



**Journal of Innovative Research
in Social Studies** | Sosyal Bilgilerde Yenilikçi
Araştırmalar Dergisi

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jirss>

Cilt/Volume: 7 Sayı/Issue: 2 Yıl/Year: 2024

**Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Eğitiminde Sanal
Tur Uygulamalarına Yönelik Görüşleri**



Opinions of Social Science Teachers on Virtual Tour Applications in Social Study
Education

Yazar Bilgisi / Author Information

Erkan Baygöl

Yüksek Lisans Öğrencisi, Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi,
Antalya/Türkiye

Master's Student, Akdeniz University, Institute of Educational Sciences, Turkish and Social Sciences Education,
Antalya/Türkiye

erkanbaygul@outlook.com

 ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8112-6287>

Ayhan Akış

Prof. Dr., Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi, Antalya/Türkiye
Prof., Akdeniz University, Faculty of Education, Turkish and Social Sciences Education, Antalya/Türkiye

akis@akdeniz.edu.tr

 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7871-1190>

Makale Bilgisi / Article Information

Makale Türü / Article Type : Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Received : 31.10.2024

Kabul Tarihi / Accepted : 29.11.2024

Yayın Tarihi / Published : 31.12.2024

Atıf / Cite

Baygöl, E., ve Akış, A. (2024). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde sanal tur uygulamalarına yönelik görüşleri. *Journal of Innovative Research in Social Studies*, 7(2), 117-139.

<https://doi.org/10.47503/jirss.1577238>

Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Eğitiminde Sanal Tur Uygulamalarına Yönelik Görüşleri¹

Opinions of Social Science Teachers on Virtual Tour Applications in Social Study Education

Özet

Bu araştırmanın amacı, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Programındaki öğretmen adaylarının sanal tur uygulamalarına karşı görüşlerinin neler olduğunu anlamak ve bu bağlamda sanal turun sosyal bilgiler eğitimine katkısını, öğretmen adaylarının mesleki gelişimlerine etkisini ortaya çıkarmaktır. Araştırmanın çalışma grubunda Türkiye'nin güneyinde bulunan bir devlet üniversitesinin Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Programındaki 23 lisans öğrencisi yer almıştır. Verilerin toplanmasında sanal tur uygulamaları hakkında açık uçlu soruların yer aldığı yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Verilerin analiz edilmesinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Görüşme formu aracılığıyla katılımcıların sanal tur ile ilgili herhangi bir bilgisi olup olmadığı, sanal turun sosyal bilgiler dersinde hangi öğrenme alanları ile ilişkilendirilebileceği, sanal tur deneyimlerinin olup olmadığı, ilerleyen dönemdeki meslek hayatlarında sanal turu kullanıp kullanmayacakları, sanal tur ile ilgili lisans derslerinde bir eğitim alıp almadıkları gibi başlıklarda görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Katılımcılardan elde edilen verilerin analizinde içerik analizi yöntemine başvurulmuştur. Araştırma sonuçları katılımcıların sanal turu çoğunlukla "Kültür ve Miras" ile "İnsanlar, Yerler ve Çevreler" öğrenme alanları ile ilişkilendirdiklerini göstermiştir. Öğretmen adayları, sanal tur uygulamalarının maliyetsiz olması, soyut kavramları somutlaştırması ve sosyal bilgiler dersini daha eğlenceli hale getirmesi gibi nedenlerle sanal tur uygulamalarını avantajlı bulurken, gerçeklik algısının zayıflamasını bir dezavantaj olarak değerlendirmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Bilgiler, Sanal Tur, Sanal Gerçeklik, Sosyal Bilgiler Öğretmen Adayları

Abstract

The aim of this study is to understand the views of pre-service teachers in the Social Studies Teacher Education Program towards virtual tour applications and in this context, to reveal the contribution of virtual tour to social studies education and its effect on the professional development of pre-service teachers. The study group of the research included 23 undergraduate students in the Social Studies Teacher Education Program of a state university located in the south of Turkey. A semi-structured interview form with open-ended questions about virtual tour applications was used to collect the data. Content analysis technique was used to analyze the data. The interview form was employed to ascertain the participants' opinions on a range of topics, including their familiarity with the virtual tour, the learning areas with which they associated the virtual tour in the context of the social studies course, their prior experience with virtual tours, their intention to utilize the virtual tour in their future professional roles, and the extent to which they had received training on virtual tours during their undergraduate studies. The results of the research showed that the participants mostly associated the virtual tour with the learning areas of 'Culture and Heritage' and 'People, Places and Environments'. While pre-service teachers found virtual tour applications advantageous for reasons such as virtual tour applications being costless, concretizing abstract concepts and making the social studies course more fun, they considered the weakening of the perception of reality as a disadvantage.

Keywords: Social Studies, Virtual Tour, Virtual Reality, Social Studies Teacher Candidates

¹ Bu makale ikinci yazar danışmanlığında birinci yazar tarafından hazırlanan yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Virtual tour applications have increasingly become a significant part of educational technology, particularly in social studies education. The purpose of this study is to explore how social studies teacher candidates perceive and implement virtual tour applications in their teaching. These applications provide students with the opportunity to virtually visit various locations, making abstract topics more concrete, particularly in subjects like history and geography. In summary, the aim of the research is to determine the views of pre-service social studies teachers on virtual tour applications, which have become widespread in educational environments with the development of technology. In line with this main purpose, answers to the following questions were sought.

1. What is the level of pre-service social studies teachers' knowledge about the concept of "virtual tour"?
2. What are the opinions of pre-service social studies teachers about the use of virtual tour applications in social studies courses?
3. With which learning areas do pre-service social studies teachers associate virtual tour applications in social studies education?
4. What is the effect of the undergraduate education of pre-service social studies teachers on their skills to use virtual tour applications?
5. What are the opinions of pre-service social studies teachers about what kind of activities should be done to use virtual tour applications more effectively in social studies education?
6. Do pre-service social studies teachers think that the use of virtual tours in social studies course influences student achievement?
7. What are the opinions of pre-service social studies teachers about their academic competencies related to virtual tour?

Method

This study utilizes a qualitative research design focusing on semi-structured interviews with 23 pre-service social studies teachers from a Turkish university. These interviews were designed to collect data about the participants' familiarity with virtual tour applications, their views on the effectiveness of such applications in social studies education, and their suggestions for improving the use of virtual tours in the curriculum. Data were collected through audio recordings of the interviews, which were then transcribed and analyzed using a basic qualitative research design. The main themes explored included participants' understanding of virtual tours, their perceived benefits and challenges, and their suggestions for the future use of this technology in education.

