bradley University, Peoria, IL-- Multimedia Program via NMC and Library on Info Island

Bromley College of Further and Higher Education: Greater London, United Kingdom

Buena Vista University Storm Lake, IA

Buffalo State College Buffalo, NY

Unict Università degli studi di Catania: Catania, Sicilia, Italia

---

---

## Sanal Üniversiteler Devami (2)

---

California State University - Pomona: Pomona, CA

Campus Hamburg

Cochise College: Sierra Vista, AZ, USA

College of DuPage

College of Internet Distance Education of Assumption University  
Bangkok, Thailand

Columbia College Chicago: Chicago, IL, USA

Columbia University: New York, NY

Darton College: Albany, Georgia

Devry University: Oakbrook, IL

Universidad de Artes Digitales UAD Digital Arts University  
Duke University: Durham, NC

Drexel University: Philadelphia, PA

Dyersburg State Community College: Dyersburg, TN

East Carolina University Greenville, NC  
East Tennessee State University: Johnson City, TN

Eastern University, Learning Commons for Nurses

ECPI College of Technology

Edinburgh University Edinburgh, Scotland, UK

Elon University: Elon, NC

Empire State College, SUNY: Many locations across NY state and beyond

TELECOM Bretagne : Telecom Bretagne France

ESC Toulouse : Ecole Supérieure de Commerce de Toulouse / Toulouse Business School

European School of Visual Art (École européenne supérieure de l'image, Angoulême, Poitiers, France)

Fachhochschule des Mittelstands Bielefeld

Fachhochschule Düsseldorf University of Applied Sciences, Germany

Fachhochschule Pforzheim

Finger Lakes Community College: Canandaigua, NY

Fontys University of Applied Sciences: Netherlands

Fullerton College: Fullerton, CA  
Gerald D. Hines College of Architecture University of Houston: Houston, TX

---

---

### Sanal Üniversiteler Devamı (3)

---

Glendale Community College Glendale AZ

Graz, Austria, Technical University, Institut fuer Wohnbau

Great Northern Way Campus - Centre for Digital Media  
Vancouver, BC, Canada

Griffith University: Queensland, Australia  
Harvard University: Cambridge, Mass.

Heinrich-Heine-Universität, Dusseldorf, Germany

Helicon Opleidingen "Netherlands, land based studies at 11 colleges"

Heriot-Watt University, Edinburgh, Scotland, UK

Hong Kong Polytechnic University, Hung Hom, Kowloon, Hong Kong

Houston Community College, Houston TX, USA

Huddersfield University, West Yorkshire, UK

Idaho State University: Pocatello, Idaho.  
Illinois State University: Normal, IL

Indiana University: Bloomington, IN

Iowa State University: Ames, IA

Ithaca College - Roy H. Park School of Communication

Johnson & Wales University: Providence, RI & 5 Western States

San Jose State University San Jose, CA

Kalamazoo Valley Community College: Kalamazoo, MI

Kansas State University - K-State Research and Extension  
Kiel, University of Applied Sciences

Labette Community College: Parsons, KS

Lancaster University: Lancaster, UK

Lawrence University: Appleton, WI

Lazarski School of Commerce and Law. Warsaw, Poland

Leeds College of Art and Design: West Yorkshire, United Kingdom

Leeds Metropolitan University: West Yorkshire, United Kingdom

Lehigh Carbon Community College: Schnecksville, PA

University of Leicester: Media Zoo Island

Link Campus University: Rome, Italy

---

---

### Sanal Üniversiteler Devamı (4)

---

Loyalist College: Belleville, ON, Canada

Loyola Marymount University

Marlboro College Graduate School Brattleboro, VT, US

Massachusetts Institute of Technology: Cambridge, MA

Mayville State University: Mayville, ND

Middle Georgia College: Cochran, GA

Minnesota State Colleges and Universities:

Mohawk College: Hamilton, ON, CA

Monash University "Monash Island"

Monroe Community College Rochester NY

Montana State University: Bozeman, MT, USA

Montclair State University

Mt. Hood Community College

Mueller College

NC State University

Nelson Marlborough Institute of Technology

New York City College of Technology ("City Tech"), CUNY Brooklyn, NY

New York University, New York City

Northern Michigan University

Nova Scotia Community College -- NSCC -- Nova Scotia, Canada

Northern Illinois University DeKalb, IL

Oakton Community College, Des Plaines IL

Ohio State University

Open University, UK

Penn State University

Penn State University - Berks

Rochester Institute of Technology Rochester, New York

Rice University: Houston, TX, USA

Saint Leo University Tampa, FL

Sam Houston State University: Huntsville, TX

---

---

### Sanal Üniversiteler Devamı (5)

---

San Jose State University: San Jose, CA, USA

Solano Community College, Fairfield, CA, USA

Stockholm School of Economics: Stockholm, Sweden

Sungshin University - Korea

St. John's University, New York, (Prof. Charles Wankel, Management Dept.)

SUNY-Oswego

Tacoma Community College, Tacoma, WA, USA

Texas State Technical College

Texas Wesleyan University

Texas Woman's University

Unipa - Università degli Studi di Palermo, Sicilia, Italia

Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)

University of Ulster, Magee. Northern Ireland, UK

Universidad de San Martín de Porres: LIMA, Perú

Universita degli studi di Cagliari

Universität Bielefeld

Universität Duisburg-Essen: NRW, Germany

Universität Frankfurt

Projekt megadigitale & Institut f. Grafische Datenverarbeitung

University at Albany Albany, NY, US

University of Hamburg (Universität Hamburg)

Universität Konstanz

University of Cincinnati: Cincinnati, OH, US

University of Derby: Derbyshire, England, UK.

University of Edinburgh: Edinburgh, Scotland, UK

University of Illinois at Chicago College of Medicine: Chicago, IL, USA

University of Illinois at Urbana-Champaign: Urbana, IL, USA

University of Kansas Medical Center

University of Kentucky

University of Louisville: Louisville, KY

University of Michigan: "Wolverine"

---

---

### Sanal Üniversiteler Devamı (6)

---

University of Michigan - Dearborn: "UM Dearborn"

University of Northern British Columbia, Canada

University of Notre Dame, South Bend, IN

University of Nottingham, UK

University of Plymouth: Devon, UK

University of Portsmouth: Portsmouth, UK

University of Queensland: Queensland, Australia

University of Saskatchewan

University of Sheffield

University of South Alabama: Online Learning Lab

University of South Australia

University of Southern California: Institute for Multimedia Literacy

University of Southern Queensland, Toowoomba, Queensland, Australia

University of St Andrews, School of Management, Scotland, United Kingdom

University of Texas at Austin: Austin, TX, USA

University of the Pacific: Stockton, CA, USA

University of Warwick: Coventry, UK

University of the West of Scotland  
Paisley, Hamilton, Ayr & Dumfries, UK

Tufts University

Universidad Iberoamericana, Mexico City

University of Wisconsin Oshkosh: Oshkosh, WI, USA

University of Wisconsin Madison

Vanderbilt University

---

**EK 2**  
**Second Life'da Gerçekleştirilen Eğitsel Projeler**  
**Eğitsel Projeler**

---

Project: Abyss Museum of Ocean Science  
Project: Aesthetic Computing Class  
Project: Alliance Virtual Library and the Info Island Archipelago  
Project: Ant Harvesting Simulation  
Category: Architectural Design and Modelling  
Project: Architecture Island  
Project: Ars Virtua's Gallery and Artist's Residency  
Category: Art and Music Projects  
Category: Art Galleries and Museums  
Category: Artificial Intelligence Projects  
Category: Artificial Life Projects  
Project: Avatars against the War  
Category: Awareness/Consciousness Raising and Fund Raising  
Project: The Blogger's Hut  
Project: Brigadoon - a Self-Help Environment for Sufferers of Autism and Asperger's Syndrome  
Category: Business, Commerce, Financial Practice and Modelling  
Project: Centers for Disease Control  
Project: Center for Water Studies @ Better World Island  
Category: Computer Programming  
Project: The Concept of Virtual Property in a First Year Property Law Course  
Project: Confederation of Democratic Simulators - Neufreistadt and Colonia Nova  
Project: Crisis in Darfur with Mia Farrow and Guests  
Project: Cyber One: Law in the Court of Public Opinion  
Project: Dante's Inferno and Linden Hills  
Category: Data Visualisations and Simulations  
Project: The DDM Collective - in Second Life  
Project: Democracy Island  
Project: Digital Entertainment and Society Class  
Project: Discovery Educators Network in SL  
Category: Displays and Exhibits  
Category: Distance and Flexible Education  
Project: Dublin in SL  
Project: EdBoost Second Life Experiment  
Category: Educational Technology in Second Life  
Project: The EduIslands  
Project: Election Campaigns for the Confederation of Democratic Simulators (CDS)  
Project: English Village  
Project: Etopia Eco-village  
Category: Environmental Education  
Project: Exploratorium Island, Sploland and the Splo Museum  
Project: Eye4You Alliance Island in Teen Second Life  
Project: Field Research in Second Life  
Project: Foul Whisperings, Strange Matters - Macbeth in Second Life  
Project: Galveston Isle in Second Life  
Project: Genome Island  
Project: GippsTAFE Interior Decorating Project  
Project: GippsTAFE's Paluma Resort Project  
Project: Global Kids' Digital Media Initiative  
Category: Health Education  
Project: HealthInfo Island  
Project: The Heart Murmur Sim  
Category: Higher Education  
Category: Historical Re-creations and Re-enactments, Living and Immersive Archeology  
Project: Hydro Hijinks Diplomacy Game

---

---

 Eğitsel Projeler Devamı (2)
 

---

Project: IBM's Real-time Display of Tennis Tournaments  
 Project: 'The Infinite Mind' in Second Life - //Through the Looking Glass//  
 Project: ISTE Islands - International Society for Technology in Education (ISTE) in Second Life  
 Project: Imaging Place by John Craig Freeman, Emerson College  
 Category: Immersive Exhibits and Environments>  
 Project: The Independent State of Caledon  
 Category: Interior Design  
 Project: The International Spaceflight Museum  
 Project: Island of Svarga  
 Project: Kids Connect - Collaborative performance and storytelling in Second Life  
 Project: Landing Lights Park 3-D Wiki  
 Category: Language Teaching and Practice, and Language Immersion  
 Project: Learning to Sail in Second Life  
 Category: Libraries  
 Project: Lighthouse Learning Island  
 Project: Literature Alive!  
 Category: Literature, Composition and Creative Writing  
 Category: Machinima  
 Project: Managing Virtual Teams - Industrial and Organizational Psychology in Second Life  
 Project: Matt Biddulph's Cellular Visualisations  
 Category: Multimedia and Games Design  
 Project: Music Academy Online  
 Project: New Media Consortium (NMC) Campus  
 Project: National Oceanic and Atmospheric Administration  
 Project: Ohio University Second Life Campus Learning Kiosks  
 Project: Okapi Island - Çatalhöyük, Turkey in Second Life  
 Project: OneClimate in Second Life  
 Project: Open-Source Museum of Open-Source Art (OSMOSA)  
 Category: Orientations and Information Sessions  
 Project: PacificRim Exchange - Virtual Exchange Program  
 Project: Photo Scenario - Jack's Hair Creations in Second Life  
 Category: Philosophy and Religious Studies  
 Category: Photostories and Photo Scenarios  
 Project: Play2Train - Idaho Bioterrorism Awareness and Preparedness Program  
 Category: Politics, Governance, Civics and Legal Practice  
 Project: PolyU Resort Island - Student Orientation Program  
 Project: The Port - Metaverse node for Arts and Creative Technology  
 Project: The Pot Healer Adventure - Numbakulla Island Project  
 Category: Presentations, Panels and Discussions  
 Category: Princeton University Campus in Second Life  
 Category: Product Design, Prototyping, User-testing and Market Research  
 Project: Production of Architecture - Unreal Central Perspective  
 Category: Professional Development and Communities of Practice  
 Project Ramapo Island in Teen Second Life  
 Project: Rapid Prototyping a Real-life Site Plan  
 Category: Real Estate Practice  
 Category: Really Engaging Accounting  
 Project: Religion Bazaar  
 Project: Remember Me - Alzheimer's Exhibit on InfoIsland  
 Category: Roleplays and Simulations  
 Project: Roma - Ancient Rome  
 Project: Save the Children's Yak Shack  
 Category: Science Education  
 Project: Scilands - Science Community in Second Life  
 Project: SDSU Second Life Pioneers  
 Project: Sears Virtual Showroom

---



---

### Eğitsel Projeler Devamı (3)

---

Project: Second Earth - Live mashup of Second Life and Google Earth  
Project: Second Front Performance Art Group  
Category: Second Life Tutorials and Orientations  
Project: Second Life Writing: ENG104 at Ball State University  
Project: Seifert Surface's Mathematical Sculptures  
Category: Self-paced Tutorials  
Project: SIETAR Intercultural Learning Space  
Project: Sistine Chapel in Second Life  
Project: SLENZ - Second Life Education in New Zealand  
Project: SLoodle - Learning Management System for Second Life  
Category: Social Science and Anthropological Research  
Project: S&P 500 Visualized in Second Life  
Category: Support and Opportunities for People with Disabilities  
Category: Teen Second Life Projects  
Project: Temple of Isis  
Project: Terra Incognita - University of Southern Queensland in Second Life  
Category: Theatre and Performance Art  
Project: Thomson Netg Training  
Project: Timeline of Earth  
Project: Tintern Abbey>  
Category: Training and Skills Development  
Category: Treasure Hunts and Quests  
Project: UC Davis' Virtual Hallucinations  
Category: Urban Planning and Design  
Project: Virtual Ability  
Project: The Virtual Alamo  
Project: Virtual Architectural Design Class  
Project: Virtual Morocco  
Category: Virtual Tourism, Cultural Immersion and Cultural Exchange  
Category: Vocational Education and Training  
Project: A Working Turing Machine  
Project: The Weather Channel in Second Life  
Project: Wheelies Nightclub

---

**EK 3**

## Listserve'lere Gönderilen Anket Katılım Çağrısı

Dear Colleagues, eLearners and Second Life Residents,

I am a MA candidate at Distance Education Department of Graduate School of Social Sciences of Anadolu University. Currently, I am focusing on my thesis, entitled "*Learner-Instructor Interaction within University-Community Partnerships: the Samples from Second Life (SL)*".

The focal point and the main objective of my thesis is to get insights from virtual people (elearners, edesigners, online instructors, etc.) toward Second Life in order to understand, perceive and observe the structure of the virtual lands built upon University-Community Partnership.

If you voluntarily participate into my survey and contribute my research, please contact me by email [ngoksel@anadolu.edu.tr](mailto:ngoksel@anadolu.edu.tr)

Thank you very much for your time and consideration.

With best regards,

Nil GOKSEL CANBEK

[ngoksel@anadolu.edu.tr](mailto:ngoksel@anadolu.edu.tr)

## EK 4

### Bilgilendirme ve Sözleşme Formu

Nil GOKSEL CANBEK, B.A

Assistant to the Rector  
ANADOLU UNIVERSITY  
Office of the Rector 26470  
Eskisehir /TURKEY

**Tel** 011 90 222 335 0580/ Ext. 1117

**Fax** 011 90 222 335 34 86

**Email** [ngoksel@anadolu.edu.tr](mailto:ngoksel@anadolu.edu.tr)

**Skype** [nilgokselcanbek](https://www.skype.com/profile/nilgokselcanbek)

### Informed Consent

#### **I-Introduction**

Before agreeing to participate in this research, it is important that the following explanation of the proposed procedures be read and understood. It describes the purpose, procedures, risks, and benefits understand of the study. It also describes the right to withdraw from the study at any time.

#### **II-Purpose of the Study**

The focal point and the main objective of this research is to get insights from virtual people (elearners, edesigners, online instructors, etc.) toward Second Life in order to understand, perceive and observe the structure of the virtual lands built upon University-Community Partnership.

I (Please write your name here) agree to participate in this research study.

#### **III-Procedure**

I understand that I will be asked to complete the survey about Second Life.

In this survey, I will be asked to discuss my feelings and thoughts about Second Life until I think I have no more to say. I have to right to choose not to participate into survey, with no negative consequences.

I also understand that if the researcher has any question about my responses I may be asked to elaborate or further describe my feelings and thoughts either during this session or in the future time.

**IV-Potential Risk and Benefits**

I understand that if I am uncomfortable from discussing my feelings and thoughts regarding my Second Life experiences I will have the right to determine whether I wish to continue to participate and to withdraw from the study with no negative consequences.

I may also contact the principal investigator Nil GOKSEL CANBEK at 011 90 222 335 0580 / Ext. 1117 or [ngoksel@anadolu.edu.tr](mailto:ngoksel@anadolu.edu.tr), Dr. Gulsun KURUBACAK, the chair of the thesis committee, at 011 90 222 335 0580/ Ext. 2466 or [gkurubac@anadolu.edu.tr](mailto:gkurubac@anadolu.edu.tr), and Dr. T. Volkan YUZER, the second chair of the thesis committee -the dissertation committee- at 011 90 222 335 0580/ Ext. 2467 or [vyuzer@anadolu.edu.tr](mailto:vyuzer@anadolu.edu.tr) with concerns regarding the survey and/or the attitudes toward web-based instruction in Second Life.

**V-Rights of the Participants**

I understand that participation in this study is voluntary. I may refuse to participate in this study without any penalty.

If I choose to participate in this study, I will also have the right to withdraw from the study at any time without any negative consequences. I have the right to contact the principal investigator, the chair of the thesis committee, and the second chair of the thesis committee should any questions arise concerning this investigation.

**VI-Confidentiality**

I understand that all information collected from the survey is anonymous. Anonymity will be provided by removing names and all personal identifying information from all data. No names or other identifying data will be used in reporting study findings.

The person analyzing the answers from this survey will guarantee to provide the researchers with anonymity.

**VII-Financial Cost and Remuneration**

There will be no financial cost and no remuneration for participants. All participation is voluntary.

**VIII-Consent Statement**

I understand the above explanation and give my consent to participate in this study.

Nil GOKSEL CANBEK  
Name of Investigator

June 11, 2009  
Date

**EK 5**  
**Anket Formu**

**Virtual Reality Within University-Community Partnerships:  
The Samples from Second Life (SL)**

Dear respondent,

Imagine that you engage in learning activities through -so called- Residents of 3D platform: “Second Life” where an obvious interaction can be observed between elearners. Please answer the questions below built upon communication and learning. These questions are also related to frequent participation in SL resulting from an effective interaction of both learners and instructors.