Findings

The findings from the study reveal that the majority of social studies teacher candidates are aware of virtual tour technologies and recognize their potential to enhance learning. Many participants cited the ability of virtual tours to make lessons more engaging and to provide students with visual, interactive experiences that are difficult to achieve through traditional methods. For example, virtual tours were considered particularly effective for teaching about historical sites, geographic locations, and cultural landmarks, as they allow students to explore these places without leaving the classroom. Participants also noted that virtual tours help bridge the gap

between theory and practice by offering real-world examples of the concepts being taught. However, several challenges were identified. These included the lack of technological infrastructure in some schools, the difficulty of fully replicating hands-on experiences in a virtual environment, and the potential for students to become passive learners if not properly engaged. In the Social Studies Teacher Education Program, various suggestions emerged regarding the inclusion of virtual tour applications in educational processes. Some of the students believed it would be useful to integrate such applications into the course content of the program. In addition, it was stated that by creating student clubs related to virtual tour applications, students would have the opportunity to experience this technology more. Some students argued that the virtual tour should be included in the curriculum and taught as an independent course. In addition, it was emphasized that when the necessary infrastructure and equipment are provided, virtual tour applications can be taught with a creative approach such as drama lessons. When the students were asked whether they had experienced the virtual tour application, it was determined that some students had visited world cities, various museums and cities in Turkey. However, it was observed that some students did not have virtual tour experience but had the desire to visit stadiums or historical sites.

Conclusion and Discussion

The study concludes that virtual tours represent a valuable tool for social studies education, offering significant potential to enhance student engagement and learning. However, their success largely depends on the availability of adequate technological infrastructure and teacher training. Schools need to invest in technology and provide the necessary support to ensure that teachers can effectively integrate virtual tours into their lessons. Furthermore, teachers should be trained not only in the technical aspects of virtual tours but also in how to use them to create active, student-centered learning environments. Future research should focus on developing more immersive and interactive virtual tour experiences, as well as investigating how these tools can be used to complement hands-on learning rather than replace it.

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca insanlar, yaşamlarını sürdürebilmek için yeni şeyler keşfetmişler ve ihtiyaçlarına göre icatlar yapmışlardır. Bu süreç, teknolojinin oluşumuna ve gelişimine katkıda bulunmuştur. Özellikle internetin ortaya çıkması, teknolojinin önemini artırmış ve günümüzde hayatımızın her alanına girmesini sağlamıştır (Kaya, 2019; Ömrüuzun, 2019). Artık en basit günlük işlerimizde bile teknolojiyi kullanmak kaçınılmaz hale gelmiştir. Kısacası, teknoloji modern yaşamın vazgeçilmez bir parçası olmuştur.

Teknolojinin gelişimiyle birlikte ortaya çıkan araç ve gereçler, yıllar içinde değişim ve dönüşüm geçirmiştir; bu süreç, internetin oluşumunda önemli bir rol oynamıştır. İnternet, günümüzün en büyük teknolojik ağıdır (Becerren, 1997). Geçmişte internetin önemi yeterince anlaşılamazken, günümüzde internet hızla hayatımıza girmiş ve toplumda en yaygın iletişim araçlarından biri haline gelmiştir (Ataş ve Gündüz, 2019).

Geleneksel eğitim yöntemleriyle okul duvarları içinde bilgi öğretmek oldukça zordur. Bu nedenle, öğrencilerin daha aktif olmalarını, yaratıcı düşüncelerini ve mekânları daha iyi anlamalarını sağlamak için sanal tur uygulamaları geliştirilmiştir. Bu yöntem, öğrencilerin bilgiyi daha hızlı öğrenmelerini ve aktif bir şekilde deneyimleyerek öğrenmelerini desteklemektedir (Koca ve Daşdemir, 2018). Sanal tur uygulamaları, eğitim alanında henüz yeni bir kavram olmasına rağmen, zamanla sosyal bilgiler dersi içinde önemli bir öğretim yöntemi haline gelmiştir (Çetinkaya ve Akçay, 2013). Bu sayede öğrenciler, konu ile ilgili bilgileri yaşayarak ve uygulayarak öğrenme fırsatı bulmuştur. Sanal tur uygulamaları sayesinde öğrenciler, dijital ortamda çeşitli yerleri keşfedebilir ve sanal bir gezinti yapma imkânı bulurlar (Derman, 2012). Özellikle görsel öğelerin önemli olduğu sosyal bilgiler eğitiminde, bu uygulamalar öğrencilere gerçeklik kavramını daha somut bir şekilde kazandırmaktadır.

Literatürde sosyal bilgiler eğitiminde sanal tur uygulamalarına dair yapılan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Yapılan incelemelerde, sosyal bilgiler dersinde sanal tur kullanımına yönelik sosyal bilgiler öğretmenlerinin görüşlerine yer verildiği görülmüştür (Altınbay, 2019). Ayrıca, sosyal bilgiler öğretiminde sanal tur uygulamalarının etkisi de araştırılmıştır (Koca ve Daşdemir, 2018). Daşdemir (2019), çalışmasında sanal tur ile ilgili uygulamalı bir araştırma yapmıştır. Yapılan çalışmada sanal tur kullanımının öğrenci üzerindeki etkisi üzerinde durulmuştur. Çalışmada sanal turun kullanılmasının öğrenci başarısı üzerindeki olumlu etkileri vurgulanmıştır. Sanal müzeler ile ilgili çalışmalar incelediğinde ise sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımı hakkında öğrenci görüşleri üzerinde çalışmalar yapıldığı görülmüştür (Çınar vd., 2021). Ancak, sosyal bilgiler öğretmen adaylarına yönelik bir çalışmanın bulunmaması, bu araştırmanın hem sosyal bilgiler eğitimi programına katkı sağlayacağına hem de sanal tur uygulamalarının önemini literatürde artıracığına dair bir inanç oluşturmuştur. Ayrıca, bu çalışma, gelecekteki araştırmalara örnek teşkil etmesi açısından da oldukça önem taşımaktadır.

Eğitimde Sanal Gerçeklik

Eğitimde iki boyutlu sanal gerçeklikler, internet ortamında üç boyutlu dünya şartlarının sürdürülmesiyle iki temel avantaj sunmaktadır: İlki, mevcut yaşama benzer deneyimlerin sunulması; ikincisi ise bireysel kontrol mekanizması sağlamasıdır. Bu özellikler, sanal gerçekliği diğer eğitim türlerinden farklı bir platform haline getirmiştir. Sanal gerçeklik, karmaşık düşünce ve yeteneklerin dönüştürülmesine doğrudan katkıda bulunmuştur (Roussou, 2004).

Sanal gerçeklik, çağı yakalamış bireyler için de birçok olanak barındırmaktadır. Genel olarak öğrenme, bireyler ile iletişime geçme ve temel kabiliyetleri yerine getirmek için sanal gerçeklik önemli bir kavram haline gelmiştir (McLellan, 1996). Bazı görüşlere göre, sanal gerçeklik, kişiselleştirilmiş eğitim materyalleri ve simülasyonlar sayesinde her öğrencinin kendi hızında öğrenebilmesine olanak tanır. Bu teknolojinin sunduğu esneklik, farklı öğrenme stillerine sahip bireylerin daha verimli bir şekilde eğitim alabilmesini sağlar. Ayrıca, öğrencilerin teorik bilgilerini pratikle birleştirerek, daha derin bir anlayış geliştirmeleri mümkün olabilir. Eğitim uzmanları, bu teknolojilerin öğretim süreçlerine entegre edilmesiyle, öğretmenlerin daha yaratıcı ve etkili yöntemler geliştirme fırsatı bulacaklarını ifade etmektedir. Böylece, sanal gerçeklik, eğitimde daha yenilikçi bir dönemin başlangıcını işaret edebilir.