It is definitely valuable if you could answer all the below questions completely; however you do not need to rush because you may save the changes on this Word format of the survey in time and send me when you get ready.


Your contribution to this research is highly appreciated.


With my best regards,



Nil GOKSEL CANBEK, B.A  
Lecturer

Assistant to the Rector  
ANADOLU UNIVERSITY  
Office of the Rector 26470  
Eskisehir /TURKEY

 011 90 222 335 0580/ Ext. 1117

 011 90 222 335 34 86

 [ngoksel@anadolu.edu.tr](mailto:ngoksel@anadolu.edu.tr)

**Skype:** [nilgokselcanbek](https://www.skype.com/people/nilgokselcanbek)

---

## Advisors



☎ 011 90 222 335 0580/ Ext. 2466

☎ 011 90 222 335 34 86

✉ [gkurubac@anadolu.edu.tr](mailto:gkurubac@anadolu.edu.tr)

**Dr. Gulsun KURUBACAK**



☎ 011 90 222 335 0580/ Ext. 2467

☎ 011 90 222 335 34 86

✉ [vyuzer@anadolu.edu.tr](mailto:vyuzer@anadolu.edu.tr)

**Dr. T. Volkan YUZER**

---

**PART I. Please fill in the below boxes based on your previous experience of Second Life.**

**How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL)**

1. make learning a social process between the learner and the instructor?
  
  2. make learning a dynamic interplay between the activities that the learner and the instructor engage in?
  
  3. configure social negotiation of “social negotiation of meaning” between the learner and the instructor?
  
  4. configure the issues such as solving problems, articulation of the identity and co-constructing meaning in order to maintain conversation and social discourse between the learner and the instructor?
  
  5. help the learner and the instructor serve the public in order to build the community knowledge?
  
  6. eliminate the obligation of only learning from the teacher?
- In this part, I would like to ask you to answer specific questions on your use of SL. I wonder how you utilize these tools pedagogically.**
7. How the mindtool “SL conference (computer conferencing)” could effectuate Social Learning when SL’s academic life, study, research and professional socialization are utilized in terms of the learner and the instructor?

- 
8. How could the learner and the instructor collaborate with each other in the sub-platforms (chat rooms, user groups, and multi user dungeons) within the context of SL's academic life, study, research and professional socialization?
- 

---

#### How could the learner and the instructor

9. provide the different file sharing in the synchronous conferencing?
  10. let instructors take on different roles such as teachers, mentors, experts or others in a virtual platform?
  11. form an avatar (virtual self) ?
  12. support self representation of an avatar (virtual self) ?
  13. support the interaction of an avatar (virtual self) ?
  14. support individual learning of an avatar (virtual self) ?
  15. provide meaningful learning of an avatar (virtual self) ?
  16. foster complex thinking skills of an avatar (virtual self) ?
  17. What could be the functional background experience on *computer based learning* of an avatar (virtual self) in academic life, study, research and professional socialization of SL?
-



- 
18. What could be the experience of an avatar (virtual self) for using 3D platforms in academic life, study, research and professional socialization of SL?
  19. How could academic life, study, research and professional socialization of SL foster the sense of belonging of an avatar (virtual self)?
  20. How could interaction and socialization in a text-based conferencing be provided within the frame of academic life, study, research and professional socialization of SL?
- 

---

**On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL**

---

21. What sort of activities does problem solving in *content basic thinking* include?
22. What sorts of decision-making processes are there in *content basic thinking*?

23. What sorts of decision-making processes are required in *content basic thinking*?

**Based on academic life, study, research and professional socialization of SL**

24. What sorts of analyzing activities are there in *critical thinking*?
  25. What sorts of evaluating activities are there in *critical thinking*?
  26. What sort of connecting activities are there in *critical thinking*?
-

---

**Based on academic life, study, research and professional socialization of SL**

27. What sorts of synthesizing activities are there in Creative Thinking?

28. What sorts of imagining activities are there in Creative Thinking?

29. What sort of elaborating activities are there in Creative Thinking?

---

**In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor:**

30. How can study pleasure (engagement?) be provided?

31. How can two way communications (interactions) be provided?

32. How can intellectual pleasure be provided?

33. How can atmosphere, language and conversations be designed?

34. How can easily remembered messages be designed?

35. How can messages be recorded and changed into another form?

36. How can explicit and implicit goal conceptions be expressed?

**PART II. ABOUT YOU** (Please **highlight** the best option for you)

**Which of the following best describes your primary role at your institution?**

- Faculty Advisor (primary role teaching or research)
- Academic Advisor/Counselor (primary role advising)
- Advising Administrator
- Administrator with responsibilities over several areas, one of which is advising
- Graduate student
- Institutional position that supports advising -- Registrar, admissions, financial aid, technology specialist, office assistant, etc.
- Affiliated with a college or university but not in any of the roles previously mentioned
- Not affiliated with an institution of higher education
- Other

**Your institution would best be described as:**

- Public
- Private (non profit)
- Proprietary (for profit)
- Employed by agency or firm; primary income not from an institution of higher education
- Not currently employed
- Other

**The highest degree granted by your institution:**

- Technical (vocational) certificate
- Associate's degree
- Bachelor's
- Master's Degree

- 
- Specialist
  - Ph.D., Ed.D., or professional degrees, *i.e.* M.D., J.D., D.D.S. etc.
  - Not applicable

**Institutional Size (number of students enrolled)**

- Less than 2,500
  - 2,500 – 4,999
  - 5,000 – 9,999
  - 10,001 – 19,999
  - 20,001 – 29,999
  - 30,000 – 39,999
  - more than 40,000
  - Not applicable
- 

**Which types of distance education does your current educational institution provide?**

- Audio
  - CD-Rom
  - Email
  - Internet
  - Radio Course
  - Telecourse
  - Teleconference
  - Video Tape
  - Not Applicable
-

---

**Your Gender**

- Female
- Male
- Decline to State

**Your Age**

- Under 22
- 22 – 29
- 30 – 39
- 40 - 49
- 50 - 59
- 60 - 69
- 70 and over

**The highest degree you have earned**

- Associate degree, some college or no college
- Bachelor
- Masters
- Educational Specialist or ABD (all but dissertation)
- Ph.D., Ed.D., J.D. or equivalent
- Other

---

**To which racial or ethnic group(s) do you *most* identify? (Mark more than one if applicable)  
(Note: Categories are defined by the American federal government).**

- African-American (Non-Hispanic)
  - Asian/Pacific Islanders
  - Caucasian (non Hispanic)
  - Latino or Hispanic
  - Native American, Aleut or Aboriginal People
  - Other
-

**How long have you worked in the field of distance education?**

- Less than 3 years
- 3-5 years
- 6-10 years
- 11-15 years
- More than 15 years

**How long have you taught via Second Life?**

- Less than 6 months
- 6 months-1 year
- 2-3 years
- 3-4 years
- More than 4 years

**How many courses have you taught via Second Life?**

- Less than 3 courses
- 3-5 courses
- More than 5 courses

**Free Speech (Please tell me more about your SL experiences)**

---

**THANK YOU FOR YOUR TIME AND CONSIDERATION!!!**

## EK 6

### Tema Tablo (Uzaktan Eğitim Uzmanlarına Gönderilen Anket Verileri)

<b>SQ 1. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) make learning a social process between the learner and the instructor?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki öğrenmeyi sosyal bir süreç haline nasıl getirebilir?)			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Yes, but not significantly more than with other web-based or internet tools		
Joanna Richards	Involving the learner actively with both other learners and the educator is the way to foster learning as a social process.		
Marcus Dowey	What is a social process?		
Roger Wonder	Learning is a social process. It does not happen in isolation. Virtual worlds such as SL provide a social environment in which learners from various backgrounds and levels can come together to interact, share, collaborate, and socialize, without the traditional barriers and constraints of our educational systems (classrooms, course schedules, cohorts, compartmentalized learning management systems, etc.)		

**SQ 2. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) make learning a dynamic interplay between the activities that the learner and the instructor engage in?**

(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisinin içinde yer aldığı etkinliklerde dinamik etkileşimi nasıl sağlayabilir?)

<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	It may provide another context, and in particular one that stimulates the imagination		
Joanna Richards	Many educational environments in SL still remain passive and based on didactic instruction.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	The roles of learner and instructor often break down in such an environment. A SL type of virtual space allows instructors to learn from other experts in world, and for learners to share their expertise through this dynamic interplay. Both are members of a learning Community of Practice in which both are simultaneously novices and experts in different fields and experiences.		



<b>SQ 3. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) configure social negotiation of “social negotiation of meaning (Meta-Meaning)” between the learner and the instructor?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki ortak anlamı (Meta-Meaning) nasıl yapılandırılabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	As it allows for virtual organizations, such as Piet Hut founded, see:  <a href="http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/comment-panel.html">http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/comment-panel.html</a>  It does support what may be called negotiation of meaning		
Joanna Richards	As with the answer to Q1. Also, instructors need to move to a more guide-on-the-side status rather than a ‘sage-on-the-stage’.		
Marcus Dowey	No it failed at improving communication of meaning or anything we would associate with usual approaches to semantic web		
Roger Wonder	All meaning is socially negotiated (see Symbolic Interactionism). Together, we determine what meaning is assigned to any object, behavior, thought, etc. SL creates in environment in which interaction is central to all that happens in world. Through interaction comes ongoing social negotiation.		

**SQ 4. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) configure the issues such as solving problems, articulation of the identity and co-constructing meaning in order to maintain conversation and social discourse between the learner and the instructor?**

(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki konuşmaya dayalı görüşmelerin ve sosyal iletişimin sağlanmasında, sorun çözme, kişiliğin ifadesi ve anlam oluşturulması gibi konuları nasıl yapılandırılabilir?)

<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	As indicated yes, but only under the condition that cooperation is supported by other means, in particular email and real-life meetings		
Joanna Richards	Yanıt verilmemiştir.		
Marcus Dowey	Great for identity reinforcement but not at a collective level – helped with limited problem based learning and discourse between learners. Failed to improve discourse between student and facilitator.		
Roger Wonder	I would agree that these activities are more fruitful when conducted between students, rather than between student and instructor. All those in the virtual environment can participate in solving problems, constructing meaning and identify, and maintaining social discourse. The instructor’s primary role is to facilitate these activities and promote an environment in which they can occur, but should not be the focus of them.		

<b>SQ 5. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) help the learner and the instructor serve the public in order to build the community knowledge?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme çerçevesinde öğrenen ve ders yöneticisi toplumdaki ortak/yerleşik bilginin oluşturulmasında nasıl hizmet edebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	It may serve the public by contributing to proper imagery and giving face to a project		
Joanna Richards	Create assessment tasks that are problem-based in focus.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	The power of SL is that it is an extension of the RL community. Activity in SL can be done in collaboration with the larger SL community in the context of mutually beneficially projects that both serve the community while providing an instructional context for learning to occur through this service. Learners in SL can contribute to what the larger community knows, understands, and believes about certain topics or issues through a shared and distributed knowledge base.		

<b>SQ 6. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) eliminate the obligation of only learning from the teacher?</b>			
<b>(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme öğrenenin doğrudan ders yöneticisinden öğrenme zorunluluğunu nasıl ortadan kaldırabilir?)</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Possibly, but likely, since learners are generally more inventive and youth is more versatile with the tools than most teachers!		
Joanna Richards	If the learning environment is constructed with social collaboration in mind, then the need for learning only from the teacher becomes obsolete.		
Marcus Dowey	Yes it did this very well.		
Roger Wonder	See my answer to #4. The teacher is not the font of all knowledge. Rather, she or he is an expert learner who serves students by creating rich and engaging environments in which learners can interact, share, collaborate, and participate fully in a community of practice. The teacher may, on occasion, share expertise with students, but more often than not, will mentor that student and ask questions to empower the student to develop the expertise themselves.		

**SQ 7. How the mindtool “SL conference (computer conferencing)” could effectuate Social Learning when SL’s academic life, study, research and professional socialization are utilized in terms of the learner and the instructor?**

(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi açısından değerlendirildiğinde Akıl aracı: “SL konferansı” sosyal öğrenmeyi nasıl gerçekleştirebilir?)

<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	As SL is just a means the total repertoire of SL should be considered, that is not only 3 worlds or spaces, but more importantly chat and self-presentation by means of avatars. For some tasks there are more efficient tools, such as video conferencing and voice IP. When integrated efficiently in SL this might work well. However, more traditional means of sharing, by means of wikis and repositories as used in the Open Source communities are another complementary and perhaps even more powerful model.		
Joanna Richards	Unsure of this question.		
Marcus Dowey	Unknown		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 8. How could the learner and the instructor collaborate with each other in the sub-platforms (chat rooms, user groups, and multi user dungeons) within the context of SL's academic life, study, research and professional socialization?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında öğrenen ve ders yöneticisi SL'in alt platformlarından olan konuşma odaları, kullanıcı grupları ve çok kullanıcıli oyunlarda nasıl yer alabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	In essence in a topic oriented way, possibly with special support (eg animations, downloadable tools) per topic		
Joanna Richards	A shared project with a clear goal in mind. Have seen some dreadful learning designs with the sole aim, apparently, being the creation of the avatar and learning basic things e.g. how to fly. However, learning in SL needs to be considered and appropriate to the broader subject.		
Marcus Dowey	These failed; better to use other tools. Too complex and difficult to gain rapid adoption and use		
Roger Wonder	If I understand this question correctly, I could see how these sub-platforms could be used to create subgroups or smaller, interest oriented communities within the larger context of SL. In the virtual worlds we use, we often incorporate a wide variety of Web 2.0 sub-platforms in into our worlds to provide a wider variety of means by which students can interact. SL is rather limited in the tools it provides to support interaction between and among its users. Additional platforms integrated into the SL grid could open up many opportunities for additional manifestations of presence to exist and multiple forms of collaboration to occur.		

**SQ 9. How could the learner and the instructor provide the different file sharing in the synchronous conferencing?**

(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme eşzamanlı (senkron) konferansta farklı dosya paylaşımları nasıl sağlayabilir?)

<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Look at adobe connect		
Joanna Richards	Unsure what this question is asking.		
Marcus Dowey	We used different solutions		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 10. How could the learner and the instructor let instructors take on different roles such as teachers, mentors, experts or others in a virtual platform?</b>			
<b>(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme ders yöneticisinin öğrenen, danışman, uzman gibi farklı diğer rolleri üstlenmesini sanal platformda nasıl sağlayabilir?)</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Instructors should listen and monitor and then for example pass tokens to those who should become active		
Joanna Richards	Very important to adopt different roles within the virtual learning environment. Also important for educators to allow students to take turns at becoming teachers.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		



<b>SQ 11. How could the learner and the instructor form an avatar (virtual self)?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme sanal benini nasıl oluşturabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Some self-representation is necessary, but more so for students		
Joanna Richards	There are numerous suggestions in the literature on lesson plans for the construction of avatars at the commencement of SL of units; or you can ask students to go through the SL introductory island.		
Marcus Dowey	We set this up in a collaborative tutorial before we started the course		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 12. How could the learner and the instructor support self representation of an avatar (virtual self)?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme sanal benliğinin öz sunusunu (self representation) nasıl destekleyebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Too much of it might be counter-productive; it is about the message and not the avatar!		
Joanna Richards	Some existing research in this area: people who create avatars that are generally reflective of their real-life self versus those who create avatars who are quite different to their real-life self.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 13. How could the learner and the instructor support the interaction of an avatar (virtual self)?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliklerin birbirleriyle etkileşimlerini nasıl destekleyebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Should be able to signal states of listening and taking control, and perhaps a bit emotions		
Joanna Richards	Establish learning outcomes in which students have to communicate verbally (written); verbally (audio); or non-verbally.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 14. How could the learner and the instructor support individual learning of an avatar (virtual self)?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin bireysel öğrenmesini nasıl destekleyebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	No, I do not see a place for that, except perhaps collecting tokens of past experience		
Joanna Richards	Ask students to record a reflective journal on their learning within SL.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

**SQ 15. How could the learner and the instructor provide meaningful learning of an avatar (virtual self)?**

(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin anlamlı öğrenmesini nasıl sağlayabilir?)

Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	And the avatar is just an image, but (re)presentation of past experience might be helpful		
Joanna Richards	Construct collaborative assessment tasks...		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Do avatars learn? Or, is it the learner who is represented by the avatar who is learning?		

**SQ 16. How could the learner and the instructor foster complex thinking skills of an avatar (virtual self)?**

(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin üst düzey düşünce becerilerini (complex thinking skills) nasıl geliştirebilir?)

Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Seems unlikely, except as a programming exercise (e.g. specific moves), but it is too much of a surrogate		
Joanna Richards	Construct problem-based learning scenarios. Ask students to reflect on, and record, their learning journey.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	See #15. Do avatars think? I think not. <smile>		

<b>SQ 17. What could be the functional background experience on computer based learning of an avatar (virtual self) in academic life, study, research and professional socialization of SL?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme içinde yer alan sanal benliklerin bilgisayar tabanlı öğrenmedeki aryetişimleri (background) neleri içerebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Only options: 1) tokens of past experience, 2) search based on user profile, 3) conventions of gestures based on 1		
Joanna Richards	Unsure of this question.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 18. How could the learner and the instructor what could be the experience of an avatar (virtual self) for using 3D platforms in academic life, study, research and professional socialization of SL?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme içinde yer alan sanal benliğin 3D platformlarını kullanım deneyimleri nelerdir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	To stage academic life, not substitute it, but as replay, to celebrate after periods of learning by 3D/visual manifestation		
Joanna Richards	3D platforms allow a holistic understanding of concepts than text-only or two dimensional educational environments.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 19. How could academic life, study, research and professional socialization of SL foster the sense of belonging of an avatar (virtual self)?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen bireyin sosyal ağdaki aitlik duygusunu nasıl geliştirebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Possibly as an acknowledged identity in the virtual world, emphasizing present and past roles		
Joanna Richards	Sense of belonging is generated by communications between the avatars of learners who are distanced by location.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 20. How could interaction and socialization in a text-based conferencing be provided within the frame of academic life, study, research and professional socialization of SL?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında metin tabanlı konferansta etkileşme ve sosyalleşme nasıl sağlanabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	As basic chat and/or shout facility		
Joanna Richards	Though local chat, note cards and personal IM. Also, display boards.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 21. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL</b>			
<b>What sort of activities does problem solving in content basic thinking include?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan sorun çözme ne tür etkinlikleri kapsayabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Presenting overviews, finding visual metaphors and (virtual) life analogies		
Joanna Richards	(NB. Probably best to define your terms, e.g. 'content basic thinking', before your questions) Defining the problems, researching the problem.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 22. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL What sorts of decision-making processes are there in content basic thinking?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan karar verme süreci neleri kapsayabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Primarily deciding on relevance and visual acuity		
Joanna Richards	Suggesting solutions to problem scenarios, following these solutions through, and then reporting the outcomes for each choice.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 23. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL</b>			
<b>What sorts of decision-making processes are required in content basic thinking?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan tasarım ne tür içeriklerden meydana gelebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Listing alternatives and voting		
Joanna Richards	Weighing up alternatives and consequences, and making choices between these.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 24. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL</b>			
<b>What sorts of analyzing activities are there in critical thinking?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda öğrenen ve ders yöneticisi Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan analiz etkinlikleri kapsayabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Determination of weak spot scenarios, Analogous to testing on security		
Joanna Richards	Observations, reflecting on experience, comparisons.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 25. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL</b>			
<b>What sorts of evaluating activities are there in critical thinking?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan değerlendirme etkinlikleri neleri kapsayabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Rephrasing in terms of rhetorical patterns, to detect fallacies in communication and expression patterns		
Joanna Richards	Comparisons, constructing arguments or experiments		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 26. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL</b>			
<b>What sort of connecting activities are there in critical thinking?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan bağlantı kurma etkinlikleri neleri kapsayabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Finding equal voices, despite differences in phrasing		
Joanna Richards	Social introductions and mingling; group assessment tasks.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		



<b>SQ 27. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL What sorts of synthesizing activities are there in Creative Thinking?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan sentezleme etkinlikleri neleri kapsayabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Expression of thought in metaphors, patterns and iconic images		
Joanna Richards	Evaluating a situation or some items in SL and integrating these responses		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 28. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL What sorts of imagining activities are there in Creative Thinking?</b>			
(SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan hayal kurma etkinlikleri neleri kapsayabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Selection of content, and common visual culture		
Joanna Richards	Have students experience something in SL that is not often possible in RL and have them report on the experience. Have them reflect on how this activity can be enhanced for a better experience of learning.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 29. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL What sort of elaborating activities are there in Creative Thinking?</b>			
(SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan detaylandırarak hazırlama etkinlikleri neleri kapsayabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Exploring relations, and indicating what has not been done		
Joanna Richards	Saying, doing, embellishing, designing...		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 30. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can study pleasure (engagement?) be provided?</b>			
(Öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde çalışma eğlenceli hale nasıl getirilebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Primarily humor, of all kinds		
Joanna Richards	Embedded in a context that is reflective of the real world.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 31. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can two way communications (interactions) be provided?</b>			
(Öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde etkileşim nasıl sağlanabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	As dialog, by chat, and continued (elaborated) in email		
Joanna Richards	IM, speech, movement		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	In our VWs, we use private text chat, broadcast text chat, and full duplex audio.		

<b>SQ 32. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can intellectual pleasure be provided?</b>			
(Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde çalışma zihinsel bağlamda nasıl eğlenceli hale getirilebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Proper content an challenges, that is looking for abstractions		
Joanna Richards	Provide choices for learners within any learning environment. Keep them engaged.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	By designing engaging instructional activities.		

<b>SQ 33. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can atmosphere, language and conversations be designed?</b>			
(Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde atmosferin, dilin, konuşmanın dostça yapılandırılması nasıl sağlanabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	By bringing the topic to a human level ....		
Joanna Richards	Promoting group cohesion and key prompt questions will avert over-designing the learning environment.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	This is generally designed by the community itself and through the participation of the members of that community.		

<b>SQ 34. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can easily remembered messages be designed?</b>			
(Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde kolaylıkla hatırlanabilir iletiler nasıl yapılandırılabilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Using icons, context and metaphors		
Joanna Richards	'Bite-sized pieces of information. Reinforced in written and verbal communication		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>SQ 35. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can messages be recorded and changed into another form?</b>			
(Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde iletiler nasıl kaydedilip, başka bir forma dönüştürülebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	By semantic overloading, but this requires repeated practice		
Joanna Richards	Record keeping of IM; taking photos; videos		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	We use a tool provided by Talking Communities that we integrate into our VW that allows us to record interactions as a .wav file. Text messages can also be sent to other world citizens but not “recorded” per se or changed to other forms.		

<b>SQ 36. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can explicit and implicit goal conceptions be expressed?</b>			
(Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde öğrenen ve ders yöneticisinin amaçları nasıl nitelendirilebilir?)			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Again by proper metaphors, and proper challenges		
Joanna Richards	Yanıt verilmemiştir.		
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.		
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.		

<b>Free Speech (Please tell me more about your SL experiences)</b>			
Serbest Konuşma (Lütfen SL deneyiminizle ilgili eklemelerini bu bölüme yapınız).			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	<p>If have taught courses about Second Life.</p> <p>In SL communication was just a minor, and not altogether effective part.</p> <p>As indicated SL is just another instrument in a repertoire of tools, which</p> <p>Includes email, ftp, wiki, items such as adobe connect and MSN messenger, as well as game wolrds such as Second Life, which primarily are effective when actually in the process of constructing worlds. Cooperative construction of (virtual) worlds is IMHO the most important</p> <p>Contribution of SL in the range of tools mentioned</p>		
Joanna Richards	Yanıt verilmemiştir.		
Marcus Dowey	<p>I find it hard to answer your questions. We ceased using it because Second Life was OK as an interaction medium between students; but not as a basis for coordinating work-based elearning. In effect it failed to be a useful tool for learning conducted by existing employees, engaged in elearning that was sponsored by an employer.</p> <p>I am technically aware of SL and what it can do. I have set up programmes using it but now use alternatives.</p> <p>Why? Well it is more about the experience. The more structure we added the less effective it</p>		

	<p>became.</p> <p>Major opportunity: It is about reinforcing collaboration and the learning journey; not the destination or to achieve assessable outcomes.</p> <p>Major draw-back – It simply was outside the cultural, learning and technical skills of workers over 19 years of age. It took too long for them to become competent users. As such the cost and benefit never reached an acceptable level.</p> <p>Major research issue: Cultural differences between digital natives and non-digitally literate people. SL is generally not liked by males and people aged over 19 years of age. We expected men to find it more engaging (given gaming statistics) but this was not the case. Most users deviated from the learning purposes and it became a substitute for social networking and communication applications. We now use Facebook, LinkedIn and other forms of web 2.0 technologies to achieve the same outcomes at lower costs, more rapid adoption, and greater levels of user satisfaction.</p>		
Roger Wonder	<p>I've not actually taught using SL. Rather, we currently use two other virtual worlds, one based on an ActiveWorlds server and the other on a Qwaq server. I have taught in those for 4 years.</p>		

## EK 7

## İngilizce Tema ve Ana Temalar

Sarı ile işaretlenmiş ifadeler araştırmacıya, mavi ile işaretlenmiş olan ifadeler uzaktan eğitim uzmanlarına aittir.

<b>SQ 1. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) make learning a social process between the learner and the instructor? (1.1.1)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Yes, but not significantly more than with other <b>web-based or internet tools</b>	Web-based tool Internet tools <b>Internet tools</b> <b>Web-based tools</b>	Mindtool
Joanna Richards	<b>Involving the learner</b> actively with both other learners and the educator is the way to <b>foster learning</b> as a social process.	Involving the learner with others Foster learning <b>Providing interactions between learners and instructors</b> <b>SL learning must be a social process</b>	Collaborative learning Learning improvement <b>SL as a social process</b>
Marcus Dowey	What is a social process?	<b>Clearly define what social process is</b>	<b>No negotiation on what social process is</b>
Roger Wonder	<b>Learning is a social process.</b> It does not happen in isolation. Virtual worlds such as SL provide a <b>social environment</b> in which <b>learners from various backgrounds</b> and levels can come together to interact, share, <b>collaborate, and socialize, without the traditional barriers</b> and constraints of our educational systems (classrooms, course schedules, cohorts, compartmentalized learning management systems, etc.)	Learning is a social process Social environment Learners from various backgrounds Collaborate Socialize Without traditional barriers	Social act Social network Multicultural education Collaboration Socialization 3D contemporary educational systems



<b>SQ 2. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) make learning a dynamic interplay between the activities that the learner and the instructor engage in? (1.1.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	It may provide another context, and in particular one that stimulates the <b>imagination</b>	Imagination	Creativity <b>Critical Thinking</b>
Joanna Richards	Many educational environments in <b>SL still remain passive</b> and based on <b>didactic instruction.</b>	Passive SL environment based on didactic instruction <b>SL is a passive learning milieu</b> <b>Didactic instruction rules</b>	Traditional instruction requirement <b>No differences between SL and traditional learning settings and methods</b>
Marcus Dowey	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>
Roger Wonder	The rules of learner and instructor often break down in such an environment. A SL type of <b>virtual space allows instructors to learn from other experts in world, and for learners to share their expertise through this dynamic interplay.</b> Both are members of a learning <b>Community of Practice</b> in which both are simultaneously novices and experts in different fields and experiences.	Instructors learn from other experts Learners share their expertise Dynamic interplay Community of Practice ( <u>Uygulayıcı Topluluk</u> )	Learning from each other: interactive learning Sharing knowledge: Community knowledge Learning society <b>Interactive learning</b> <b>Knowledge sharing</b> <b>Knowledge society</b>

SQ 3. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) configure social negotiation of “social negotiation of meaning (Meta-Meaning)” between the learner and the instructor? (1.1.3)*			
Full Name	Response	Theme	Main Theme
Antony Aliense	As it allows for virtual organizations, such as Piet Hut founded, see:  <a href="http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/comment-panel.html">Http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/comment-panel.html</a>  It does support what may be called negotiation of meaning	WV associations Support negotiation of meaning  negotiation of meaning is important	Supporting negotiation of meaning
Joanna Richards	As with the answer to Q1. Also, instructors need to move to a more guide-on-the-side status rather than a ‘sage-on-the-stage’.	From guide-on-the-side to Sage-on-the-stage  (It is said that a facilitator of effective collaborative learning should be a “guide on the side” rather than a “sage on the stage”).  Guidance is important	Instructor-interaction with other instructors, learners, environment  Learning from others  Effective collaborative learning  Instructor support system (pedagogy and technology)
Marcus Dowey	No it failed at improving communication of meaning or anything we would associate with usual approaches to semantic web	Failure in communication of meaning  Failure in approaches to Semantic Web (Anlamsal Ağ)  Usual approaches to semantic web	No interactive communication  No differences between SL and traditional online learning
Roger Wonder	All meaning is socially negotiated (see Symbolic Interactionism). Together, we determine what meaning is assigned to any object, behavior, thought, etc. SL creates in environment in which interaction is central to all that happens in world. Through interaction comes ongoing social negotiation.	All meaning is socially negotiated  Determine what meaning is  SL interaction is central  Interaction comes ongoing social negotiation  socially negotiated meaning	Constructing socially negotiated common meaning  Self-determination of meaning  Interactions is important  Progressing social negotiation by SL participants  Social negotiation

<b>SQ 4. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) configure the issues such as solving problems, articulation of the identity and co-constructing meaning in order to maintain conversation and social discourse between the learner and the instructor? (1.1.4)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	As indicated yes, but only under the condition that <b>cooperation</b> is supported by other means, in particular <b>email and real-life meetings</b>	Cooperation supported other means such as email and real-life meetings <b>Collaborative interactions</b>	Providing cooperation and interaction by using email and real- life meetings. Virtual interaction needs to be supported by email and real- life meetings. <b>Collaboration and interaction necessary</b>
Joanna Richards	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>	<b>No answer.</b>
Marcus Dowey	Great for <b>identity reinforcement</b> but not at a collective level – helped with limited problem based learning and discourse between learners. <b>Failed to improve discourse between student and facilitator.</b>	Identity reinforcement Failed to improve discourse between student and facilitator	Support of identity: self expression No discourse between student and facilitator, No real/ active interaction
Roger Wonder	I would argue that <b>these activities are more fruitful when conducted between students, rather than between student and instructor.</b> All those in the virtual environment can <b>participate in solving problems, constructing meaning and identify, and maintaining social discourse.</b>  <b>The instructor's primary role is to facilitate these activities</b> and promote an environment in which they can occur, but should not be the focus of them.	These activities are more fruitful when conducted between students, rather than between student and instructor  Participate in solving problems, constructing meaning and identify, and maintaining social discourse  <b>Critical thinking activities must be supported</b>  <b>Instructor's primary roles facilitate learning activities and promote an environment</b>	No fruitful activities between student and instructor. <b>No creative activities</b> Better learning between learner-learner <b>Peer learning</b> <b>Critical thinking</b> Low interaction between learner-instructor Instructor's role of facilitating activities (guiding) <b>Instructors as facilitators and mentors</b>

<b>SQ 5. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) help the learner and the instructor serve the public in order to build the community knowledge? (1.1.5)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	It may serve the public by contributing to proper imagery and giving face to a project	Contributing to proper imagery Giving face to a project Serve the public	Creating proper imagery/contribution to shared imagination (creative thinking) Creative thinking Make a project (collaboration) Project-based online learning
Joanna Richards	Create assessment tasks that are problem-based in focus.	Problem-based assessment tasks Problem-based assessment is important	Problem-based learning with tasks Problem-based online learning
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	The power of SL is that it is an extension of the RL community. Activity in SL can be done in collaboration with the larger SL community in the context of mutually beneficially projects that both serve the community while providing an instructional context for learning to occur through this service. Learners in SL can contribute to what the larger community knows, understands, and believes about certain topics or issues through a shared and distributed knowledge base.	Collaboration with the larger SL community Mutually beneficially projects Learners in SL can contribute to what the larger community knows, understands, and believes Understanding communities	Collaborative/ community learning Mediated interaction (mutual beneficial projects: exchange of ideas) Individual contribution to community knowledge University-community partnerships

<b>SQ 6. How could academic life, study, research and professional socialization of Second Life (SL) eliminate the obligation of only learning from the teacher? (1.1.6)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Possibly, but likely, since learners are generally more inventive and youth is more versatile with the tools than most teachers!	<p>Inventive students</p> <p>Youth is versatile with the tools</p> <p>Learners are more inventive than instructors</p> <p>Learners have better computer skills than instructors</p> <p>Technology- literacy is important</p> <p>Lack of computer skills can create problems between learners and instructors</p>	<p>Creative thinking</p> <p>Computer Skills</p> <p>Technology- literacy</p>
Joanna Richards	If the learning environment is constructed with social collaboration in mind, then the need for learning only from the teacher becomes obsolete.	<p>Environment constructed with social collaboration</p> <p>Learning milieus provides participants with social collaboration</p>	<p>Learning from others/collaborative learning/no need from teachers/interaction based learning</p> <p>Social collaborations</p>
Marcus Dowey	Yes it did this very well.	SL is successful of eliminating the obligation of only learning from the teacher	No obligation of learning from the teacher
Roger Wonder	See my answer to #4. The teacher is not the font of all knowledge. Rather, she or he is an expert learner who serves students by creating rich and engaging environments in which learners can interact, share, collaborate, and participate fully in a community of practice. The teacher may, on occasion, share expertise with students, but more often than not, will mentor that student and ask questions to empower the student to develop the expertise themselves.	<p>Teacher is not the font of all knowledge.</p> <p>Learners can interact, share, collaborate, and participate fully in a community of practice.</p> <p>..will mentor that student and ask questions to empower the student to develop the expertise themselves.</p>	<p>No need to know from the teacher</p> <p>Community of Practice Social collaborations</p> <p>Empower the student to develop the expertise themselves.</p>

<b>SQ 7. How the mindtool “SL conference (computer conferencing)” could effectuate Social Learning when SL’s academic life, study, research and professional socialization are utilized in terms of the learner and the instructor? (1.1.7)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	<p>As SL is just a means the total repertoire of SL should be considered, that is not only 3 worlds or spaces, but more importantly chat and self-presentation by means of avatars. For some tasks there are more efficient tools, such as video conferencing and voice IP. When integrated efficiently in SL this might work well. However, more traditional means of sharing, by means of wikis and repositories as used in the Open Source communities are another complementary and perhaps even more powerful model.</p>	<p>Chat and self-presentation by means of avatars</p> <p>Efficient tools Such as video conferencing and voice IP</p> <p>Open Source</p> <p>Conferencing and voice IP provide us with means of avatars</p> <p>Open Source is a more powerful model</p> <p>Traditional means of sharing is more powerful than avatars</p>	<p>Avatar (learner or instructor) interaction by chat /SL conference</p> <p>Efficient mindtools: Video conferencing and voice IP</p> <p>Community Learning</p>
Joanna Richards	Unsure of this question.	No answer	No answer
Marcus Dowey	Unknown	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

**SQ 8. How could the learner and the instructor collaborate with each other in the sub-platforms (chat rooms, user groups, and multi user dungeons) within the context of SL's academic life, study, research and professional socialization? (1.1.8)\***

Full Name	Response	Theme	Main Theme
Antony Aliense	In essence in a topic oriented way, possibly with special support (eg animations, downloadable tools) per topic	Special support per topic (animations, downloadable tools) A topic oriented way Special support is important	Mindtool using
Joanna Richards	A shared project with a clear goal in mind. Have seen some dreadful learning designs with the sole aim, apparently, being the creation of the avatar and learning basic things e.g. How to fly. However, learning in SL needs to be considered and appropriate to the broader subject.	A shared project with a clear goal Designs with the sole aim SL needs to be considered and appropriate to the broader subject Defining learning goals and aims collaboratively	Collaborative Project based on a clear common goal Surface learning More research should be done on SL Shared goals Project-based online learning Collaborative learning
Marcus Dowey	These failed; better to use other tools. Too complex and difficult to gain rapid adoption and use	Too complex and difficult to gain rapid adoption and use	Complications in SL
Roger Wonder	If I understand this question correctly, I could see how these sub-platforms could be used to create subgroups or smaller, interest oriented communities within the larger context of SL. In the virtual worlds we use, we often incorporate a wide variety of Web 2.0 sub-platforms in into our worlds to provide a wider variety of means by which students can interact. SL is rather limited in the tools it provides to support interaction between and among its users. Additional platforms integrated into the SL grid could open up many opportunities for additional manifestations of presence to exist and multiple forms of collaboration to occur.	Create subgroups or smaller, interest oriented communities within the larger context of SL, Web 2.0 sub-platforms in which students can interact SL is rather limited in the tools it provides to support interaction between and among its users Small group activities SL has limited tools for interactions Additional platforms should be integrated into the SL grid	Small learning groups /more effective learning with small number students Need to gather Web 2.0 sub-platforms in SL Limitation of tools in SL The SL grid could open up many opportunities