Sanal gerçeklik, günümüzde eğitim alanında en yaygın yöntemlerden biridir. Var olan teknoloji sayesinde, sınıflarda öğrenciler için tehlikeli olabilecek deneyler yapılabilir ya da pilot ve astronotlar gibi uzmanların kullandığı yüksek maliyetli cihazlar simüle edilebilir. Böylece, bu simülasyonlar aracılığıyla eğitimler gerçekleştirilebilir. Bu yöntem hem kullanıcıların can güvenliğini hem de pahalı cihazların korunmasını sağlar (Durgud vd., 2022). Örneğin, bir astronotun gerçek uzay mekiğini kullanmadan önce uçuş simülasyonu test etmesi sanal gerçekliğe örnektir.

Sanal gerçeklik kavramı öğretim dalında uygulanırken öğrenciyi temele alan bir yapıda yer almaktadır. Öğrenci tarafından şekillenen bir öğretim yapısından ziyade, teknolojik sınıf ortamında daha yoğun şekilde kullanılmaktadır. Öğrenci etkileme yöntemi ile öğrenci kendini sanal bir platformda hissedebilmekte ve yapısal öğrenmede de faydalı dönütler verebilmektedir (Schwienhorst, 2002).

Eğitim alanında sanal gerçeklik oluşturmanın en yaygın yöntemlerinden biri, web tabanlı sanal gerçeklik uygulamalarıdır. Bu tür uygulamaları geliştirenlerin çoğu, VRML (Virtual Reality Modeling Language) kullanmayı tercih etmektedir. Bu sayede kullanıcılar, 3 boyutlu nesnelere ve ortamlara içeren VRML web sayfaları aracılığıyla etkileyici 3 boyutlu simülasyonlarla etkileşimde bulunma imkânına sahip olmaktadır. (Ko ve Cheng, 2009).

Günümüzde, geleneksel eğitim modeli, öğrencilerin teknolojik çağda üretken bireyler olmalarını sağlamada yetersiz kalmaktadır (Fisher ve Waller, 2013). Bu modelde öğrencilerin sıkılması yaygın bir durumdur (Broadfoot, 2000), bu nedenle geleneksel eğitim yöntemleri artık çağın gereksinimlerine uyum sağlayamamaktadır (Hanley, 2005). Ancak, teknolojinin etkin bir şekilde kullanıldığı eğitim ortamlarında, öğrenciler iş birliği, iletişim, problem çözme ve eleştirel düşünme gibi beceriler geliştirebilmektedir (Demir ve Eren, 2020). Dijital teknolojiler, öğretim ve öğrenme süreçlerini dönüştürerek, öğrencilerin farklı araçlarla öğrenme ihtiyaçlarına göre uyarlanmış bir ortam sunmaktadır (Çiğdem ve Öztürk, 2016). Teknolojik araçlarla desteklenen eğitim ortamları, öğrencilere daha fazla motivasyon sağlamak ve başarılarını artırmaktadır (Cairncross, 2014).

Dijital teknolojik araçlar, geleneksel araçların yerini almakta ve eğitimde büyük bir rol oynamaktadır (Greenhow vd., 2009). Eskiden kara tahta kullanılırken, günümüzde akıllı tahtalar, telefonlar ve taşınabilir bilgisayarlar eğitimde yaygın olarak kullanılmaktadır (Elmas ve Geban, 2012). Teknolojiyi etkin bir şekilde kullanmayan eğitim, günümüzün toplumsal ve kişisel ihtiyaçlarına cevap verememektedir (Güllüpnar vd., 2013). Bilişim teknolojilerinin eğitimdeki önemi artmakta ve internet tabanlı öğrenme ile tablet ve akıllı tahtalar gibi araçlarla öğrenme

deneyimleri zenginleşmektedir (Uçak ve Erdem, 2020). Eğitimde kaliteyi artırmak için yeni teknolojilerin entegrasyonu zorunlu hale gelmiştir (Yeşiltaş ve Turan, 2015). Teknolojik araçlarla eğitimi bütünleştirmek, eğitimde sürdürülebilir gelişim sağlamak için önemlidir (Alkayış, 2021). Sonuç olarak, dijital araçlar eğitimde gelişim ve kalite için kaçınılmaz bir fayda sağlamaktadır (Yazıcı vd., 2021). Özetle sanal gerçeklik insan hayatına etki eden ve uygulama alanlarında sanal turu da içinde barındıran bir teknoloji haline gelmiştir. Sanal gerçeklik, uygulama alanlarında sanal turu bünyesinde barındırarak öğretim girdilerinde yer almaktadır.

Sosyal Bilgilerde Mekan ve Sanal Tur

Bireyin öğrenme sürecinde karşılaştığı problemleri ele alan ve bu problemlerin çözümünde kullanılan ortama öğrenme ortamı denir. Genel olarak öğrenme ortamları bilginin zorla öğretildiği yerler olmaktan çok bilginin yapılandırıldığı ve kaynak alınarak geliştirildiği yerler olarak bilinir (Sever, 2015). Öğrenme ortamlarında bilginin kaynak olarak alındığı yerlerde ise mekan kavramı ele alınır.

Mekân kavramının en kapsamlı anlamı Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi'nde belirtilmiştir. Bu ansiklopedideki tanıma göre; "uzayın insan eliyle sınırlanmış parçası"dır. Diğer bir mekan kavramı ise Türk Dil Kurumu'nda belirtmiştir. Türk Dil Kurumu'na göre ise; "bulunulan yer, ev, yurt, uzay" olarak tanımlanmıştır. Sonuç olarak mekanın birden fazla anlamı ve açıklaması olabilmektedir. Fakat mekan sadece somut veriler ile fiziki durumunun dışında soyut birer kavram olarak da hayali, gerçek yaşama dahil olmayan yapı olarak da ele alınabilir. Sosyal bilgiler dersinde de mekan tanımında yola çıkılarak öğrencinin yaşantısında yer edinen yeni ve eski bilgilerin zihinde canlandırılmasında mekan kavramının önemi vurgulanmıştır. Öğrenci yeni bir bilgiyi öğrenirken öğrenme yaşantılarının eğitim ortamı ile ilişkilendirilmesi gereksinimi duymaktadır. Çünkü mekân, öğrencinin kazanması gereken bilgi, değer ve becerilerin geliştirilmesinde önemli bir rol oynar. Sosyal bilgiler öğretimi kapsamında öğrenme alanları mekan kavramı ile ilişkilendirilmektedir. Örneğin mekan kavramı "Birey ve Toplum" öğrenme alanında ise bireyin sosyal çevreyi ele aldığından dolayı sosyal mekan ile "Kültür ve Miras" öğrenme alanında ise Türk kültürünü oluşturan temel unsurları ele aldığından dolayı tarihi ve kültürel mekânı daha sonra "Bilim, Teknoloji ve Toplum" öğrenme alanında ise bireylerin düşüncelerini, bilimi ve toplumların etkileşimini ele aldığından dolayı sanal, siber ve tarihi mekanlar olarak ilişkilendirilir (Akengin ve Ersoy, 2015).