<b>SQ 9. How could the learner and the instructor provide the different file sharing in the synchronous conferencing? (1.2.1)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Look at <b>adobe connect</b>	Adobe connect	Technology/ Supportive tool
Joanna Richards	Unsure what this question is asking.	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>
Marcus Dowe	We used <b>different solutions</b>	Different solutions	Different technologies
Roger Wonder	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>

<b>SQ 10. How could the learner and the instructor let instructors take on different roles such as teachers, mentors, experts or others in a virtual platform? (1.2.2.1)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Instructors should <b>listen and monitor</b> and then for example <b>pass tokens</b> to those who should become active	Monitor Sts Pass tokens to Sts <b>Instructors regularly monitor learners to support them for interactions</b>	Receiving, delivering knowledge <b>Instructors are key people for interactions</b>
Joanna Richards	<b>Very important to adopt different roles within the virtual learning environment. Also important for educators to allow students to take turns at becoming teachers.</b>	Allow students to take turns at becoming teachers <b>Different role playing is crucial</b>	Exchanging roles of teaching between learners and instructors
Marcus Dowe	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>
Roger Wonder	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>	<b>No answer</b>



SQ 11. How could the learner and the instructor form an avatar (virtual self)? (1.2.2.2)*			
Full Name	Response	Theme	Main Theme
Antony Aliense	Some self-representation is necessary, but more so for students	Self-representation Self-representation, especially for students, are important	Self-representation/ Presentation of a self
Joanna Richards	There are numerous suggestions in the literature on lesson plans for the construction of avatars at the commencement of SL of units; or you can ask students to go through the SL introductory island.	The construction of avatars at the commencement of SL of units Profit from previous lesson plans Discussion and negotiation with students on how to create an avatar	Self-creation (of avatars) Collaborative Self-creation (of avatars)
Marcus Dowey	We set this up in a collaborative tutorial before we started the course	Collaborative tutorial Discussion and negotiation with students on how to create an avatar	Collaboration Collaborative Self-creation (of avatars)
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 12. How could the learner and the instructor support self representation of an avatar (virtual self)? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Too much of it might be counter-productive; it is about the message and not the avatar!	Self presentation in SL can be counter-productive  The message is important than avatar	The hazards of virtual self- representation  Message is important (The Medium is the Message)
Joanna Richards	Some existing research in this area: people who create avatars that are generally reflective of their real-life self versus those who create avatars who are quite different to their real-life self.	Avatars who reflect their real-life self  Avatars who are quite different to their real-life self  More research need on avatars	Real character reflection  Virtual character reflection  No negotiation on avatars whether or not they generally are reflective of their real-life self
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 13. How could the learner and the instructor support the interaction of an avatar (virtual self)? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Should be able to signal states of listening and taking control, and perhaps a bit emotions	Listening and taking control  Listening and taking control is crucial  Emotions are important	Listening and taking control as well as understanding emotions
Joanna Richards	Establish learning outcomes in which students have to communicate verbally (written); verbally (audio); or non-verbally.	Verbally (written); verbally (audio); or non-verbally Communication  Diverse communication tools should be in use	With different types of communication
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

SQ 14. How could the learner and the instructor support individual learning of an avatar (virtual self)? (1.2.2.2)*			
Full Name	Response	Theme	Main Theme
Antony Aliense	No, I do not see a place for that, except perhaps collecting tokens of past experience	Collecting tokens of past experience Not a place for that Past experiences is very important	Past experiences/past knowledge No support individual learning of an avatar
Joanna Richards	Ask students to record a reflective journal on their learning within SL.	Record a reflective journal Student reflections on their learning	Special tasks: Recording past experiences/past learning Daily log keeping
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 15. How could the learner and the instructor provide meaningful learning of an avatar (virtual self)? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	And the avatar is just an image, but (re)presentation of past experience might be helpful	Past experience Imagining and (re)presentation past experiences	Past experience/ past knowledge Transferring knowledge from past learning experiences
Joanna Richards	Construct collaborative assessment tasks...	Collaborative assessment tasks Collaboration is important	Collaborative learning
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	Do avatars learn? Or, is it the learner who is represented by the avatar who is learning?	Learner represented by the avatar who is learning Not avatar but learner is important for the learning process	Learner avatar Avatar is not important for learning

<b>SQ 16. How could the learner and the instructor foster complex thinking skills of an avatar (virtual self)? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Seems unlikely, except as a programming exercise (e.g. Specific moves), But it is too much of a surrogate	Seems unlikely, except as a programming exercise Avatar is not important	No programming exercise for creating an avatar (No specific programming for ordinary users)
Joanna Richards	Construct problem-based learning scenarios. Ask students to reflect on, and record, their learning journey.	Recording problem-based learning journey Problem-based learning helps students reflect themselves	Utilizing from recording problem-based learning journey Problem-based learning
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	See #15. Do avatars think? I think not. <smile>	Avatars cannot think (Sees avatars as virtual dull things) Avatars do not think	No thinking Avatar is not important for thinking

<b>SQ 17. What could be the functional background experience on computer based learning of an avatar (virtual self) in academic life, study, research and professional socialization of SL? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Only options: 1) tokens of past experience, 2) search based on user profile, 3) conventions of gestures based on 1	Past experience, search, conventions of gestures based on past experience Past experience is important User profile should be created based on search Collaboration is important	Past knowledge/past learning Collaborative learning Research-based learning
Joanna Richards	Unsure of this question.	No answer	No answer
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 18. What could be the experience of an avatar (virtual self) for using 3D platforms in academic life, study, research and professional socialization of SL? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	To stage academic life, not substitute it, but as replay, to celebrate after periods of learning by 3D/visual manifestation	To stage academic life, not substitute it Real life-based learning cannot be replaced by 3D	Using SL in academic life as a part of learning Real life-based learning
Joanna Richards	3D platforms allow a holistic understanding of concepts than text-only or two dimensional educational environments.	Holistic understanding of concepts Compared to two dimensional environments SL provides holistic understanding of concepts	Compared to two dimensional environments SL provides holistic understanding of concepts Holistic understanding of concepts
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 19. How could academic life, study, research and professional socialization of SL foster the sense of belonging of an avatar (virtual self)? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Possibly as an acknowledged identity in the virtual world, emphasizing present and past roles	Acknowledged identity in the virtual world Emphasizing present and past roles	Recognize the same avatar
Joanna Richards	Sense of belonging is generated by communications between the avatars of learners who are distanced by location.	communications between the avatars of learners who are distanced by location Sense of belonging should be generated by interactive communications	Communication between avatars: Sense of belonging
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 20. How could interaction and socialization in a text-based conferencing be provided within the frame of academic life, study, research and professional socialization of SL? (1.2.2.3)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	As basic chat and/or shout facility	Basic chat Shout facility	Basic facilities
Joanna Richards	Though local chat, note cards and personal IM. Also, display boards.	Local chat, note cards, personal IM (The <i>Personal</i> Instant Messaging), display boards.	Technological devices
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 21. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL what sort of activities does problem solving in content basic thinking include? ( 2.1.1)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Presenting overviews, finding visual metaphors and (virtual) life analogies	Presenting overviews, finding visual metaphors and (virtual) life analogies	Critical thinking
Joanna Richards	(NB. Probably best to define your terms, e.g. 'content basic thinking', before your questions) Defining the problems, researching the problem.	Defining the problems Researching the problem	Problem-based learning
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 22. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL What sorts of decision-making processes are there in content basic thinking? ( 2.1.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Primarily deciding on relevance and visual acuity	Relevance and visual acuity	Decision making
Joanna Richards	Suggesting solutions to problem scenarios, following these solutions through, and then reporting the outcomes for each choice.	Suggesting solutions Reporting the outcomes	Research-based learning
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 23. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL what sorts of decision-making processes are required in content basic thinking? ( 2.1.3)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Listing alternatives and voting	Listing alternatives, Voting Multicultural learning is important	Learning respective the different voices
Joanna Richards	Weighing up alternatives and consequences, and making choices between these.	Weighing up alternatives and consequences, making choices between these. Multicultural learning is important	Multicultural learning is important
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer



<b>SQ 24. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL what sorts of analyzing activities are there in critical thinking? ( 2.2.1)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Determination of weak spot scenarios, Analogous to testing on security	Determination of weak spot scenarios, Analogous to testing on security	Determination Analogies
Joanna Richards	Observations, reflecting on experience, comparisons.	Observations, reflecting on experience, comparisons	Observations Reflecting on experience Comparisons
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 25. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL what sorts of evaluating activities are there in critical thinking? ( 2.2.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Rephrasing in terms of rhetorical patterns, to detect fallacies in communication and expression patterns	Rephrasing in terms of rhetorical patterns, to detect fallacies in communication and expression patterns	Rephrasing rhetorical patterns Detect fallacies Expression patterns
Joanna Richards	Comparisons, constructing arguments or experiments	Comparisons, constructing arguments or experiments	Comparisons Constructing arguments or experiments
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 26. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL what sort of connecting activities are there in critical thinking? ( 2.2.3)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Finding equal voices, despite differences in phrasing	Finding equal voices, despite differences in phrasing	Finding equal voices
Joanna Richards	Social introductions and mingling; group assessment tasks.	Social introductions and mingling; group assessment tasks.	Social introductions Group assessment tasks
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 27. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL what sorts of synthesizing activities are there in Creative Thinking? ( 2.3.1)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Expression of thought in metaphors, patterns and iconic images	Expression of thought in metaphors, patterns and iconic images	Expression of thoughts
Joanna Richards	Evaluating a situation or some items in SL and integrating these responses	Evaluating a situation or some items in SL and integrating these responses	Evaluating a situation or some items in SL
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 28. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL what sorts of imagining activities are there in Creative Thinking? ( 2.3.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Selection of content, and common visual culture	Selection of content, and common visual culture	Selection of content, and common visual culture
Joanna Richards	Have students experience something in SL that is not often possible in RL and have them report on the experience. Have them reflect on how this activity can be enhanced for a better experience of learning.	Report on the experience, Have Sts reflect on how activities can be enhanced, Better experience of learning.	Report on the experience, Have Sts reflect on how activities can be enhanced, Better experience of learning.
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 29. On the basis of academic life, study, research and professional socialization in SL what sort of elaborating activities are there in Creative Thinking? ( 2.3.3)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Exploring relations, and indicating what has not been done	Exploring relations, and indicating what has not been done	Exploring relations, and indicating what has not been done
Joanna Richards	Saying, doing, embellishing, designing...	Saying, doing, embellishing, designing...	Saying, doing, embellishing, designing...
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 30. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can study pleasure (engagement?) be provided? ( 3.1)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Primarily humor, of all kinds	Primarily humor, of all kinds	Primarily humor
Joanna Richards	Embedded in a context that is reflective of the real world.	Embedded in a context that is reflective of the real world.	Embedded in a context that is reflective of the real world (Educational Design)
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 31. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can two way communications (interactions) be provided? ( 3.2)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	As dialog, by chat, and continued (elaborated) in email	As dialog, by chat, and continued (elaborated) in email	As dialog, by chat, and continued (elaborated) in email Technological tools (usage)
Joanna Richards	IM, speech, movement	IM, speech, movement	IM, speech, movement Technology
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	In our VWs, we use private text chat, broadcast text chat, and full duplex audio.	Private text chat, broadcast text chat, and full duplex audio.	Private text chat, broadcast text chat, and full duplex audio. Technology

<b>SQ 32. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can intellectual pleasure be provided? ( 3.3)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Proper content and challenges, that is looking for abstractions	Proper content	Proper content for abstractions
Joanna Richards	Provide choices for learners within any learning environment. Keep them engaged.	Provide choices for learners	Provide choices for learners
Marcus Dowe	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	By designing engaging instructional activities.	By designing engaging instructional activities	Designing instructional activities

<b>SQ 33. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can atmosphere, language and conversations be designed? ( 3.4)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	By bringing the topic to a human level ....	Bringing the topic to a human level	Bringing the topic to a human level
Joanna Richards	Promoting group cohesion and key prompt questions will avert over-designing the learning environment.	Promoting group cohesion Key prompt questions will avert over-designing Group interactions must be provided	Promoting group cohesion Key prompt questions will avert over-designing Group interactions
Marcus Dowe	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	This is generally designed by the community itself and through the participation of the members of that community.	Designed by the community itself Participation of the members Interactions between community and members	Designed by the community itself Participation of the members University-community partnerships

<b>SQ 34. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can easily remembered messages be designed? ( 3.5)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Using icons, context and metaphors	Using icons, context and metaphors	Icons, context and metaphors usage
Joanna Richards	Bite-sized pieces of information. Reinforced in written and verbal communication	Bite-sized pieces of information Reinforced in written and verbal communication	Bite-sized pieces of information Reinforced in written and verbal communication
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>SQ 35. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can messages be recorded and changed into another form? ( 3.6)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	By semantic overloading, but this requires repeated practice	Semantic overloading	Semantic overloading
Joanna Richards	Record keeping of IM; taking photos; videos	Record keeping of IM; taking photos; videos	Record keeping of IM; taking photos; videos
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	We use a tool provided by Talking Communities that we integrate into our VW that allows us to record interactions as a .wav file. Text messages can also be sent to other world citizens but not “recorded” per se or changed to other forms.	Record interactions as a .wav file. Provided by Talking Communities	wav file. Kayıtları (Waveform audio format, also known as <b>Audio for Windows</b> , is a <u>Microsoft</u> and <u>IBM</u> audio file format)

<b>SQ 36. In mixed conversations (i.e., text based, oral, and visual) between the student and the instructor: How can explicit and implicit goal conceptions be expressed? ( 3.7)*</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	Again by proper metaphors, and proper challenges	Proper metaphors Proper challenges	Proper metaphors Proper challenges
Joanna Richards	No answer	No answer	No answer
Marcus Dowey	No answer	No answer	No answer
Roger Wonder	No answer	No answer	No answer

<b>Free Speech (Please tell me more about your SL experiences)</b>			
<b>Full Name</b>	<b>Response</b>	<b>Theme</b>	<b>Main Theme</b>
Antony Aliense	If have taught courses about Second Life. In SL communication was just a minor and not altogether effective part. As indicated SL is just another instrument in a repertoire of tools, which Includes email, ftp, wiki, items such as adobe connect and MSN messenger, as well as game worlds such as Second Life, which primarily are effective when actually in the process of constructing worlds. Cooperative construction of (virtual) worlds is IMHO (In My Humble Opinion; In My Honest Opinion) the most important Contribution of SL in the range of tools mentioned	SL communication was just a minor, and not altogether effective part,  Includes email, ftp, wiki, items such as adobe connect and MSN messenger, as well as game worlds such as Second Life  Cooperative construction of (virtual) worlds	SL is not an active platform (SL) itself,  Includes email, ftp, wiki, items such as adobe connect and MSN messenger, as well as game worlds such as Second Life  Cooperative construction of (virtual) worlds
Joanna Richards	No answer	No answer	No answer

<p>Marcus Dowey</p>	<p>I find it hard to answer your questions. We ceased using it because <b>Second Life was OK as an interaction medium between students; but not as a basis for coordinating work-based elearning.</b> In effect <b>it failed to be a useful tool for learning</b> conducted by existing employees, engaged in elearning that was sponsored by an employer.</p> <p>I am technically aware of SL and what it can do. I have set up programmes using it but now use alternatives.</p> <p>Why? Well it is more about the experience. <b>The more structure we added the less effective it became.</b></p> <p><b>Major opportunity:</b> It is about <b>reinforcing collaboration</b> and the learning journey; not the <b>destination or to achieve assessable outcomes.</b></p> <p><b>Major draw-back –</b> It simply was <b>outside the cultural, learning and technical skills of workers over 19 years of age.</b> It took too long for them to become competent users. <b>As such the cost and benefit never reached an acceptable level.</b></p> <p><b>Major research issue:</b> Cultural differences between digital natives and non-digitally literate people. SL is generally not liked by males and people aged over 19 years of age. We expected men to find it more engaging (given gaming statistics) but this was not the case. <b>Most users deviated from the learning purposes and it became a substitute for social networking and communication applications.</b></p>	<p>Second Life was OK as an interaction medium between students; but not as a basis for coordinating work-based elearning,</p> <p>it failed to be a useful tool for learning,</p> <p>The more structure we added the less effective it became,</p> <p>reinforcing collaboration,</p> <p>SL is not a destination or to achieve assessable outcomes,</p> <p>Major draw-back – It simply was outside the cultural, learning and technical skills of workers over 19 years of age.</p> <p>As such the cost and benefit never reached an acceptable level.</p> <p>Most users deviated from the learning purposes and it became a substitute for social networking and communication applications</p>	<p>Interaction medium btw Sts Not a work-based eLearning,</p> <p>Not an effective tool,</p> <p>Failure in using tools for learning,</p> <p>Reinforcing collaboration,</p> <p>It simply was outside the cultural, learning and technical skills of workers over 19 years of age.</p> <p>As such the cost and benefit never reached an acceptable level.</p> <p>Most users deviated from the learning purposes and it became a substitute for social networking and communication applications.</p>
---------------------	---	---	---



	<p>We now use Facebook, LinkedIn and other forms of web 2.0 technologies to achieve the same outcomes at lower costs, more rapid adoption, and greater levels of user satisfaction.</p>	<p>Other forms of web 2.0 technologies to achieve the same outcomes at lower costs, more rapid adoption, and greater levels of user satisfaction.</p>	
Roger Wonder	<p>I've not actually taught using SL. Rather, we currently use two other virtual worlds, one based on an ActiveWorlds server and the other on a Qwaq server. I have taught in those for 4 years.</p>	<p>Active Worlds server and the other on a Qwaq server</p>	<p>Four year teaching experience in Active Worlds and Qwaq Server</p>

**EK 8**  
Türkçe Tema ve Ana Temalar

Sarı ile işaretlenmiş ifadeler araştırmacıya, mavi ile işaretlenmiş olan ifadeler uzaktan eğitim uzmanlarına aittir.