Sosyal bilimlerde tarihin yeri ve öğretimi oldukça önemlidir. Fakat tarih öğretimi sosyal bilgiler bünyesinde oldukça zordur. Tarihin salt tanımı ve öneminin dışında, tarihin sosyal bilgiler öğretiminde öğrenciye verilecek değer ve becerilerinin anlatılması da gerekmektedir. Bu temel ve beceriler ile birlikte tarihin işlevi hakkında da öğrenciye bilgi verilmelidir (Avcı ve Öner, 2015). Çünkü öğrenciye verilen bu bilgiler ile öğrenci sosyal bilgiler dersi içinde yer alan tarih konularını zihninde canlandırarak, geçmişini öğrenir. Geçmiş ve bugün arasında ilişki kurarak mekânı, zamanı ve kronolojiyi algılaması sağlanır.

Sosyal bilgiler dersi çeşitli bilimleri içinde barındırdığından dolayı disiplinler arası okutulan ders özelliği taşımaktadır. Bu yapısından dolayı ortaokul öğrencilerine aktarılmasında belirli ve nesnel bir öğretim şekli bulunmamaktadır. Bunun için sosyal bilgiler öğretiminde farklı yöntemler uygulanmaktadır. Sosyal bilgilerde tarih ve mekan öğretimi öğretilirken bir yöntem belirlenerek öğretilmektedir. Çünkü ülkemiz tarihi ve mekansal açıdan önemli bir öneme sahiptir. Bu önemi de sadece tanım ve genel geçer bilgi ile öğretilmesi öğrencide kalıcı bilgi olarak fayda

sağlamayacaktır (Avcı ve Öner, 2015). Sosyal bilgiler eğitiminde öğrencilere direkt olarak verilmesi gereken beceriler şunlardır; zaman ve kronolojiyi algılama, gözlem, değişim ve sürekliliği algılama, empati (tarihsel empati), sosyal katılım ve mekânı algılamadır (MEB, 2017). Kazandırılacak becerilerin ortaokul öğrencilerine sınıf ortamında verilen geleneksel eğitim ile aktarılması oldukça zordur. Müzeler ve tarihi mekanlar sosyal bilgiler öğretiminde öğrencilere öğretilmesi gereken genel amaçlar, kavramlar, beceriler ve değerler kısmında yardımcı olabilir. Bu kavramları öğrenciye öğretirken öğretmene dergi, makale, gazete, kitap gibi birçok öge kaynak olabilir. Fakat müze ve tarihi alanların öğretiminde sadece dergi, makale, gazete ve kitap yeterli olmayabilir. Öğrencinin zihninde daha kalıcı hale getirmek için soyut bilgi dışında onları yaşayarak ve yaparak öğrenmesi de sağlanmalıdır. Öğrenci bu sayede edindiği soyut bilgileri somut kavramlara dönüştürerek bilgiyi daha aktif hale getirir (Üztemur vd., 2018).

Günümüzde içinde bulunduğumuz dönem, genel olarak teknoloji çağı olarak adlandırılmaktadır. Bu çağda teknolojik aletlerin gelişmesi ve kullanımının yaygınlaşması ile sanal ortamlar ortaya çıkmıştır. Bu sanal ortamlarda her türlü bilgi kolaylıkla bulunabilmekte ve öğretilmektedir. Gelişen ve değişen teknoloji ile birlikte mekân kavramı da sanal ortamların içinde yer almıştır (Genç, 2019). Bundan dolayı da mekanların sanal ortamlar üzerinden öğretilmesine ve bilgi kazandırılmasına yol açmıştır. Mekan öğretiminde sanal ortamlar zaman kısıtlamalarını aşarak öğrencilere gerçeklik duygusu kazandırmada önemli bir rol oynamaktadır. Sanal turlar kısacası mekânın öğretilmediği, görsel olarak sunulabildiği ve tanıtılabildiği ortamlardır. Bu ortamları oluştururken de teknolojinin getirmiş olduğu bilgisayar uygulamalarından faydalanılmaktadır (Atıcı, 2004). Günümüz eğitim yaklaşımında da çağa ayak uydurmak için teknolojik araç ve gereçlerden sık sık faydalanılmaktadır. Çünkü gelişen ve değişen dünyada öğrencilere bilgiyi öğretmek gün geçtikçe zorlaşmaktadır. Okul duvarları arasında geleneksel eğitim yöntemi ile bir bilginin öğretilmesi oldukça zordur. Öğrencilerin daha aktif olmalarını, yaratıcı düşüncelerini ve mekânları daha iyi kavramalarını sağlamak için sanal tur yöntemi geliştirilmiştir. Bu yöntemle de öğrencilerin daha hızlı öğrenmeleri, aktif ve yaşayarak öğrenmeleri sağlanmıştır (Koca ve Daşdemir, 2018).

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı; teknolojinin gelişimiyle birlikte eğitim ortamlarında kullanımı yaygınlaşan sanal tur uygulamalarına yönelik sosyal bilgiler dersi öğretmen adaylarının görüşlerini belirlemektir. Bu ana amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

Araştırma Soruları

1. Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının “sanal tur” kavramına yönelik bilgileri ne düzeydedir?
2. Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sanal tur uygulamalarını sosyal bilgiler dersinde kullanılmasına yönelik görüşleri nelerdir?
3. Sosyal bilgiler öğretmen adayları sanal tur uygulamalarını sosyal bilgiler eğitiminde hangi öğrenme alanlarıyla ilişkilendirmektedir?
4. Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının aldıkları lisans eğitimi sanal tur uygulamalarını kullanmalarına yönelik becerilerine yönelik etkisi nasıldır?
5. Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde sanal tur uygulamalarını daha etkili kullanabilmesi için ne tür etkinlikler yapılacağına ilişkin görüşleri nelerdir?
6. Sosyal bilgiler öğretmen adayları sosyal bilgiler dersinde sanal tur kullanımının öğrenci başarısında etkisi olduğunu düşünmekte midir?

7. Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sanal tur ile ilgili akademik yeterliliklerine ilişkin görüşleri nelerdir?

YÖNTEM

Yapılan araştırmanın yöntem kısmında araştırma için geliştirilen araştırmanın modeline, araştırmanın çalışma grubuna, veri toplamada kullanılan araçlara, veri toplama süreçlerine ve veri analizi sonrasında elde edilen sonuçların yorumlanmasına ilişkin ifadeler yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Araştırma, nitel araştırma yöntemine dayalı olarak yapılmış ve temel nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Nitel araştırmalar, verilerin sayısal ifadelerle sunulduğu nicel araştırmalardan farklı olarak, bir durumu daha derinlemesine incelemeye olanak tanır ve sorulara dair ayrıntılı analiz yaparak yorumlanmasına imkan verir (Strauss ve Corbin, 1997). Temel nitel araştırma ise, katılımcıların belirli bir konuya ilişkin düşünce ve görüşlerini nitel verilerle ortaya koymayı amaçlayan bir araştırma türüdür. Eğitim alanında yaygın olarak kullanılan bu araştırma deseni, genellikle konuya dair anlamları keşfetmeyi ve yorumlamayı hedefler (Merriam ve Tisdell, 2015, s. 25). Bu bağlamda, araştırmada sosyal bilgiler öğretmen adaylarının konuya ilişkin görüşleri ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu nedenle, temel nitel araştırma deseni kullanmak bu araştırma için uygun bir yaklaşım olarak değerlendirilmiştir. Yapılan çalışmada sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sanal tur uygulamalarına yönelik görüşleri incelendiğinden temel nitel araştırma deseninin kullanılması uygun görülmüştür.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Türkiye'nin güneyinde bulunan bir devlet üniversitesinin sosyal bilgiler öğretmenliği programında öğrenim gören 23 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Öğrenciler seçilirken kartopu veya zincir örnekleme yöntemi esas alınmıştır. Araştırma için bir öğrenciye ulaşıldıktan sonra diğer öğrencilere ulaşarak farklı olguları belirlemek zincir veya kartopu örnekleme yönteminde oldukça önemlidir (Baltacı, 2018). Araştırmaya katılan sosyal bilgiler öğretmenliği programındaki öğrencilerinin cevapları belli bir sayıdan sonra tekrar eden cevaplara dönüştüğü için katılımcı sayısının 23 sosyal bilgiler öğretmen adayı ile yürütülmesi yeterli bulunmuştur. Sınıf düzeyinin belirlenmesinde, katılımcıların ilgili programda en az iki yıl eğitim almış olmalarının konuya dair daha derin bir bilgi ve deneyime sahip olmalarını sağlayacağı düşünülmüştür. Araştırmada katılımcıların gizliliklerinin korunabilmesi adına, gerçek isimler yerine kod numaraları (örneğin K1, K2, K3 gibi) kullanılmıştır. Çalışma grubuna dair veriler, Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1

Katılımcıların Demografik Özellikleri

Değişken	Türü	f	%
Cinsiyet	Kadın	15	65,2
	Erkek	8	34,8
Sınıf Düzeyi	3.Sınıf	7	30,4
	4.Sınıf	16	69,6

Tablo 1'e göre katılımcıların %65,2'si kadın, %34,8'si erkeklerden oluşmaktadır. Sınıf değişkenine göre dağılım incelendiğinde katılımcıların %69,6'sı 4.sınıf, %30,4'ü ise 3. sınıf öğrencisidir.

Öğrencilerin 3. ve 4. sınıf düzeylerinden seçilmesinde bu öğrencilerin sosyal bilgiler öğretmenliği programı derslerine daha hakim olduğu düşüncesi etkili olmuştur.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada, araştırmacının, görüşülen kişilerin verdikleri yanıtlara göre sorulara yön verebildiği ve uygulamada esneklik sağlayan bir yöntem olan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır (Türnüklü, 2000). Yarı yapılandırılmış görüşme formunun hazırlanmasında sosyal bilgiler eğitimi alanında uzman iki ve nitel araştırma alanında uzman bir akademisyenin görüşlerine başvurulmuştur. Uzmanlardan gelen dönütler dikkate alınarak formda gerekli düzenlemeler yapılmış ve "Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Sosyal Bilgiler Eğitiminde Sanal Tur Uygulamalarına Yönelik Görüşleri için Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu" başlığı ile kullanıma hazır hale getirilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analiz edilmesinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. İçerik analizinde amaç elde edilen verileri açıklayabilecek kod ve ilişkileri ortaya çıkarmaktır. İçerik analizi sürecinde veri setindeki benzer niteliğe sahip öğeler kodlar ve temalar altında toplanarak okuyucunun daha iyi anlayabilmesi için bir bütünlük içinde sunmaktır (Patton, 2014; Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu çalışmada öncelikle yarı yapılandırılmış görüşme formları aralığıyla öğrencilerle yapılan görüşmelere ilişkin ses kayıtları metin haline dönüştürülmüştür. Yazılı metin halindeki öğrenci görüşleri araştırmacılar tarafından incelenerek kodlar oluşturulmuştur. Kod oluşturma sürecinde araştırmacılar arasında fikir birliği sağlanarak çalışmanın geçerliği artırılmaya çalışılmıştır. Devamında elde edilen kodlar dikkate alınarak temalar oluşturulmuş ve kodlarla temaların uyumlu olması sağlanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Son olarak temalar ve kodlar altında toplanan bulgular yorumlanmıştır. Bu aşamada katılımcılar tarafından dile getirilen görüşler doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Katılımcı gizliliğini sağlayabilmek amacıyla katılımcıların gerçek isimleri yerine kodlarla (K1, K2 vb.) gösterimi tercih edilmiştir.

Geçerlik ve Güvenirlik

Geçerlik ve güvenirlilik kavramları genellikle nicel araştırmalarda öne çıksa da nitel araştırmalar için de geçerli ve güvenilir sonuçlar elde etmek açısından büyük bir önem taşır (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 269). Araştırmanın geçerliliğini sağlamak amacıyla süreçler ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Araştırma yöntemi, deseni, katılımcılar ve bu katılımcıların seçim nedenleri gibi bilgiler, ilgili başlıklar altında sunulmuş; veri toplama ve analiz süreçleri detaylandırılmış, veriler gerektiği yerlerde doğrudan alıntılarla aktarılmış ve yorumlanmıştır.

Çalışma için yasal izinlerin alınmasından sonra öğrenciler ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşme esnasında sorular öğrencilere aktarıldıktan sonra öğrencilerin kendi rızaları alınarak cevaplar ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Yapılan çalışmada Sosyal Bilgiler Öğretmen adaylarının "Sosyal Bilgiler Eğitiminde Sanal Tur Uygulamalarına Yönelik Görüşlerini" almak için yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Bu kapsamda görüşme formunun güvenirliliği ve geçerliliği için eğitim programı ve literatürden faydalanılarak sosyal bilgiler eğitimi alanında iki, ölçme ve değerlendirme alanında ise bir uzmanın dönütlerinden yararlanılmıştır. Görüşme formu için araştırmaya katılmayan üç sosyal bilgiler öğretmenliği programı öğrencisine pilot uygulama yapılmış olup bu öğrencilerin verdiği cevaplardan ve uzman görüşlerinden hareketle gerekli düzenlemeler yapılmıştır.

Etik Konular

Bu araştırmanın etik izni, Akdeniz Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'nun 03.12.2021 tarihli 433 sayılı kararı ile alınmıştır.

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde görüşmeler kapsamında elde edilen bulgular değerlendirilmiştir.

Tablo 2

Sanal Tur Uygulaması, Avantajları ve Dezavantajlarına Yönelik Bulgular

Ana Tema	Kodlar
Sanal Tur Uygulaması	<ul style="list-style-type: none"> İnternet aracılığıyla gezme (K1, K2, K3, K5, K6, K8, K9, K11, K12, K13, K15, K16, K18, K19, K20, K21, K22, K23) 360 derecelik fotoğraflarla gezme (K3) Gezilecek yerin sanal ortama aktarılması (K4) Mekanla ilgili aktarım sağlayan öğretim yöntemi (K7, K14, K17) Üç boyutlu gezme (K10)
Avantajları	<ul style="list-style-type: none"> Dersi ilgi çekici hale getirmesi (K1, K4, K5, K6, K15, K22, K23) Dersi etkili hale getirme (K1, K8, K9, K11, K12, K13, K18, K19, K20, K21, K22, K23) Pekiştirme sağlaması (K7, K16) Öğrencilere somut veri sunma (K7, K8) İstenilen yeri gezme imkanı (K2, K4, K9, K10, K14, K16) İzin almadan gezme imkanı (K3, K4) Gezi maliyetinin olmaması (K3, K4, K10, K14)
Dezavantajları	<ul style="list-style-type: none"> Doğrudan yaşantı elde edememe (K1, K5, K6, K9, K20) Tarihi yerlerde tam karşılık alamama (K2, K4) Eserin gerçekçi görülmemesi (K3) Asosyallığe yol açma (K4) Öğrencilerin sıkılması (K4, K7) Teknoloji kullanımı ile öğrencilerin dikkatinin dağılması (K7) Okullarda yeterli donanım olmaması (K10) Öğrenilenlerin kalıcı olmaması (K10, K14, K16) Öğretmenin aktarım yapmasının zor olması (K17)