<b>Soru 1. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki öğrenmeyi sosyal bir süreç haline nasıl getirebilir? (1.1.1)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Evet, ancak diğer Web-tabanlı ve Internet araçlarından daha anlamlı değil (fark yok)	Web-tabanlı araçlar Internet araçları <b>Internet araçları</b> <b>Web-tabanlı araçlar</b>	Akıl aracı
Joanna Richards	<b>Öğrenenleri diğer öğrenenlerle ve ders yöneticisiyle etkin olarak bir araya getirmek öğrenmeyi sosyal bir süreç olarak geliştirir</b>	Öğrenenlerle diğerlerini bir araya getirme Öğrenmeyi geliştirme <b>Öğrenenler ve ders yöneticileri arasında etkileşim sağlama</b> <b>SL ile öğrenmenin sosyal bir süreç olması</b>	<b>İşbirliğine dayalı öğrenme</b> Öğrenmede ilerleme <b>Sosyal bir süreç olarak SL</b>
Marcus Dowey	Sosyal süreç derken ne demek isteniyor?	<b>Sosyal sürecin açık tanımı</b>	<b>Sosyal sürecin ne olduğu ile ilgili anlaşmaya varılamamıştır</b>
Roger Wonder	<b>Öğrenme sosyal bir süreçtir.</b> Yalnız bir biçimde gerçekleşmez. SL gibi sanal ortamlar, <b>farklı artyetişimlerden (background) ve seviyelerden gelen öğrenenleri bir araya getirerek onların etkileşim, paylaşma, işbirliği ve sosyalleşme içine, engeller ve eğitim sistemimizin sınırları olmaksızın (sınıflar, ders programları, grupları, öğrenmeye yönelik klişeleştirilmiş öğrenme sistemleri v.b.) girmelerine izin veren sosyal ortamlar sağlamaktadır.</b>	Öğrenme sosyal bir süreçtir Sosyal ortam farklı artyetişimlerden (background) ve seviyelerden gelen öğrenenler İşbirliği Sosyalleşme Geleneksel engellerin olmaması	Sosyal eylem Sosyal ağ Çok kültürlü eğitim İşbirliği Sosyalleşme Modern 3D eğitim sistemleri

Soru 2. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisinin içinde yer aldığı etkinliklerde dinamik etkileşimi nasıl sağlayabilir? (1.1.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	SL farklı bir içerik sağlayarak özellikle <b>imgelemeyi</b> harekete geçirebilir	İmgeleme	Yaratıcılık <b>Eleştirel Düşünme</b>
Joanna Richards	SL’de yer alan çoğu eğitsel ortam hala <b>pasif ve öğretsel (didaktik) eğitim verilmektedir.</b>	Öğretsel (didaktik) eğitime dayalı pasif SL ortamı <b>SL pasif bir öğrenme ortamıdır.</b> <b>Öğretsel eğitim kuralları</b>	Geleneksel eğitim gereksinimi <b>SL ve geleneksel öğrenme ortamları ve yöntemlerinde herhangi bir farklılığın bulunmaması</b>
Marcus Dowey	<b>Yanıt verilmemiştir.</b>	<b>Yanıt verilmemiştir.</b>	<b>Yanıt verilmemiştir.</b>
Roger Wonder	Öğrenen-ders yöneticisi arasındaki kurallar bu tip bir ortamda genelde bozulmaktadır. <b>SL gibi bir sanal ortam, ders yöneticileri için dünyanın diğer uzmanlarından bilgi almalarına izin verirken, öğrenenler içinse uzmanlıklarını böyle bir dinamik etkileşim yoluyla paylaşmalarına izin vermektedir.</b> Her iki taraf da farklı alanlarda ve deneyimlerde aynı anda hem öğrenen hem de uzman olabildikleri bir <b>Uygulayıcı Topluluğun</b> üyesidirler.	Ders yöneticilerinin diğer uzmanlardan öğrenimi Öğrenenler uzmanlıklarını paylaşımı Dinamik Etkileşim Community of Practice (Uygulayıcı Topluluk)	Birbirinden öğrenme: Etkileşimli öğrenme Bilgi paylaşımı: Ortak (Topluluk) Bilgi Öğrenme Topluluğu <b>Etkileşimli Öğrenme</b> <b>Bilgi paylaşımı</b> <b>Bilgi Toplumu</b>

Soru 3. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki ortak anlamı (Meta-Meaning) nasıl yapılandırılabilir? (1.1.3)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Sanal kurumlar ortak anlamı desteklemektedir.  (Bknz. Piet Hut’ın kurmuş olduğu sanal ortam:  <a href="http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/comment-panel.html">Http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/comment-panel.html</a> )	Sanal Dünya Kurumlarının ortak anlamı yapılandırması  <b>Ortak anlamın önemi</b>	Ortak anlamın desteklenmesi
Joanna Richards	1. soruya da atıf yaparak, ders yöneticilerinin <b>tek yönlü öğretim yerine rehber konumunda öğretime yönelmedirler.</b>	Tek yönlü öğretim yerine rehber konumunda öğretime yönelim.  <b>Rehber öğretimin önemi</b>	Ders yöneticisi- ders yöneticisi ve ders yöneticisi- ortam etkileşimi  Diğerlerinden öğrenme  Etkin işbirliğine dayalı öğrenme  <b>Ders yöneticisinin sistemi desteklemesi (pedagoji ve teknoloji)</b>
Marcus Dowey	<b>Anlamsal (Semantic) Web’e olan genel yaklaşımlara bağlantılı olarak her şeyin ve iletişimin geliştirilmesinde SL başarısız olmuştur.</b>	İletişimde başarısızlık  Anlamsal Web ile bağıntılı yaklaşımlarda başarısızlık  <b>Anlamsal Web’e karşı olan yaklaşımlar</b>	Etkileşimli iletişimin olmaması  <b>SL ya da geleneksel çevrimiçi öğrenmenin arasında fark olmaması</b>
Roger Wonder	<b>Tüm anlamlar sosyal bağlamda tartışılır (Bknz. Sembolik Etkileşim). Birlikte bir objeye, davranışa, düşünceye yüklenen anlamın ne olduğu tanımlarız. SL etkileşimin merkezde olduğu bir ortam oluşturmaktadır. Etkileşim yoluyla sürekli devam eden sosyal tartışmalar vardır.</b>	Tüm anlamların sosyal bağlamda tartışılması  Anlamın ne olduğunun belirlenmesi  SL etkileşiminin merkezi olması  Etkileşim yoluyla sürekli devam eden sosyal tartışma  <b>sosyal bağlamda (ortak tartışılan anlam)</b>	Sosyal bağlamda tartışılmış ortak anlamın oluşturulması  Anlamın öz belirlenimi  Merkezi etkileşim <b>Etkileşimin önemli</b>  SL katılımcıları tarafından sosyal tartışmanın geliştirilmesi  <b>Sosyal tartışma</b>

Soru 4. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki konuşmaya dayalı görüşmelerin ve sosyal iletişimin sağlanmasında, sorun çözme, kişiliğin ifadesi ve anlamın oluşturulması gibi konuları nasıl yapılandırılabilir? (1.1.4)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Belirtildiği gibi evet, ancak işbirliğinin özellikle ePosta ve yüz yüze görüşmeler (gerçek yaşam görüşmeleri) gibi diğer araçlarla desteklenmesi koşuluyla	ePosta ve yüz yüze görüşmelerle desteklenen işbirliği İşbirliğine dayalı etkileşimler	ePosta ve yüz yüze görüşmelerle işbirliğinin ve etkileşimin sağlanması Sanal etkileşimler ePosta ve yüz yüze görüşmelerle desteklenmelidirler. İşbirliği ve etkileşimin gerekliliği
Joanna Richards	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Marcus Dowey	SL, işbirliği seviyesinde olmasa da kişiliğin desteklenmesinde oldukça iyi- Ayrıca SL öğreneler arasındaki sınırlı problem tabanlı öğrenmeye ve iletişime yardımcı olmuştur. Ancak, öğrenen- ders yöneticisi arasındaki sözlü iletişimin gerçekleşmesinde başarılı olamamıştır.	Kişiliğin desteklenmesi SL’in öğrenen- ders yöneticisi arasındaki iletişimin gerçekleşmesinde başarılı olamamıştır.	Kişiliğin desteklenmesi: Kendini ifade öğrenen- ders yöneticisi arasındaki iletişimin olmaması Gerçek/etkin iletişimin olmaması
Roger Wonder	Bu etkinlikler (akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme) öğrenenler arasında öğrenen- ders yöneticisi arasında olduğundan daha verimlidir. Sanal ortamlarda öğrenenler problem çözme, anlamın oluşturulması ve tanımlanması ve sosyal konuşmanın sağlanmasında yer alabilirler. Ders yöneticisinin başlıca rolü bu etkinlikleri kolaylaştırmak ve bu etkinliklerin gerçekleşmesini sağlayan ortamlar sağlamaktır; ancak, bunları yaparken merkez noktada olmamaktır.	Etkinlikler öğrenenler arasında öğrenen- ders yöneticisi arasında olduğundan daha verimlidir. Öğrenenler problem çözme, anlamın oluşturulması ve tanımlanması ve sosyal konuşmanın sağlanmasında yer alabilirler. Eleştirel düşünme etkinlikleri desteklenmelidir. Ders yöneticisinin başlıca rolü öğrenme etkinliklerini kolaylaştırmak ve ortam sağlamaktır	Öğrenen- ders yöneticisi arasında verimli etkinliklerin olmaması Yaratıcı etkinliklerin olmaması Öğrenen-öğrenen arasında daha iyi bir öğrenmenin gerçekleşmesi Akran öğrenmesi Eleştirel Düşünme Öğrenen- ders yöneticisi arasındaki düşük etkileşim Ders yöneticisinin etkinlikleri kolaylaştırıcı rolü (rehberlik) Ders yöneticilerinin kolaylaştırıcı ve danışılabilir olması

<b>Soru 5. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme çerçevesinde öğrenen ve ders yöneticisi toplumdaki ortak/yerleşik bilginin oluşturulmasında nasıl hizmet edebilir? (1.1.5)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	SL, topluma uygun imgelemede ve bir projenin gerçekleştirilmesinde katkı sağlayabilir.	Uygun imgelemede Bir projenin gerçekleştirilmesinde Topluma hizmet	Uygun imgelemeyi oluşturma / Toplu imgelemeye katkı (yaratıcı düşünme) Yaratıcı Düşünme Proje yapma (işbirliği) Proje tabanlı çevrimiçi öğrenme
Joanna Richards	Problem-tabanlı ödevlerin verilmesi	Problem-tabanlı ödevler Problem-tabanlı ödevlerin önemi	Ödevlerle birlikte problem- tabanlı öğrenme Problem-tabanlı çevrimiçi öğrenme
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Sanal Yaşamın’ın (SL) gücü, gerçek yaşamın (RL) bir uzantısı olmasından kaynaklanmaktadır. SL’ de yer alan etkinlikler, daha büyük SL toplulukları ile birlikte, öğrenmenin bu hizmet dahilinde gerçekleşmesi için, topluma hizmet veren ve karşılıklı fayda sağlayan projeler bağlamında ve işbirliği içinde gerçekleştirilebilir. SL’de yer alan öğrenenler, paylaşılan ve dağıtılan bilgi bazında, topluluğun bildiği, anladığı ve inandığı belirli konular üzerine katkıda bulunabilirler.	Daha büyük SL toplulukları ile birlikte işbirliği Karşılıklı fayda sağlayan projeler SL’de yer alan öğrenenlerin, topluluğun bildiği, anladığı ve inandığı belirli konular üzerine katkıda bulunmaları Toplulukları anlama	İşbirliğine dayalı/ toplu öğrenme Uzlaştırıcı etkileşim (karşılıklı yarar sağlayan projeler: bilgi alıp verme) Toplu bilgiye bireysel katkı Üniversite- Toplum İşbirliği

Soru 6. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme öğrenenin doğrudan ders yöneticisinden öğrenme zorunluluğunu nasıl ortadan kaldıracaktır? (1.1.6)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Muhtemelen, öğrenenler daha yaratıcı oldukları ve gençlerin ders yöneticilerine nazaran (teknolojik) araçları kullanıma daha yatkın oldukları içindir!	Daha yaratıcı öğrenenler Gençlerin (teknolojik) araçları kullanıma daha yatkın olmaları Öğrenenlerin ders yöneticilerinden daha yatkın olmaları Öğrenenlerin ders yöneticilerinden daha iyi bilgisayar kullanma becerilerine sahip olmaları Teknoloji okuryazarlığının önemi Bilgisayar becerilerinin olmamasından kaynaklanan öğrenen-ders yöneticisi arası sorunların oluşması	Yaratıcı Düşünme Bilgisayar Becerileri Teknoloji okuryazarlığı
Joanna Richards	Eğer öğrenme ortamları sosyal işbirliğine dayalı olarak daha önce zihinde tasarlanırsa, ders yöneticisinden tek yönlü öğrenme gereksinimi artık kullanılmayan bir durum haline gelecektir.	Sosyal işbirliğine dayalı olarak tasarlanan öğrenme ortamları Öğrenme ortamlarının katılımcıların sosyal işbirliği içine girmelerini sağlaması	Diğerlerinden öğrenme /işbirliğine dayalı öğrenme/ ders yöneticilerine gereksinim duyulmaması/ etkileşim tabanlı öğrenme Sosyal işbirliği
Marcus Dowey	SL, öğrenme sorumluluğunu ders yöneticisinden üzerinden başarıyla almıştır.	SL’in öğrenme sorumluluğunu ders yöneticisinden almada başarılı olması	Ders yöneticisinden öğrenme zorunluluğunun kalkması
Roger Wonder	4.soruya yanıta bakınız. Ders yöneticisi bilginin tek sahibi değildir. Ders yöneticisi daha çok öğrenenlerin etkileşim içine girdiği, paylaştığı, işbirliğinde bulunduğu ve katılım sağladığı bir uygulayıcı toplumun içinde ; öğrenenler için zengin ve işbirliğine dayalı ortamlar yaratan uzman bir öğrenen konumundadır. Ders yöneticisi duruma bağlı olarak, uzmanlığını öğrenenlerle paylaşabilir ve öğrenenlerin kendi uzmanlıklarını geliştirmelerinde soru sorduğu bir danışmandır.	Ders yöneticisi bilginin tek sahibi değildir öğrenenlerin etkileşim içine girdiği, paylaştığı, işbirliğinde bulunduğu ve katılım sağladığı bir uygulayıcı toplum Ders yöneticisi duruma bağlı olarak, uzmanlığını öğrenenlerle paylaşabilir ve öğrenenlerin kendi uzmanlıklarını geliştirmelerinde soru sorduğu bir danışmandır	Ders yöneticisinden öğrenmeye gerek duyulmaması. Uygulayıcı toplum Sosyal işbirliği Öğrenenlerin kendi uzmanlıklarını geliştirmelerinde destek

Soru 7. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi açısından değerlendirildiğinde Akıl aracı: “SL konferansı” sosyal öğrenmeyi nasıl gerçekleştirebilir? (1.1.7)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	<p>SL yalnızca 3 boyutlu bir yer değil, en önemlisi, sanal benler aracılığıyla öz sunu ve iletişimin sağlandığı bir alandır. Bazı ödevler için video konferans ve voice IP gibi daha etkin araçlar kullanılabilir. Bu araçlar SL ile birleştirildiği zaman oldukça işe yarayabilir. Ancak, Açık Kaynaklar içinde kullanılan wikiler ve bilgi kaynakları paylaşımın geleneksel araçlarından muhtemelen daha modern ve güçlü modeller olabilirler.</p>	<p>Sanal Ben aracılığıyla öz sunu ve iletişimin sağlanması</p> <p>Etkin araçlar: Video konferans ve Voice IP</p> <p>Açık Kaynaklar</p> <p>Sanal Ben yoluyla Konferans ve Voice IP</p> <p>Daha güçlü model olarak Açık Kaynaklar</p> <p>İnternet ortamında sunulan geleneksel iletişim araçlarının iletişim kurmada SL’de sunulan sanal benlerden daha etkili olması</p>	<p>İletişim ya da SL konferansı yoluyla Sanal Ben (öğrenen ya da ders yöneticisi) etkileşimi</p> <p>Etkin akıl araçları: Video konferans ve Voice IP</p> <p>Toplu Öğrenme</p>
Joanna Richards	Bu soruda ne sorulduğu hakkında bir fikrim yok.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Marcus Dowey	Bilmiyorum.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.



Soru 8. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında öğrenen ve ders yöneticisi SL’in alt platformlarından olan konuşma odaları, kullanıcı grupları ve çok kullanıcıli oyunlarda nasıl yer alabilir? (1.1.8)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Konuya yönelik olarak, özel destek (örn. Animasyonlar, her bir konu için indirilebilir araçlar)	Her bir konu için özel destek (animasyonlar, indirilebilir araçlar) Konuya yönelim Özel desteğin önemi	Akıl araçlarının kullanımı
Joanna Richards	Sanal benin oluşturulmasına ve nasıl uçulacağına dair temel bilgileri içine alan ve tek bir amaca yönelik bazı berbat öğrenme tasarımları gördüm. Ancak SL daha geniş bağlamda değerlendirilmeli.	Net bir amaca sahip ortak bir proje Tek bir amaca yönelik tasarımlar SL’in daha geniş bağlamda değerlendirilme gereksinimi. Öğrenme amaçlarının işbirliği içindeki tanımlanması	İşbirliğine, net ve genel bir hedefe dayalı projeler Yüzeysel Öğrenme SL üzerine yapılması gereken araştırmalar Ortaklaşa amaçlar Proje tabanlı çevrimiçi öğrenme İşbirliğine dayalı öğrenme
Marcus Dowey	Bunların hepsi başarısız oldu.. Bunların yerine diğer araçları kullanmak daha iyi. Oldukça karışık ve kullanımı ve hızlı adaptasyonu oldukça zor.	Oldukça karışık kullanım ve zor adaptasyon	SL’deki olumsuzluklar
Roger Wonder	Eğer bu soruyu doğru anladıysam, bu alt platformların, SL’in geniş bağlamında alt grupları ya da daha küçük ilgi odaklı topluluklarını nasıl oluşturduğu dikkate alınabilir. Bizim kullandığımız sanal dünyalarda, bizler genellikle Web 2.0’ın alt platformlarını kendi dünyamıza aktararak, öğrenenlerin kendi aralarında etkileşim içine girecekleri daha geniş çeşitlilikte araçlar sağlıyoruz. SL kullanıcılarının arasında etkileşimi desteklemede sınırlı kalıyor. SL’e ilave edilen ek platformlar işbirliğinin değişik formlarının oluşmasında yeni olanaklar sağlayacaktır.	SL’in geniş bağlamdaki alt grupları ya da daha küçük ilgi odaklı topluluklarını oluşturulmasının dikkate alınması. Öğrenenlerin kendi aralarında etkileşim içine girecekleri Web 2.0’ın alt platformlarını SL’in kullanıcılarının arasında etkileşimi desteklemede sınırlı kalması Küçük grup etkinlikleri SL’in etkileşim için sınırlı araçlarının olması SL’e eklenmesi gerekli platformlar	Küçük öğrenme grupları / küçük gruplarla daha etkin öğrenme Web 2.0 alt gruplarının SL’de bir araya getirilme gereksinimi SL’de araçların sınırlı kalması

Soru 9. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme eşzamanlı (senkron) konferansta farklı dosya paylaşımları nasıl sağlayabilir? (1.2.1)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Adobe Connect’e bakabilirsiniz.	Adobe Connect	Teknoloji/ Destek araçları
Joanna Richards	Bu soruda ne sorulduğu hakkında bir fikrim yok.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Marcus Dowey	Farklı çözümler kullandık.	Farklı çözümler	Farklı teknolojiler
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 10. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme ders yöneticisinin öğrenen, danışman, uzman gibi farklı diğer rolleri üstlenmesini sanal platformda nasıl sağlayabilir? (1.2.2.1)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Ders yöneticileri dinleme ve gözlemlenerek bulunarak, etkin hale getirilecek öğrenenlere giriş yetkisinin verilmesi	Öğrenenleri gözlemleme Giriş yetkisinin öğrenenlere verilmesi Ders yöneticilerinin öğrenenlerinin etkileşimini desteklemek adına onları gözlemlemesi	Bilgi alma ve dağıtma Ders yöneticilerinin etkileşim için anahtar kişiler olması
Joanna Richards	Sanal öğrenme ortamlarının içinde birçok rolü benimsemek çok önemli. Ders yöneticilerinin öğrenenlerine ders yöneticisi rolünü üstlenmelerine izin vermeleri de aynı oranda önemli.	Ders yöneticilerinin öğrenenlerine ders yöneticisi rolünü üstlenmelerine izin vermeleri Farklı roller üstlenmenin önemi	Öğrenenler ve ders yöneticileri arasında öğretme rolünün değişimi
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 11. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında sanal ben nasıl oluşturulabilir? (1.2.2.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Öz sunu gerekli, özellikle öğrenenler için gerekebilir.	Öz-sunu Özellikle öğrenenler için öz-sununun önemli olması	Öz-sunu/ Kişiliğin sunumu
Joanna Richards	SL’in ünitelerinin başlangıcında sanal benin oluşturulmasına ilişkin alanyazında çok sayıda ders planı var ya da öğrenenlerinizden SL’in tanıtıcı adasına (introductory island) gitmelerini isteyebilirsiniz.	SL’in ünitelerinin başlangıcında sanal benin oluşturulması Önceki ders planlarından yarar sağlama Sanal benin oluşturulmasına ilişkin öğrenenlerle yapılan tartışmalar	Bireysel tasarlama (Sanal benin oluşturulması) Gerekli durumlarda işbirliği yaparak bireysel sanal ben tasarımı yapma
Marcus Dowey	Dersin başlamasından önce bunu (sanal benin oluşturulmasını) toplu halde dersin içinde yaptık.	İşbirliğine dayalı ders Sanal benin oluşturulmasına ilişkin öğrenenlerle yapılan tartışmalar	İşbirliği Gerekli durumlarda işbirliği yaparak bireysel sanal ben tasarımı yapma
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 12. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme sanal benliğin öz sunusunu (self representation) nasıl destekleyebilir? (1.2.2.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Bunun fazlası zarar verici olabilir; bu sanal benle ilgili değil verilen mesaj ile ilgilidir!	SL’de öz-sununun zarar verici olma olasılığı  Verilen mesaj sanal ben’den daha önemlidir.	Sanal öz-sununun zararları  Mesaj önemlidir. (Ortam verilen mesajdır)
Joanna Richards	Bu alanda bazı varolan araştırmalar vardır: Sanal benlerini oluşturan kişilerden kendi gerçek yaşamlarını yansıtmayanlara karşı genellikle kendi yaşantılarını yansıtan kişiler de vardır.	Kendi yaşantılarını yansıtan sanal benler  Kendi yaşantılarını yansıtmayan sanal benler  Sanal ben üzerinde daha fazla araştırma yapılmasının gerekliliği	Gerçek karakterin yansımaları  Sanal benin yansımaları  Sanal benlerin gerçek yaşamı yansıtmayı yansıtmadıkları üzerine bir fikir birliğinin olmaması
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 13. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliklerin birbirleriyle etkileşimlerini nasıl destekleyebilir? (1.2.2.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Dinleme ve kontrolü ele alma ve muhtemelen biraz da duygulanımın yansıtıldığı ‘ikonların’ olması	Dinleme ve kontrolü ele almanın önemi  İkonların önemi	Dinleme ve kontrolü ele almanın olduğu kadar duygulanımın yansıtıldığı ikonların önemi.
Joanna Richards	Öğrenenlerin yazılı, işitsel ve sözsüz iletişim kurmak zorunda kalacağı öğrenme çıktılarının belirlenmesi	Yazılı (written), işitsel (audio) ve sözsüz ( non-verbally) iletişim  Farklı iletişim araçlarının kullanım gerekliliği	İletişimin farklı türleri
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 14. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin bireysel öğrenmesini nasıl destekleyebilir? (1.2.2.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Geçmiş deneyimlerden elde edilen giriş deneyimleri hariç, SL bireysel öğrenmeyi destekleyen bir yer değildir.	Geçmiş deneyimlerden elde edilen giriş deneyimleri SL bireysel öğrenmeyi destekleyen bir yer olmaması Geçmiş deneyimlerin önemi	Geçmiş deneyim / geçmişe ilişkin yerleşik bilgi Sanal benin bireysel öğrenmesine desteğin olmaması
Joanna Richards	Öğrenenlerden SL’de öğrenmelerine ilişkin günlük tutmaları istenebilir.	SL’de öğrenmelerine ilişkin günlük tutma Öğrenenlerin kendi öğrenmelerine ilişkin tuttukları notlar	Özel görev: Geçmiş deneyimi kayıt altına alma/geçmiş öğrenme Günlük kayıt tutma
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 15. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin anlamlı öğrenmesini nasıl sağlayabilir? (1.2.2.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Sanal ben sadece bir imgedir; ancak, geçmiş deneyimin yeniden sunulması yardımcı olabilir	Geçmiş deneyimin Geçmiş deneyimin imgelemesi ve yeniden sunulması	Geçmiş deneyim/geçmişte elde edilen yerleşik bilgi Geçmiş öğrenme deneyimlerinden elde edilen bilginin transferi
Joanna Richards	İşbirliğine dayalı ödevlerin hazırlanması	İşbirliğine dayalı ödevlerin hazırlanması İşbirliğinin önemi	İşbirliğine dayalı öğrenme
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Sanal ben öğrenir mi? Ya da asıl öğrenen sanal beni temsil eden kişi midir?	Öğrenenin sanal beni temsil eden kişi olması Öğrenme sürecinde sanal benin değil öğrenen kişinin önemli olması	Öğrenen sanal ben Sanal benin öğrenmenin gerçekleşmesinde önemli olmaması

<b>Soru 16. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin üst düzey düşünce becerilerini (complex thinking skills) nasıl geliştirebilir? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	SL bir program alıştırması olmasının dışında, bu becerileri geliştirmesi (örn. Belirli hareketlerin yapılması) muhtemel gözüküyor. (SL bir programlama yeri değil)	Sanal benin önemli olmaması	Sanal ben oluşturma programlamanın olmaması (Programlama etkinliğinin sıradan kullanıcılar için olmaması)
Joanna Richards	Problem-tabanlı öğrenme tasarımlarının oluşturulması. Öğrenenlerin bu tasarımlar üzerinde derinlemesine düşüncelerini sağlamak, düşündüklerini ve öğrenme deneyimlerini kayıt altına almalarını istemek.	Problem-tabanlı öğrenme deneyimlerinin kayıt altına alınması. Problem-tabanlı öğrenmenin, öğrenenlere kendilerini ifade etmede yardımcı olması	Problem-tabanlı öğrenme deneyimlerinin kayıt altına alınmasından faydalanma Problem-tabanlı öğrenme
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Bknz. Soru. 15. Sanal ben düşünür mü? Sanırım düşünmez <güler>	Sanal ben düşünemez (katılımcı sanal benin sanal ve cansız bir imge olarak görülmektedir). Sanal ben düşünemez.	Düşünmenin olmaması. Sanal benin düşünme eyleminin gerçekleşmesinde önemli olmaması.

<b>Soru 17. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme içinde yer alan sanal benliklerin bilgisayar tabanlı öğrenmedeki artıyetişimleri (background) neleri içerebilir? (1.2.2.2)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	<p>Yalnızca aşağıdaki seçenekleri içerebilir:</p> <p>1) geçmiş deneyime ilişkin giriş izni, 2) kullanıcı profiline dayalı gözlem, 3) 1. seçeneğe bağlı olarak mimiklerde ortak standartların oluşturulması</p>	<p>Geçmiş deneyim, Araştırma, geçmişte öğrenilmiş mimiklerde ortak standartların oluşturulması</p> <p>Geçmiş deneyimin önemi</p> <p>Kullanıcı profilinin gözleme dayalı oluşturulması</p> <p>İşbirliğinin önemi</p>	<p>Geçmişte elde edilen yerleşik bilgi /geçmiş öğrenme</p> <p>İşbirliğine dayalı öğrenme</p> <p>Araştırma-tabanlı öğrenme</p>
Joanna Richards	Bu soruda ne sorulduğu hakkında bir fikrim yok.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 18. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme içinde yer alan sanal benliklerin 3D platformları kullanım deneyimleri neler olabilir? (1.2.2.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	3D görsel olanakların öğrenmede kullanılması ile SL’in akademik yaşamın yerini almasına tamamen izin verilmeden, akademik bağlamda işe koşulması	Gerçek yaşam-tabanlı öğrenmenin 3D ile yer değiştirememesi (SL’in gerçek yaşamın yerine geçememesi)	SL’in öğrenmenin bir parçası olarak akademik yaşamda kullanılması  Gerçek yaşam-tabanlı öğrenme
Joanna Richards	3D platformlar, yazılı ya da iki boyutlu eğitim ortamlarına göre kavramların bütünsel algılanmasına izin vermektedir.	Kavramların bütünsel algılanması  İki boyutlu ortamlarla kıyaslandığında, SL’in kavramların bütünsel algılanmasını sağlaması	İki boyutlu ortamlarla kıyaslandığında, SL’in kavramların bütünsel algılanmasını sağlaması  Kavramların bütünsel algılanması
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 19. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen bireyin sosyal ağdaki aitlik duygusunu nasıl geliştirebilir? (1.2.2.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Muhtemelen geçmiş ve şu andaki rollerinin vurgulanması ile kişiliğin sanal dünyada tanınması	Kişiliğin sanal dünyada tanınması  Geçmiş ve şu andaki rollerin vurgulanması	Aynı sanal benin tanınması
Joanna Richards	Aitlik duygusu coğrafi uzaklıkta bulunan öğrenenlerin sanal benleri arasındaki iletişim sayesinde oluşmaktadır	Coğrafi uzaklıkta bulunan öğrenenlerin sanal benleri arasındaki iletişim  Aitlik duygusunun etkileşimli iletişim ile ortaya çıkma gerekliliği	Sanal benler arasındaki iletişim  Aitlik duygusu
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.



<b>Soru 20. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında metin tabanlı konferansta etkileşme ve sosyalleşme nasıl sağlanabilir? (1.2.2.3)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Temel konuşma ve/veya seslenme etkinlikleri	Temel konuşma Seslenme etkinlikleri	Temel etkinlikler
Joanna Richards	Sohbet, Not kartları, Bireysel Mesajlaşma, Görüntü Tahtaları yoluyla	Sohbet, Not kartları, Bireysel Mesajlaşma, Görüntü Tahtaları	Sohbet, Not kartları, Bireysel Mesajlaşma, Görüntü Tahtaları /Teknolojik araçlar
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 21. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan sorun çözme, ne tür etkinlikleri kapsayabilir? ( 2.1.1)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Gözden geçirme, Sanal benzetme ve Sanal yaşam karşılaştırmaları	Gözden geçirme, Görsel benzetme (metefor) ve Sanal yaşam örneklemeleri	Eleştirel Düşünme
Joanna Richards	(Muhtemelen ‘Temel Düşünme Becerilerinin’ ne olduğunu tanımlamak daha iyi olacaktır)  Sorunu tanımlama,  Sorunu araştırma	Sorunu tanımlama,  Sorunu araştırma	Sorunu tanımlama,  Sorunu araştırma  Problem-tabanlı öğrenme
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 22. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan karar verme süreci neleri kapsayabilir? ( 2.1.2)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	İlintili olan kısım ve görüş keskinliği üzerine karar verme	İlintili kısım, görüş keskinliği	Karar verme
Joanna Richards	Problem üzerine çözüm üretme, çözümleri takiben her bir seçenek için çıktıların raporlanması	Problem üzerine çözüm üretme, Çıktıların raporlanması	Araştırma-tabanlı öğrenme
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 23. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan tasarım ne tür içeriklerden meydana gelebilir? ( 2.1.3)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Seçenekleri sıralama, seçim yapma	Seçenekleri sıralama, Seçeneklerden seçim yapma Çok-kültürlü öğrenmenin önemi	Farklı fikirlere açık olan öğrenme
Joanna Richards	Seçenekler ve sonuçlarını değerlendirme ve bunlar arasından seçim yapma	Seçenekler ve sonuçlarını değerlendirme, Bunlar arasından seçim yapma Çok-kültürlü öğrenmenin önemi	Çok-kültürlü öğrenmenin önemi
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 24. SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan analiz etkinlikleri neleri kapsayabilir? ( 2.2.1)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Zayıf olan noktaları belirleme, Güvenlik üzerinde örneksemelerin yapılması	Zayıf olan noktaları belirleme, Güvenlik üzerinde örneklemelerin yapılması	Belirleme Örnekleme
Joanna Richards	Gözlem, Deneyimi yansıtmak, Karşılaştırmalar yapmak	Gözlem, Deneyimi yansıtmak, Karşılaştırmalar yapmak	Gözlem Deneyimi yansıtmak Karşılaştırmalar yapmak
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 25. SL'de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan değerlendirme etkinlikleri neleri kapsayabilir? ( 2.2.2)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Retorik (sözbilime ait) örneklemelerin yeniden dile getirilmesi, iletişime ilişkin yanlışların ortaya çıkarılması ve örneklemelerin ifadesi	Retorik (sözbilime ait) örneklemelerin yeniden ifade edilmesi, iletişime ilişkin yanlışların ortaya çıkarılması ve örneklemelerin yeniden ifade edilmesi	Retorik (sözbilime ait) örneklemelerin yeniden ifade edilmesi Yanlışlıkların belirtilmesi
Joanna Richards	Karşılaştırmalar yapma, Tartışmalar açma, denemeler yapma	Karşılaştırmalar yapma, Tartışmalar açma, denemeler yapma	Karşılaştırma Tartışmalar Denemeler
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 26. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan bağlantı kurma/oluşturma etkinlikleri neleri kapsayabilir? ( 2.2.3)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Farklı betimlemelere rağmen eş seviyede fikirlerin olması /Meta Meaning/Ortak anlamın geliştirilmesi	Farklı betimlemelere rağmen eş seviyede fikirlerin olması /Meta Anlam/Ortak anlamın geliştirilmesi	Meta Anlam Ortak anlamın geliştirilmesi
Joanna Richards	Sosyal kaynaşmanın sağlanması, gruba yönelik görevlerin verilmesi	Sosyal kaynaşmanın sağlanması, gruba yönelik görevlerin verilmesi	Sosyal etkileşim Grup etkinliği
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 27. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan sentezleme etkinlikleri neleri kapsayabilir? ( 2.3.1)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Benzetmelerin, örneklemelerin ve simgesel imajların içindeki düşüncelerin betimlenmesi	Benzetmelerin, örneklemelerin ve simgesel imajların içindeki düşüncelerin betimlenmesi	Düşüncelerin betimlenmesi
Joanna Richards	SL içindeki bazı simgelerin ya da durumların değerlendirilmesi ve bu değerlendirmelerin bir araya getirilmesi	SL içindeki bazı simgelerin ya da durumların değerlendirilmesi ve bu değerlendirmelerin bir araya getirilmesi	Simgelerin ya da durumların değerlendirilmesi
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 28. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan imgeleme etkinlikleri neleri kapsayabilir? ( 2.3.2)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	İçerik seçimi, Genel görsel kültür	İçerik seçimi, Genel görsel kültür	İçerik seçiminin önemi Genel görsel kültürün önemi
Joanna Richards	Öğrenenlerin öğrenme deneyimlerini geliştirebilmeleri için SL’de yaptıkları etkinlikler ve deneyimler üzerine rapor tutmalarını sağlamak	Deneyime dayalı raporlama, Öğrenenlerin öğrenme deneyimlerini nasıl geliştirebildikleri Daha iyi öğrenme deneyimleri	Raporlama Deneyimlerin geliştirilmesi Daha iyi öğrenme deneyimleri elde etme
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 29. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan ayrıntılı olarak hazırlama etkinlikleri neleri kapsayabilir? ( 2.3.3)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	İlişkilerin belirlenmesi, neyin yapılmadığının belirtilmesi	İlişkilerin belirlenmesi, neyin yapılmadığının belirtilmesi	Ayrıntılandırma
Joanna Richards	Söyleyerek, yaparak, hayali eklemelerle ilginçleştirerek	Söyleyerek, yaparak, imgesel eklemelerle ilginçleştirerek	İmgesel eklemeler kullanma
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 30. Öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde çalışma eğlenceli hale nasıl getirilebilir? (3.1)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Temel olarak mizah ile	Temel olarak mizah	Mizahın kullanılması
Joanna Richards	Gerçek yaşamı yansıtan bir içeriğin uyumlaştırılması (Eğitsel tasarım)	Gerçek yaşamı yansıtan bir içeriğin uyumlaştırılması (Eğitsel tasarım)	Eğitsel tasarımın kullanılması ve önemi (Eğitsel tasarım)
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