Araştırmada öğrencilere sanal tur uygulamasından ne anladıkları sorulmuştur. Öğrenciler genel olarak internet aracılığı ile sanal ortamda gezinme olarak ifade etmişlerdir. Çeşitli mekan ve yerleri sanal ortamda gezebilme imkanının sunulduğu üç boyutlu bir platform olarak görülmektedir. Bu kapsamda bazı öğrencilerin vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır:

“Sanal tur, internet üzerinden seçtiğimiz bir yeri 360 derecelik fotoğraflarla gezdiğimiz turdur. Benim aklıma direk Google Maps geldi.” (K3)

“Sanal tur, özellikle eğitimde ya da eğitim dışında da bir mekanın, coğrafi bir konunun tahrip edilip oraya herhangi bir sebeple ulaşılmasının zor olduğu durumlarda internet ortamında somut bir şekilde öğrenciye ya da herhangi bir bireye o mekanla ilgili bir aktarım sağlayan teknolojik bir araç ya da bir öğretim yöntemi diyebiliriz.” (K7)

Sanal tur uygulamasının avantajları incelenmiştir. Değerlendirmeler kapsamında, öğrencilerin sanal turun özellikle dersi etkili ve çekici bir hale getirdiğini belirttikleri görülmüştür. Sanal ortamda istenilen yerleri gezmek derslerin pekiştirilmesini sağlarken öğrenci somut bir deneyim sunmaktadır. Ayrıca sanal turlarda çeşitli izin prosedürlerinin söz konusu olmaması ve ulaşım, müze ücreti gibi çeşitli maliyetlerin olmaması önemli bir avantaj olarak görülmektedir. Bu kapsamda bazı öğrencilerin vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır:

“Öğretmen ve öğrenci açısından; öncelikle öğrenci açısından bahsedeyim. Birçok avantajı olduğunu düşünüyorum. Dersi kesinlikle ilgi çekici hale getireceğine inanıyorum. Öğretmen açısından da görsel ya da bu tip teknolojilerle desteklemek dersi etkili hale getirecektir.” (K1)

“Öğretmen açısından baktığımızda öğrencileri bir yere götürmek için birden fazla izin alması ve velilerden de izin dışında bir para istemesi gerekebilir. Sanal tur yapılırsa bunlara gerek kalmaz. Öğrencilerin bazılarının maddi durumu iyi olmayabilir. Sanal tur ile onlarda diğer arkadaşlarından geri kalmadan yeni yerler görebilirler.” (K3)

“Şöyle düşünüyorum öğrenciler açısından geziler için daha önceden izin alınması gerekiyor, aynı zamanda yazı işleri gerekiyor bunlardan öğretmeni kurtarabilir. Bir yandan gidilmesi uzun maliyetli olacak yerlerin sanal tur ortamında gezisi yapılabilir. Bu da ekonomik olarak öğretmene fayda sağlar. Dünyanın farklı yerlerindeki müzelere bile öğretmen gezi düzenleyebilir. Zaman açısından da ekonomik olduğunu düşünüyorum. Dersi daha ilgi çekici hale getirebilir bu sayede öğrenci farklı ülkelerdeki tarihi yerleri veya coğrafi yerleri bile sanal tur aracılığı ile ders ortamında görme imkanına sahip olur bu da öğretmene kalıcılığı arttırdığı için kolaylık sağlar. Öğrenci açısından da dünyanın farklı yerlerindeki kültürel değerleri görecekleri için veya kendi ülkesindeki kültürel değerleri görecekleri için estetik anlayışını geliştirebilir. Yine öğrenci içinde gitmesi uzun, maliyetli yerlere hızlı ulaşmasını, gezilerin ailelere de yük olacağı için bazı zamanlarda bu gibi ekonomik yüklerden öğrenciyi de kurtaracağı için öğrenciye de avantaj sağlayacağını düşünüyorum.” (K4)

“Öğretmen açısından derste işlediği, anlattığı konuyu öğrencilere aktarırken elinde bir somut veri olarak öğrencilere sunar. Öğrencilere bu bilgilerin öğretilmesinde ve pekiştirilmesinde öğretmene kolaylık sağlar. Öğrenci açısından ise, öğrencinin yaş grubuna göre zihninde somutlaştıramayacağı bazı bilgiler askıda kalabilir. Sanal tur sayesinde o mekan ile ilgili görsel açıdan desteklendiği için hem daha kalıcı bir öğrenim olacaktır hem de daha sonrasında orayı ziyaret etmek için özel bir ilgisi oluşacaktır. Bu sayede öğrencide merak duygusu oluşacaktır.” (K7)

Öğrenciler tarafından sanal tur uygulamasının çeşitli dezavantajları değerlendirilmiştir. Değerlendirmeler kapsamında, öğrencilere gerçek bir yaşantı sunmaması ve özellikle tarihi yerlerin sanal tur ile gezilmesinin gerçeklik algısını ortadan kaldırdığı ifade edilmiştir. Müze gibi çeşitli detayların olduğu yerlerde sanal tur ile gezilmesi eserin gerçek değerinin görülmemesinin sebebiyet verebilmektedir. Bununla beraber bazı öğrenciler tarafından teknoloji kullanımının öğrenciler üzerinde dikkat dağınıcı bir etkiye neden olabileceği de ifade edilmiştir. Bu kapsamda bazı öğrencilerin vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır:

“Sanal dünya her ne kadar işlerimizi kolaylaştırır da bazı şeyleri direk yerinde görmek insana farklı duygular yaşatabilir. Örneğin bir müze sanal turunda ince ayrıntılarla yapılmış bir heykel, öğrencilere çok yapay gelebilir. Eserin gerçekçiliği öğrenciye geçmeyebilir.” (K3)

“Şöyle olabilir belki sık sık kullanılırsa bir süre sonra monotonlaşabilir her hafta öğretmen sanal tur etkinliği yaparsa öğrencilerde sıkılma davranışı sergilenebilir. Öte yandan çok yakın mesafeye gezi yapılabilecekken sanal tur ile gitmek belki öğrenciyi asosyalliğe de itebilir. Gideceği yer yakın

mesafede ise sanal tur ile gitmesi öğrencide verimli olmayabilir. Gidilmediği takdirde zaten sanal tur ile gidilebiliyor görmeye ihtiyacım yok gibi düşünebilir bu da asosyalliğe yol açabilir diye düşünüyorum.” (K4)

“Sanal turun öğretmen açısından dezavantajları başlıca ekonomik sorunlardır. Her ne kadar o mekânı yerinde görmek çok daha maliyetli olacak olsa da günümüzde birçok okulda sanal turları karşılayacak donanım bulunmamakta. Öğrenciler açısından tek dezavantajının, gidilecek mekânda çok daha kalıcı öğrenmeler sağlayabileceklerken, sanal turda bütün duyu organlarına hitap eden bir ortam bulamayacak dolayısıyla öğrenmeler nispeten daha az kalıcı olacaktır.” (K10)

“Dezavantajları ise sanal tur için ne kadar zamandan tasarruf edelim desek de istenilen yeri istedikleri zaman gezseler de yaşayarak göremedikleri için o alanı hissedemedikleri için zihinde kalıcılığı daha az olur ve aynı zamanda sanal gezilerin sağladığı etki gerçeğe göre daha az olur. Bu yüzden bir dezavantaj sağlar.” (K16)

Tablo 3

Sanal Tur Uygulaması ve Sosyal Bilgiler Dersi İlişkisine Yönelik Bulgular

Ana Tema	Kodlar
Öğrenme Alanı	<ul style="list-style-type: none"> • Kültür ve Miras (K2, K3, K4, K5, K6, K8, K9, K12, K13, K14, K16, K18, K19, K20, K21, K23) • İnsanlar, Yerler ve Çevreler (K2, K5, K7, K10, K11, K13, K15, K22) • Bilim, Teknoloji ve Toplum (K1) • Küresel Bağlantılar (K8, K17) Kültür (K2, K3, K4, K6, K8, K9, K10, K14, K15, K17, K18, K19, K20, K21, K22, K23) • Miras (K3, K4, K8, K9, K10, K14, K17, K21, K22, K23)
Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanım Nedeni	<ul style="list-style-type: none"> • Yer şekillerini görme (K1, K9, K14, K17) • Başka şehirleri görme (K1, K4, K5, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K15) • Tarihi yerleri görme (K6, K8, K14)
Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanım Şekli	<ul style="list-style-type: none"> • Projeksiyon kullanma (K1, K2, K3, K5, K6, K8, K9, K12, K14, K21, K22, K23) • Akıllı tahta (K2, K3, K5, K14, K19) • Bilgisayar odalarında kullanım (K1)

Sanal tur uygulamasına ilişkin öğrenme alanları değerlendirilmiştir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda öğrencilere ilişkin sosyal bilgiler dersinde genel olarak Kültür ve Miras; İnsanlar, Yerler ve Çevreler; Bilim, Teknoloji ve Toplum; Küresel Bağlantılar öğrenme alanlarına cevap verdikleri gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda verilen cevaplar incelendiğinde sanal turun daha çok Kültür ve Miras öğrenme alanı ile ilişkilendirildiği sonucuna varılmıştır. Kültür ve Miras konularının tarih ile bağlantılı olması ve tarihi konuların içerisinde mekan kavramlarının olması bu öğrenme alanını en çok tercih edilme sonucuna ulaştırmıştır. Verilen cevaplar ile ilgili olarak öğrenci görüşlerine ilişkin bilgiler şu şekilde verilmiştir:

“Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında yer alan nanoteknoloji ve yapay zeka konusu ile ilişkilendirebilirim.” (K1)

“Kültür ve Miras alanı olabilir. Ülkemiz için arkeoloji cenneti diyebiliriz. Ülkemizde 7 bölge olduğu için gezmek görmek önemli olabilir. Kazı çalışmalarını görmek mantıklı olabilir. Kültür ve Mirasın içerisinde yer alan arkeolojik alanlar ile daha çok ilişkilendirilebilir.” (K4)

“Örneğin Osmanlı konusundan bahsedebiliriz. Topkapı sarayını sanal tur ile öğrencilere gösterebiliriz. Yani Kültür ve Miras öğrenme alanında yer alan Osmanlı konusundaki Topkapı sarayını sanal tur ile ilişkilendirebilirim.” (K6)

“Kültür ve Miras öğrenme alını tarihimizin içinde barındırdığı birçok değeri ve olguyu temsil ediyor. Diğer bir açıklamayla da yaşayarak öğrenebilen konular barındırdığı için sanal turları bu alanla ilişkilendirebiliriz. Örnek verecek olursak; Ayasofya Camisini en iyi sanal turla anlatırız veya Pamukkale Travertenlerini anlatmak istiyorsak sanal turları kullanabiliriz. Bu şekilde konuyu öğrencinin en iyi ve en kalıcı şekilde öğrenmesini sağlayabiliriz.” (K16)

Öğrenciler tarafından sosyal bilgiler dersinde sanal tur uygulamasının yer şekillerini görme başka şeyleri görme ve tarihi yerleri görme gibi çeşitli nedenler dahilinde kullanıldığı ifade edilmiştir. Sosyal bilgiler dersinde sanal tur uygulamasının kullanım yöntemleri incelendiğinde ise öğrenciler tarafından projeksiyon kullanıldığı ve akıllı tahta yardımıyla sanal tur uygulamasına ilişkin çalışmaların yürütüldüğü ifade edilmiştir. Konu ile ilgili olarak bazı öğrenci görüşlerini aşağıda yer verilmiştir:

“Sanal tur uygulamaları özellikle Sosyal Bilgiler dersinde kullanılmalı, diğer branşları baz alırsak, çünkü Sosyal Bilgiler dersi gerek yer şekilleri gerek Türkiye'nin coğrafi koşullarını inceleyen bir ders olduğunu düşünüyorum. Bu amaçla birçok öğrencinin öğretim sürecinde Türkiye'deki farklı şehirleri görme imkanı olmuyor. Bu tip yerleri yapay zeka ile internet ortamında görebilir. Sadece bizim ülkemiz ile sınırlı değil yurtdışını da görebilir. Bu açıdan da çok çok faydalı, Sosyal Bilgiler dersinde birçok yöntemle kullanılabilir. Projeksiyon olabilir. Okullarda bilgisayar odaları var, daha çok bu bilgisayarlara yüklenen programlar aracılığıyla yapılsa daha faydalı olabilir.” (K1)

“Kültür ve Miras konusunda yer alan Osmanlı zamanında bulunan sikkelerin öğretilmesi. İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanında yeryüzü şekillerinde mağaraların öğretiminde olabilir. Tarihi mekanlar olabilir, Safranbolu evleri konusunun öğretiminde sanal tur kullanılabilir.” (K14)

Tablo 4

Sanal Tur Uygulamasının Öğrenci Ders Başarı ve Tutumuna Etkisine Yönelik Bulgular

Ana Tema	Kodlar
Olumlu	• Dersi ilgi çekici hale getirme (K1, K2, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K11, K12, K13, K17, K20, K21, K22, K23)
	• Somut yaşantı elde etme (K1, K2, K4, K10, K18, K19)
	• Görsellik sağlama (K1, K7, K8, K15)
	• Teknolojiyi kullanarak öğrenme (K3)
	• Duygusal becerileri geliştirme (K4)
	• Kalıcı öğrenme sağlama (K7, K17)
	• Daha çok bilgi sahibi olması (K16)
Olumsuz	• Kalıcı öğrenme sağlamama (K14)
	• Sınıf ortamının kalabalık olması (K14)
	• Tarihi yerlerde tam karşılık alamama (K2, K4)