<b>Soru 31. Öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde etkileşim nasıl sağlanabilir? (3.2)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Diyalog, sohbet, ayrıntılı olarak yazılan ve sürekli olan ePosta ile	Diyalog, sohbet, ayrıntılı olarak yazılan ve sürekli olan ePosta ile	Teknolojik araçların (kullanımı)
Joanna Richards	Mesajlaşma, konuşma, hareket etme (Teknoloji)	Mesajlaşma, konuşma, hareket etme (Teknoloji)	Teknoloji
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Sanal dünyada biz özel metin tabanlı görüşme, genişletilmiş metin tabanlı görüşme ve full duplex ses kullanıyoruz.	Özel metin tabanlı görüşme, genişletilmiş metin tabanlı görüşme ve full duplex ses kullanma	Özel metin tabanlı görüşme, , genişletilmiş metin tabanlı görüşme ve full duplex ses kullanma Teknolojik araçların (kullanımı)

Soru 32. Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde çalışma zihinsel bağlamda nasıl eğlenceli hale getirilebilir? ( 3.3)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Soyut terimler için uygun içerik ile	Soyut terimler Uygun içerik	Soyut terimler Uygun içerik
Joanna Richards	Öğrenme ortamları içinde öğrenenler için (farklı) seçenekler sunma	Öğrenenler için (farklı)seçenekler sunma	Öğrenenler için (farklı)seçenekler sunma
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	İlgi çekici eğitsel etkinlikler tasarımıyla	İlgi çekici eğitsel etkinlikler tasarımıyla	İlgi çekici eğitsel etkinlikler tasarımıyla

Soru 33. Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde atmosferin, dilin, konuşmanın dostça yapılandırılması nasıl sağlanabilir? ( 3.4)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Görüşmelerin insani boyutta yapılması	Görüşmelerin insani boyutta yapılmalıdır.	İnsani boyutta görüşmeler
Joanna Richards	Grup uyumunu sağlamak Ortam tasarımında aşırıya kaçmamak için anahtar soruların sorulması	Grup etkileşimleri sağlanmalıdır.	Grup etkileşimleri
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Topluluk tarafından tasarlanma Topluluk üyelerinin katılımı	Toplum ve toplum üyeleri arasında etkileşim	Topluluk tarafından tasarlanma Topluluk üyelerinin katılımı Üniversite-Toplum İşbirlikleri

Soru 34. Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde kolaylıkla hatırlanabilir iletiler nasıl yapılandırılabilir? ( 3.5)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	İkon, içerik ve betimleme kullanımı ile	İkon, içerik ve betimleme kullanımı ile	İkon, içerik ve betimleme kullanımının önemi
Joanna Richards	Bilginin en aza indirgenmesi Yazılı ve sözel iletişimi desteklemek	Bilginin en aza indirgenmesi Yazılı ve sözel iletişimi desteklemek	Bilginin en aza indirgenmesi Yazılı ve sözel iletişimi desteklemek
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Soru 35. Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde iletiler nasıl kaydedilip, başka bir forma dönüştürülebilir? ( 3.6)*			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	Anlamli Yükleme ile dönüştürülebilir; ancak, bunun yapılması için sürekli pratik yapılması gerekmektedir.	Anlamli Yükleme	Anlamli Yüklemenin önemi
Joanna Richards	Mesajlaşma kayıtlarını saklama, fotoğraf çekme, videolar	Mesajlaşma kayıtlarını saklama, fotoğraf çekme, videolar	Mesajlaşma kayıtlarını saklama, fotoğraf çekme, videolar
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Konuşma grupları tarafından sağlanan ve sanal dünya ile uyumlaştırılan bir araç sayesinde etkileşimler wav file şeklinde kayıt altına alınabilir. Metin mesajları, dünyadaki diğer kullanıcılara gönderilebilir; ancak, kaydedilemezler ya da başka formata dönüştürülemezler.	wav file. şeklinde kayıt altına alınabilir. Konuşma grupları tarafından sağlanan ve sanal dünya ile uyumlaştırılan bir araç	wav file. şeklinde kayıt altına alınabilir. Konuşma grupları tarafından sağlanan ve sanal dünya ile uyumlaştırılan bir araç



<b>Soru 36. Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde öğrenen ve ders yöneticisinin iç ve dış kavramlara ilişkin amaçları nasıl nitelendirilebilir? (3.7)*</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Yanıt</b>	<b>Tema</b>	<b>Ana Tema</b>
Antony Aliense	Uygun betimleme, Uygun sorgulama	Uygun betimleme, Uygun sorgulama	Uygun betimleme, Uygun sorgulama
Joanna Richards	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Marcus Dowey	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Roger Wonder	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.

Serbest Konuşma (Lütfen SL deneyiminizle ilgili eklemelerini bu bölüme yapınız).			
Adı-Soyadı	Yanıt	Tema	Ana Tema
Antony Aliense	<p>SL kendi başına etkin olmayan bir site olup ePosta, ftp, wiki, adobe connect MSN messenger gibi araçları içermektedir.</p> <p>Sanal dünyaların işbirliğine dayalı olarak yapılandırılmasında, SL'in en önemli katkısı, platformun içinde yer alan ve yukarıda adı geçen araçların çeşitliliğinin olmasıdır.</p>	<p>SL kendi başına etkin olmayan bir site olup aşağıdaki araçları içeriyor:</p> <p>ePosta, ftp, wiki, adobe connect MSN messenger</p> <p>Sanal dünyanın işbirliğine dayalı yapılandırılması</p>	<p>SL kendi başına etkin olmayan bir sitedir.</p> <p>ePosta, ftp, wiki, adobe connect MSN messenger</p> <p>İşbirliğine dayalı yapı</p>
Joanna Richards	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.	Yanıt verilmemiştir.
Marcus Dowey	<p>Sorularınızı yanıtlamada zorlandım. Bizler Second Life'ı kullanmayı bıraktık; çünkü platform öğrenenler arasında etkileşimin sağlanması için uygun bir yer olsa da, işbirliğine dayalı öğrenmenin temeli niteliğine sahip değil. Gerçekte, çalışanlar tarafından yürütülen ve işveren tarafından desteklenen ortam, öğrenme açısından yararlı bir araç olmada başarısız olmuştur.</p> <p>Ben teknik bağlamda, SL ve yapabilecekleri hakkında bilgi sahibiyim. SL'i kullanmak için programlar kurdum; ancak, şu an başka programlara yönelmiş durumdayım.</p> <p>Neden dersiniz, bunu yapıyor olmam deneyimle ilgili bir şey. Daha fazla yapının SL'e eklenmesi, platformun daha az etkin hale gelmesine yol açmıştır.</p>	<p>SL platformu öğrenenler arasında etkileşimin sağlanması için uygun bir yer; ancak, işbirliğine dayalı öğrenmenin temeli niteliğine sahip değil.</p> <p>Öğrenme açısından yararlı bir araç olmada başarısız</p> <p>SL'i kullanmak için programlar kurdum; ancak, şu an başka programlara yönelmiş durumdayım.</p> <p>Daha fazla yapının SL'e eklenmesi, platformun daha az etkin hale gelmesine yol açmıştır.</p> <p>İşbirliğini desteklemektedir,</p>	<p>Etkin bir araç değil,</p> <p>Öğrenme için kullanılan araçlarda başarısızlık,</p> <p>İşbirliğini destekler,</p> <p>Öğrenme amacından sapmıştır. Sosyal ağ ve iletişim uygulamaları halini almıştır.</p> <p>19 yaş ve üstü çalışanlar için kültürel, öğrenme ve teknik becerilerinin üstünde</p>

	<p><b>Başlıca fırsatlar:</b>  <b>Öğrenme deneyimini</b> ve işbirliğini desteklemektedir; ancak, SL öğrenme çıktılarının elde edilebileceği bir yer değildir.</p> <p><b>Başlıca eksiklikler:</b>  SL kullanımı, 19 yaş üstü çalışanlar için kültürel, öğrenme ve teknik becerilerinin dışında kalmıştır. Çalışanların SL'ı kullanmada uzmanlaşmaları uzun süre almıştır. <b>Maliyet ve yarar hiç bir zaman istenilen seviyeye gelememiştir.</b></p> <p><b>Başlıca araştırma konusu:</b>  Teknoloji içine doğan (digital natives) ve teknoloji okuryazarı olmayan (non-digitally literate) kişiler arasında kültürel farklılıklar vardır.</p> <p>SL genellikle erkekler ve 19 yaş üstü bireyler tarafından sevilmemektedir. Bizler erkeklerin (oyun istatistiklerinden yola çıkarak) daha fazla SL ile ilgili olmalarını beklemiştik; ancak, durum böyle olmadı. Birçok kullanıcı öğrenme amaçlarından saptılar ve <b>SL, sosyal ağın ve iletişim uygulamalarının yerine geçen bir ortam haline geldi.</b></p> <p>Şu an bizler daha az maliyetle elde edebileceğimiz, daha hızlı uyum sağlayabileceğimiz ve kullanıcı memnuniyetini en üst seviyede sağlayabileceğimiz, Web 2.0 teknolojilerinin farklı formlarını, Facebook'u ve LinkedIn'i kullanıyoruz.</p>	<p><b>Öğrenme deneyimi,</b></p> <p>SL öğrenme çıktılarının elde edilebileceği bir yer değildir.</p> <p>SL kullanımı, 19 yaş üstü çalışanlar için kültürel, öğrenme ve teknik becerilerinin dışında kalmıştır.</p> <p>Maliyet ve yarar hiç bir zaman istenilen seviyeye gelememiştir.</p> <p>Birçok kullanıcı öğrenme amaçlarından saptılar ve SL, sosyal ağın ve iletişim uygulamalarının yerine geçen bir ortam haline geldi.</p> <p>Şu an bizler daha az maliyetle elde edebileceğimiz, daha hızlı adapte olabileceğimiz ve kullanıcı memnuniyetini en üst seviyede sağlayabileceğimiz, Web 2.0 teknolojilerinin farklı formlarını, Facebook'u ve LinkedIn'i kullanıyoruz.</p>	<p>Düşük maliyet, artan uygulama ve kullanıcı memnuniyeti sağlayan diğer Web 2.0 araçlarına yönelim</p> <p>Diğer Web 2.0 araçları aynı amaçların gerçekleştirilmesinde daha düşük maliyet, daha fazla uyum ve daha yüksek düzeyde kullanıcı doyumu sağlamaktadır.</p>
--	--	--	---

Roger Wonder	Gerçekte, SL’de eğitim vermedim. Bunun yerine farklı iki sanal dünyayı kullanıyoruz. Bunlardan biri Active Worlds ve diğeri Qwaq servsidir. Bu sanal platformlarda 4 yıl ders verdim.	ActiveWorlds Servisi ve Qwaq Servisi	Katılımcı SL yerine ActiveWorlds ve Qwaq servis tabanlı sanal platformlarda 4 yıl ders deneyimine sahiptir. SL yeterli olmadığından, diğeri Web 2.0 araçları kullanılmıştır.
--------------	---	--------------------------------------	--

**EK 9****Açık Uçlu- Yarı Yapılandırılmış Sorular**

“Soru 1. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki öğrenmeyi sosyal bir süreç haline nasıl getirebilir?”

“Soru 2. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisinin içinde yer aldığı etkinliklerde dinamik etkileşimi nasıl sağlayabilir?”

“Soru 3. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki ortak anlamı (Meta-Meaning) nasıl yapılandırılabilir?”

Soru 4. “SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki konuşmaya dayalı görüşmelerin ve sosyal iletişimin sağlanmasında, sorun çözme, kişiliğin ifadesi ve anlam oluşturulması gibi konuları nasıl yapılandırılabilir?”

“Soru 5. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme çerçevesinde öğrenen ve ders yöneticisi toplumdaki ortak/yerleşik bilginin oluşturulmasında nasıl hizmet edebilir?”

“Soru 6. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme öğrenenin doğrudan ders yöneticisinden öğrenme zorunluluğunu nasıl ortadan kaldırabilir?”

“Soru 7. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen ve ders yöneticisi açısından değerlendirildiğinde Akıl aracı: “SL konferansı” sosyal öğrenmeyi nasıl gerçekleştirebilir?”

“Soru 8. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında öğrenen ve ders yöneticisi SL’in alt platformlarından olan konuşma odaları, kullanıcı grupları ve çok kullanıcıli oyunlarda nasıl yer alabilir?”

“Soru 9. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme eşzamanlı (senkron) konferansta farklı dosya paylaşımları nasıl sağlayabilir?”

“Soru 10. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme ders yöneticisinin öğrenen, danışman, uzman gibi farklı diğer rolleri üstlenmesini sanal platformda nasıl sağlayabilir?”

“Soru 11. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme sanal beni nasıl oluşturabilir?”

“Soru 12. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme sanal benliğin öz sunusunu (self representation) nasıl destekleyebilir?”

“Soru 13. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliklerin birbirleriyle etkileşimlerini nasıl destekleyebilir?”

“Soru 14. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin bireysel öğrenmesini nasıl destekleyebilir?”

“Soru 15. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin anlamlı öğrenmesini nasıl sağlayabilir?”

“Soru 16. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, sanal benliğin üst düzey düşünce becerilerini (complex thinking skills) nasıl geliştirebilir?”

“Soru 17. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme içinde yer alan sanal benliklerin bilgisayar tabanlı öğrenmedeki arıyetişimleri (background) neleri içerebilir?”

“Soru 18. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme içinde yer alan sanal benliğin 3D platformlarını kullanım deneyimleri nelerdir?”

“Soru 19. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme, öğrenen bireyin sosyal ağdaki aitlik duygusunu nasıl geliştirebilir?”

“Soru 20. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme bağlamında metin tabanlı konferansta etkileşme ve sosyalleşme nasıl sağlanabilir?”

“Soru 21. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan sorun çözme ne tür etkinlikleri kapsayabilir?”

“Soru 22. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan karar verme süreci neleri kapsayabilir?”

“Soru 23. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Temel Düşünme becerilerinden biri olan tasarım ne tür içeriklerden meydana gelebilir?”

“Soru 24. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda öğrenen ve ders yöneticisi Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan analiz etkinlikleri kapsayabilir?”

“Soru 25. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan değerlendirme etkinlikleri neleri kapsayabilir?”

“Soru 26. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Eleştirel Düşünme becerilerinden biri olan bağlantı kurma etkinlikleri neleri kapsayabilir?”

“Soru 27. (SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan sentezleme etkinlikleri neleri kapsayabilir?”

“Soru 28. SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan hayal kurma etkinlikleri neleri kapsayabilir?”

“Soru 29. (SL’de akademik yaşam, ders, araştırma ve profesyonel sosyalleşme boyutunda Yaratıcı Düşünme becerilerinin biri olan detaylandırarak hazırlama etkinlikleri neleri kapsayabilir?”

“Soru 30. Öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde çalışma eğlenceli hale nasıl getirilebilir?”

“Soru 31. Öğrenen ve ders yöneticisi arasındaki yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde etkileşim nasıl sağlanabilir?”

“Soru 32. Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde çalışma zihinsel bağlamda nasıl eğlenceli hale getirilebilir?”

“Soru 33. Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde atmosferin, dilin, konuşmanın dostça yapılandırılması nasıl sağlanabilir?”

“Soru 34. Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde kolaylıkla hatırlanabilir iletiler nasıl yapılandırılabilir?”

“Soru 35. (Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde iletiler nasıl kaydedilip, başka bir forma dönüştürülebilir?”

“Soru 36. (Öğrenen ve ders yöneticisi arasında yapılandırılmış Karma (görsel, sözel, yazınsal) görüşmelerde öğrenen ve ders yöneticisinin amaçları nasıl nitelendirilebilir?”

Serbest Konuşma (Katılımcıların SL deneyimine ilişkin eklemeleri.



## KAYNAKÇA

Aggarwal, A. (2000). *Web-based learning and teaching technologies: Opportunities and challenges*. Hershe, PA: Idea Group.

Albay, B. (2007). *Androgoji/pedagoji kavramları ve aralarındaki farklar*. 23 Kasım 2007 tarihinde ulaşılmıştır:

[http://mail.baskent.edu.tr/~20393092/kisisel\\_site/yetiskin\\_egitimi.html](http://mail.baskent.edu.tr/~20393092/kisisel_site/yetiskin_egitimi.html)

Allen, E., ve Seaman, J. (2008). *Studying the course; Online education in the United States, 2008*. 21 Temmuz 2009 tarihinde ulaşılmıştır:

<http://www.sloan-c.org/publications/survey/index.asp>

Ally, M. (2008). Foundations of educational theory for online learning. İçinde T. Anderson (Ed.), *The Theory and Practice of Online Learning* (ss.168-198). Edmonton: Athabaska University.

ALTIS (2007). Nöroloji ve Psikoloji Danışmanlık Merkezi. 25 Nisan 2009 tarihinde ulaşılmıştır: [http://www.altis.gen.tr/psikoloji\\_yetis.htm](http://www.altis.gen.tr/psikoloji_yetis.htm)

Anthony, K., ve Dumble, G. (1981). *Distance teaching for higher and adult education*. London: Croom Helm.

Bailey, F., ve Moar, M. (2001). The Vertex Project: Children creating and populating 3D virtual worlds. *International Journal of Art and Design Education*, 20(1), 19–30.

Bay, Ö. F., Kubat, B., ve Özarslan, M. (2007). Uzaktan eğitim için entegre ofis dersinin Web tabanlı içeriğinin geliştirilmesi ve üretilmesi. *Akademik Bilişim 2007*. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.

- Bell, A. (2009). *Exploring Web.2.0: Second generation interactive tools-Blogs, podcasts, wikis, virtual worlds, and more*. Georgetown, TX: Kathy Crossing.
- Bennett, S. Lockyer, L., ve Harper, B. (2006). Learning designs, learner interactions and learning objects. İçinde C. Juwah, (Ed.), *Interactions in Online Education: Implications for Theory and Practice* (ss.104-116). New York, NY: Routledge.
- Berg, B. L. (1998). *Qualitative research methods for the social sciences*. 3rd ed. Boston, NY: Allyn and Bacon.
- Berge, Z. L. (2008). Multi-user virtual environments for education and training? A critical review of Second Life. *Educational Technology*, 48(3), 27-31.
- Bogdan, R. C. ve Biklen S. K. (1998) *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*. 3rd ed. Boston, NY: Allyn and Bacon.
- Bourke P. (2009). Evaluating Second Life for the collaborative exploration of 3D fractals. *Computers & Graphics*, 33, 113-117.
- Boyd D. M., ve Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11. 19 Ağustos 2009 tarihinde ulaşılmıştır:  
<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>
- Bringle, R. G., ve Hatcher, J. A. (2002). Institutionalization of service learning in higher education. *Journal of Higher Education*, 71, 273–290.
- Canbek Goksel, N. ve Kurubacak, G. (2009). Imaginary self: Virtual women personae in Second Life. *International Interdisciplinary Women's Studies Congress*. Sakarya, TURKEY: Sakarya University.

- Clark, R. C., ve Kwinn A. (2007). *The new virtual classroom: evidence-based guidelines for synchronous e-learning*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Cardoza, O., ve Salinas, G. (2004). *A public citizen: The civic role of an educational institution for the betterment of society*. 21 Temmuz 2009 tarihinde ulaşılmıştır: [http://www.pew-partnership.org/pdf/new\\_directions/2\\_partnerships.pdf](http://www.pew-partnership.org/pdf/new_directions/2_partnerships.pdf)
- Chan, M. J. (2008). Identity in a virtual world. *CNN.com*. 12 Ocak 2008 tarihinde ulaşılmıştır: [http://www.cnn.com/2007/TECH/06/07/virtual\\_identity/index.html](http://www.cnn.com/2007/TECH/06/07/virtual_identity/index.html)
- Chaskin, R., ve Brown, P. (1996). Theories of neighborhood change. İçinde Rebecca. Stone (ed.), *Core Issues in Comprehensive Community- Building Initiatives* (ss.9-26). Chicago, IL: Chapin Hall Center for Children at the University of Chicago.
- Collis, B., ve Monnen, J. (2002). Flexible learning in a digital world. *Open Learning: The Journal of Open and Distance Learning*, 17(3), 217-230.
- Cox, D. N. (2000). Developing a framework for understanding university- community patnerships. *A Journal of Policy Development and Research*, 5(1), 9–11.
- Creswell, J. W. (2005). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. 2nd ed. Upper Saddle River, NJ.: Merrill Prentice Hall.
- Crotchett, K. R. (1997). *A teacher's project guide to the Internet*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Davidson-Shivers, G. V., ve Rasmussen, K. L. (2006). *Web-based learning: Desing, implimentation and evaluation*. Upper-Saddle River, NJ : Person /Merrill Prentice Hall.

- Dickey, M. D. (2005). Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance education. *British Journal of Educational Technology*, 36(3), 439–451.
- Dickey, M. D. (2003). Teaching in 3D: Pedagogical affordances and constraints of 3D virtual worlds for synchronous distance learning. *Distance Education*, 24(1), 105–121.
- Dinçer, G. D. (2008). Sanal dünyaların uzaktan eğitim danışmanlık hizmetlerinde kullanımı: Second Life örneği. *Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Drucker, F. P. (1994). *Kapitalist ötesi toplum*. Çeviren: Belkıs Çorakçı. İstanbul: İnkılap.
- Ducharme-Hansen, B. A., ve Dupin-Bryant, P. A. (2004). *Web-based distance education for adults*. Malabar, FL: Krieger.
- Edirisingha P., Nie M., Pluciennik, M., ve Young R. (2009). Socialisation for learning at a distance in a 3-D multi-user virtual environment. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 458-479.
- Edwards, K. (1994). Universities and communities. *A Report by the Centre for Urban and Regional Development Studies for the Committee of Vice-Chancellors and Principals* (ss.3–46). New Castle, DE: University of New Castle.
- Eliens, A., Feldberg, F., Konijn, E., ve Compter, E. (2007). *Mashups in Second Life @ VU*. 8 Mayıs 2008 tarihinde ulaşılmıştır:
- <http://scholar.google.com.tr/scholar?q=Eliens%2C+A.%2C++Feldberg%2C+F.%2C++Konijn%2C+E.%2C+and+Compter%2C+E.+%282007%29.+&hl=tr>
- Erik H. Erikson (1993). *Childhood and Society*. New York, NY: W. W. Norton.

- Erkunt, H. (2001). Bilişsel araç olarak bilgisayarlar: Bizi daha akıllı yapabilirler mi? Müzik eğitiminden bir örnek. *Uluslararası Eğitim teknolojileri sempozyumu Sakarya Üniversitesi*, 16 Temmuz 2009 tarihinde ulaşılmıştır: [cet.boun.edu.tr/faculty/erkunt/papers/dahazekinsan.pdf](http://cet.boun.edu.tr/faculty/erkunt/papers/dahazekinsan.pdf)
- Fraenkel J. R., ve Wallen N. E. (2003). *How to design and evaluate research in education*. 5th ed. Boston, NY: McGraw-Hill Higher Education.
- Freeman, E. (2000). Engaging a university: The CCHERS experience. *Metropolitan Universities*, 11, 20-27.
- Gass, E. (2008). Crossing the threshold: Developing a foundation for university-community partnership. *Research and Practice in Social Sciences*. 4(1), 1-25.
- Geser, H. (2007). Me, my Self and my Avatar. Some microsociological reflections on "Second Life". *Sociology in Switzerland: Towards Cybersociety and Vireal Social Relations*. Zuerich, April 2007. 14 Ocak 2008 tarihinde ulaşılmıştır: [http://socio.ch/intcom/t\\_hgeser17.pdf](http://socio.ch/intcom/t_hgeser17.pdf)
- Gunawardena, C. N., ve McIsaac, S. M. (2004) . Distance Education. İçinde D. H. Jonassen, (Ed.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (ss.355-395). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Güler, B. (2004). Avrupa Birliği'nin Yetişkin Eğitim Programı Grundtvig Çerçevesinde Halk Kütüphanelerinin Yeri ve Önemi. *Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Greenberg, J., Nepkie, J., ve Pence, H. E. (2008-2009). The SUNY Oneonta Second Life music project. *J. Educational Technology System*, 37(3), 251-258.

- Hanna, D. E., Dudka, M. G., ve Runlee, S. C. (2000). *147 Practical tips for teaching online groups: Essentials of web based education*. Madison, WI: Atwood.
- Hew, K. F.,ve Cheung, W. S. (2008). Use of three-dimensional (3-D) immersive virtual worlds in K-12 and higher education settings: A review of the research. *British Journal of Educational Technology*, 1-23.
- Hızal, A. (1989). *Bilgisayar eğitimi ve bilgisayar destekli öğretime ilişkin öğretmen görüşlerinin değerlendirilmesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları (Yayın No: 338).
- Hirumi, A. (2000). Chronicling the challenges of web-basing a degree program: A systems perspective. *The Quarterly Review of Distance Education*, 1(2), 89-108.
- Holmberg, B. (1989). *Theory and practice of distance education*. 2nd ed. London: Routledge.
- İlhan, N. (2007). Pedagoji ve andragoji arasındaki farklar. *Başkent Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Bölümü*. 15 Ocak 2009 tarihinde ulaşılmıştır:  
[http://mail.baskent.edu.tr/~20397323/neval/odevler/neval\\_yetiskin.pdf](http://mail.baskent.edu.tr/~20397323/neval/odevler/neval_yetiskin.pdf)
- Jarmon, L., Traphagan, T., ve Mayrath, M. (2008). Understanding project-based learning in Second Life with a pedagogy, training, and assessment trio. *Educational Media International*, 45(3), 157-176.
- Jennings, N.,ve Collins, C. (2007). Virtual or virtually U: Educational institutions in Second Life. *International Journal of Social Sciences*, 2(3), 180–186.
- Jonassen, D. H. (2000). *Computers as mindtools for school: Engaging critical thinking*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.

- Jonassen, D. H., Carr, C., ve Tueh, H. P. (1998). Computers as mind tools for engaging learners in critical thinking. *Techtrends*, 43(2), 24-32.
- Jonassen, D.H. (1996). *Computers in the classroom: Mindtools for critical thinking*. Columbus, OH: Merrill/Prentice-Hall.
- Keller J. A. (2008). Second Life and other virtual worlds: Virtual campuses, real risks. *University risk management and insurance association (URMIA) Journal*, 17-24.  
19 Ocak 2009 tarihinde ulařılmıştır:  
<http://www.saul.com/publications/details.aspx?pubId=1752>
- Kızılkaya, G., ve Usluel, Y. K. (2008). Web tabanlı öğrenme ortamlarında etkileşim.  
12 Mart 2008 tarihinde ulařılmıştır:  
<http://ietc2008.home.anadolu.edu.tr/ietc2008/71.doc>
- Knowles, M. S. (1990). *The adult learner: A neglected species*. 4th ed. Houston: Gulf.
- Kurubacak, G., ve Canbek Goksel, N. (2008). Collective practices through Second Life: Building interactive communications for youth-at-risk. *2.Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu*. İzmir: Ege Üniversitesi.
- Kurubacak, G. ve Canbek Goksel, N. (2008). University-community partnerships in adult education: A framework for lifelong learning (in Turkish). *The 8th International Educational Technology Conference* (ss. 423-429). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Kurubacak, G. (2007). Building online knowledge societies for lifelong learning: The democratic university-community partnerships in Turkey. İçinde, Y. Inoue (ed.) *Online Education for Lifelong Learning* (ss.208–227). Hershey, PA: Idea.

Lasker, R. D., Weiss, E.S., ve Miller, R. (2001). Partnership synergy: A practical framework for studying strengthening the collaborative advantage. *The Milbank Quarterly* 79(2), 179-205.

Lieb, S. (1991). Principles of adult learning. *Adults as Learners*. 10 Nisan 2008 tarihinde ulaşılmıştır:  
<http://honolulu.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom/guidebk/teachtip/adults-2.htm>

Linden Research (2009) case study of IBM: How meeting in Second Life transformed IBM's technology elite into virtual world believers. 13 Mart 2008 tarihinde ulaşılmıştır:  
<http://secondlifegrid.net/casestudies/IBM>

Linden Research (2009) case study of NOAA: Engaging the public in environmental learning ve enhancing scientific collaboration: *The National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) in Second Life*. 13 Mart 2008 tarihinde ulaşılmıştır:  
[http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/SecondLife\\_CaseStudy\\_NOAA\\_04.23.09.pdf](http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/SecondLife_CaseStudy_NOAA_04.23.09.pdf)

Linden Research (2009) case study of NGC: Simulation training and prototyping in virtual worlds: *Northrop Grumman in Second Life*. 13 Mart 2008 tarihinde ulaşılmıştır:  
[http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/Second\\_Life\\_Case\\_NGC.pdf](http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/Second_Life_Case_NGC.pdf)



Linden Research (2009) case study of CIGNA: CIGNA-vielife in Second Life: *Engaging and interactive health & lifestyle training for the global workforce*. 13 Mart 2008 tarihinde ulaşılmıştır:

[http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/Second\\_Life\\_Case\\_CIGNAvielife\\_English.pdf](http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/Second_Life_Case_CIGNAvielife_English.pdf)

Linden Research (2009) case study of NMC: Developing new learning and collaboration environments for educators: *The new media consortium (NMC) in Second Life*. 13 Mart 2008 tarihinde ulaşılmıştır:

[http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/Second\\_Life\\_Case\\_NMC\\_English.pdf](http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/Second_Life_Case_NMC_English.pdf)

Linden Research (2009) case study of OU: The Open University's Place for Us: Providing Geographically Dispersed Students & Faculty A Place to Meet and Learn Together: *The Open University in Second Life*. 13 Mart 2008 tarihinde ulaşılmıştır:

[http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/SecondLife\\_Case\\_OpenU.pdf](http://secondlifegrid.net.s3.amazonaws.com/docs/SecondLife_Case_OpenU.pdf)

Martin, L. L., Smith, H., ve Phillips.,W. (2005). Bridging town and gown through innovative university- community partnerships. *The Innovation Journal*, 10(2), 2–16.

McGill, T. J., ve Hobbs, V. J. (2008). How students and instructors using a virtual learning environment perceive the fit between technology and task. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(3), 191-201.

McMillan, J. H. (2004). *Educational research: Fundamentals for the consumer*. Boston, NY: Pearson Education.

Merriam, S. B. (2002). *Qualitative research in practice: Examples for discussion and analysis*. 1st ed. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

- Miles, M. B., ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Moore, M., ve Kearsley, G. (1996). *Distance education: A systems view*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Moton, E. G. (2003). Community perspectives on community- university partnerships. *National Symposium on Community-University Partnerships*, 13–15.
- O'Connor, E. A., ve Sakshaug, L.E. (2008-2009). Preparing for Second Life: Two teacher educators reflect on their initial foray into virtual teaching and learning. *J. Educational Technology Systems*, 37(3), 259-271.
- Onwuegbuzie, A. J., ve Daniel, L. G. (2003). Typology of analytical and interpretational errors in quantitative and qualitative educational research. *Current Issues in Education*, 6(2), 18 Mart 2008 tarihinde ulaşılmıştır: <http://cie.ed.asu.edu/volume6/number2/>
- Palloff, R. M., ve Pratt, K (2007). *Building online learning communities. Effective strategies for the virtual classroom*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Patton, M. Q (2002). *Qualitative research & evaluation methods*. 3rd ed., Thousand Oak, CA: Sage.
- Patton, M. Q. (1999). On enhancing the quality and credibility of qualitative analysis. *Health Services Research*, 34(5), 1189-1208.
- Peters, O. (2002). *Distance education in transition: New trends and challenges*. 4th ed., Oldenburg: Bibliotheks- und Informations system der Universität. <http://www.c3l.uni-oldenburg.de/20812.html>

- Polat, C. (2006). Bilgi çağında üniversite eğitimi için bir açılım: Bilgi okuryazarlığı öğretimi. *Atatürk Üniversitesi. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*,12(30), 249–266. 20 Aralık 2008 tarihinde ulaşılmıştır: <http://eprints.rclis.org/7270/>
- Porter, L. R. (1997). *Creating the virtual classroom distance learning with the Internet*: New York, NY: J. Wiley.
- Rareplay (2009) WebGLue®. Traditional Model Individual Data Access Points. 20 Ocak 2009 tarihinde ulaşılmıştır: [http://www.rareplay.com/uploads/images/RP-WebGlue-Mashup\\_02.jpg](http://www.rareplay.com/uploads/images/RP-WebGlue-Mashup_02.jpg)
- Reinan, R. (2006). Reality stars to catch up in online world. *Star Tribune* (Mineapolis, MN).
- Ritchen, F. (2008). Leaving Kansas: A look at second life. *Theme and variations*, 192, 40-43.
- Rubin, V. (2000). Evaluating university-community partnerships: An examination of the evolution of questions and approaches. *A Journal of Policy Development and Research*, 5(1), 219–230.
- Ryan S., Scott, B., Freeman, H., ve Pattel, D. (2000). *The virtual university: The Internet and RBL*. UK: Kogan Page.
- Rycroft, A.E. (8 Ağustos 2007). Young adults and virtual public spheres: Building a new political culture. *Master of arts in profesional communication*. 18 Kasım 2008 tarihinde ulaşılmıştır: [http://sunshinecommunications.ca/articles/virtual\\_public\\_spheres.pdf](http://sunshinecommunications.ca/articles/virtual_public_spheres.pdf)
- Second Life (2009). 24 Aralık 2008 tarihinde ulaşılmıştır: <http://www.secondlife.com>

Second Life Türkiye (2009). Second Life nedir? 20 Haziran 2009 tarihinde ulaşılmıştır:

<http://www.slturkiye.com/second-life-nedir/>

Second Life Wikispace (2009). *Second Life in education: Educational uses of Second Life - alphabetical index*. 10 Ağustos 2009 tarihinde ulaşılmıştır:

<http://sleducation.wikispaces.com/alphalist>

SimTeach (2009). *Institutions and organizations in SL*. 7 Ağustos 2009 tarihinde ulaşılmıştır:

[http://simteach.com/wiki/index.php?title=Institutions\\_and\\_Organizations\\_in\\_SL](http://simteach.com/wiki/index.php?title=Institutions_and_Organizations_in_SL)

Star (2007). Reuters'tan sonra Star gazetesi de sanal alemde büro açıyor. Star'ın sanal muhabiri kim?

<http://www.medyafaresi.com/haber/3480/medya-reuterstan-sonra-star-gazetesi-de-sanal-alemde-buro-aciyor-starin-sanal-muhabiri-kim.html>

Seifer, S. D., ve Carriere A.W. (2003). Community-university partnerships: translating evidence into action. symposium overview. *National Symposium on Community-University Partnerships*. San Diego, CA, 10 Aralık 2008 tarihinde ulaşılmıştır:

[http://depts.washington.edu/ccph/pdf\\_files/symposium\\_report%20\(1\).pdf](http://depts.washington.edu/ccph/pdf_files/symposium_report%20(1).pdf)

Seifer, S. D.,ve Mauruna, C. (2000). Developing and sustaining community-campus partnerships: Putting principles into practice. *Partnership Perspectives*, 1(2), 7-10.

Selwyn, N. (2008). Alternative learning environments in practice: Using ICT to change impact and outcomes. *Web 2.0 Applications as alternative environments for informal learning- a critical review*.

- Sheth, R. (2003). Avatar technology: Giving a face to the learning interface. *The eLearning Developers Journal*, 14 Ocak 2008 tarihinde ulařılmıştır:  
[http:// www.eLearningGuild.com](http://www.eLearningGuild.com)
- Simonson, M. R., Smaldino, S. E., Albright, M., ve Zvacek, S. (2006). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education (3rd Edition)*. Upper Saddle River, NJ. : Merrill/Prentice Hall.
- Smith, P., ve Stacey, E. (2003). Socialization through CMC in differently structured environments. İinde S. Naidu (Ed.), *Learning and thinking with technology: principles and practices* (ss.165-176). London: Kogan Page.
- Sürmeli, F. (2006). Muhasebe eğitiminde e-Değişimi yakalamak: Etkileşimli iletişim ortamlarının yapılandırılması. *The 10th World Congress of Accounting Educators - WCAE 2006 and The 3rd Annual International Accounting Conference* (1-10). İstanbul.
- Tarng, W., Change, M.Y., Liang Ou, K., Chang Y. W., ve Liou H.H., (2008-2009). The development of virtual marine museum for educational applications. *J. Educational Technology Systems*, 37(1), 39-59.
- Wagner, M. (10 Nisan 2007). *12 things to do in Second Life that aren't embarrassing if your priest or rabbi finds out*. 18 Temmuz 2009 tarihinde ulařılmıştır:  
[http://www.informationweek.com/blog/main/archives/2007/04/10\\_fun\\_things\\_t.html](http://www.informationweek.com/blog/main/archives/2007/04/10_fun_things_t.html)
- Weber, L. E., ve Duderstadt J. J. (2008). The globalization of higher education. *Glion Colloquium Series No 5*. London: Economica

Wilson, D. (2004). *Key features of successful university community partnerships*. 21

Temmuz 2009 tarihinde ulařılmıştır:

[http://www.pew-partnership.org/pdf/new\\_directions/2\\_partnerships.pdf](http://www.pew-partnership.org/pdf/new_directions/2_partnerships.pdf)

Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods*. 3rd ed. Thousand Oaks, California: SAGE.