Sanal tur uygulamasının öğrenci ders başarı ve tutumunu etkisine yönelik olarak öğrencilerin görüşleri değerlendirilmiştir. Görüşler kapsamında genel olarak sanal tur uygulamasına yönelik olumlu bir görüşün olduğu ifade edilebilir. Öğrenciler tarafından sanal tur uygulamasının sosyal bilgiler dersini daha çekici bir hale getirdiği ve somut yaşantı elde ederek öğrencilerde kalıcı öğrenmeyi sağladığı ifade edilmiştir. Sanal tur uygulaması ile görsellik sağlanarak öğrencilerin

derse olan ilgisi artmakta ve teknolojiyi kullanarak öğrenmeleri sağlanmaktadır. Konu ile ilgili olarak bazı öğrencilerin görüşlerine aşağıda yer verilmiştir:

“Şimdi şöyle akademik yönden artış olabilir. Konuya ilgisini arttırabilir bu yüzden de olumlu katkı sağlayacağına inanıyorum. Konuyu öğrenmek için daha çok çaba sarf eder. Tarihi eserlerin dünya mirası için önemini kavrayıp duyuşsal becerisini de geliştirebilir. Daha önce görmediği, hayatı boyunca gidemeyeceği yerleri, çeşitli eserleri görerek o eserlere karşı daha korumacı bir yaklaşımda sergileyebilir diye düşünüyorum.” (K4)

“Sanal tur öğrenci başarısı için olumludur. Çünkü değişik ülkeler hakkında öğrenciler bu turlarla birlikte daha çok bilgi sahibi olurlar, sanal turlarla birlikte yaşama karşı görüş açısı değişir. Yıllardan gelen bir söz vardır. Çok okuyan mı bilir çok gezen mi bilir? Evet, sanal turla öğrenci hem gezecek, hem de okuyacak bununla birlikte derse olan ilgisi de artacağı için öğrenci başarısına olumlu katkı sağlayacaktır.” (K16)

Sanal tur uygulamasının sosyal bilgiler dersinde kullanımına ilişkin olarak öğrencilerin ders başarı ve tutumlarına yönelik genel olarak olumlu bir görüş olmakla birlikte bazı öğrenciler olumsuz görüşlerini dile getirmişlerdir. Bazı öğrenciler kalıcı öğrenmenin sanal tur ile mümkün olmadığını ifade ederek bu durumu olumsuz bir görüş olarak belirtmiştir. Ayrıca, sınıfın kalabalık olması nedeniyle öğrenmenin yeterli düzeyde gerçekleşmediği belirtilmiştir. Tarihi yerlerin sanal turda tam anlamıyla deneyimlenememesi de öğrenciler tarafından olumsuz bir durum olarak değerlendirilmiştir. Konu ile ilgili olarak bazı öğrencilerin vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır:

“Her öğrencide kalıcılık sağlayamayacağı için olumsuz yönde etkileyeceğini düşünüyorum. Sınıf ortamında kalabalık olması da sanal turu öğrencide başarısız yapabilir” (K14)

Tablo 5

Sanal Tur Uygulamasına İlişkin Eğitim Alma Durumuna Yönelik Bulgular

Ana Tema	Kodlar
Eğitim Alma	<ul style="list-style-type: none"> Eğitim almama (K1, K2, K3, K4, K5, K6, K8, K9, K11, K12, K13, K14, K15, K16, K17, K18, K19 K20, K21, K22, K23) Öğretim Yöntem Teknikleri Materyal Tasarımı dersinde alma (K7) Bilim, Teknoloji ve Toplum Dersi (K10)
Eğitim Talebi	<ul style="list-style-type: none"> Eğitim almanın derse katkı sağlaması (K1, K2, K4, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15, K17, K18, K19 K20, K21, K22, K23) Öğrencilerin gezmelerinde ekonomik özgürlük sağlama (K7) Teknolojinin içinde olma isteği (K3) Mesleğe katkı sağlama (K16)

Sanal tur uygulamasına yönelik olarak öğrencilerin eğitim alıp almadıkları sorulmuştur. Öğrencilerin önemli bir kısmı eğitim almadığını ifade etmiştir. Bununla beraber iki öğrenci tarafından lisans dersleri kapsamında sanal ders uygulamasına yönelik çeşitli bilgiler aktarıldığı ifade edilmiştir. Ayrıca, tüm öğrenciler doğrudan sanal tur uygulamasına yönelik bir eğitim almadıklarını belirtmiştir. Öğrenciler tarafından sanal tur uygulamasına yönelik eğitimler alınabileceği belirtilirken bu eğitimler sonucunda sanal tur uygulamasının derslerde kullanılarak eğitime katkı sağlayacağı ifade edilmiştir:

“Bir ders olarak almak isterdim. İleride dersimi işlerken anlattığım konuları sanal tur ile destekleyip daha öğretici ilerlerdim.” (K2)

“Lisans eğitimimde ‘Sanal Tur’ adı altında bir dersimiz yok. Öğretim Yöntem Teknikleri Materyal Tasarımı dersinde slayt hazırlama, bilgisayar kullanımı, sanal tur kullanımı ve kullanım alanları şeklinde anlatımlar yapılmıştır. Aynı yeten ‘Sanal Tur’ dersine ihtiyaç olmayıp, bahsettiğim ‘Öğretim Yöntem ve Teknikleri Materyal Tasarımı’ dersi yeterli olacaktır. Eğitim almamızın katkısı ise, örneğin; Türkiye’nin farklı bölgelerine atandığımızı düşünürsek, derste anlatacağımız konular var (Türkiye’nin bölgeleri gibi) ve öğrenciler ekonomik özgürlüğü olmadığından dolayı ziyaret edemiyorlar. Bu açıdan Sanal tur anlatılan dersi destekleyecek iyi bir yöntemdir.” (K7)

“Kesinlikle ayrı bir ders olarak almak isterdim. İlerde meslek hayatımda bazı konuları öğrencilere aktarırken dersi daha zevkli hale getirebilirdim. Meslek hayatıma bir hazırlık aşaması gibi fayda sağlayabilirdi. Konuları meslek hayatımda daha yaratıcı aktarmama da katkı sağlayabilirdi.” (K16)

Tablo 6

Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Programında Sanal Tur Uygulaması Kapsamında Yapılabilecek Çalışmalara Yönelik Bulgular

Ana Tema	Kodlar
Çalışmalar	<ul style="list-style-type: none"> • Öğrenci kulüpleriyle destekleme (K1) • Sosyal medya etkinlikleri (K1) • Seçmeli ders açılması (K2) • TÜBİTAK Projeleri (K2) • Tarih içerikli derslerde kullanma (K3, K6) • Derslere dahil edilme (K4, K5, K6, K7, K8, K9, K11, K12, K13, K14, K15, K16, K17, K18, K19 K20, K21, K22, K23) • Gerekli donanımı sağlama (K10)

Sosyal bilgiler öğretmenliği programında sanal tur uygulaması kapsamında yapılacak çalışmalar değerlendirilmiştir. Öğrencilerin önemli bir kısmı, sanal tur uygulamasına yönelik çalışmaların derslere entegre edilerek yapılabileceğini ifade etmiştir. Öğrenciler, gerekli donanımın sağlanması durumunda sanal tur uygulamasının derslerde etkili bir şekilde kullanılabilceğini belirtmiştir. Bu kapsamda bazı öğrencilerin vermiş oldukları cevapları aşağıda yer almaktadır:

“Bu dersin lisans eğitiminde verilebilmesi için öğrenci kulüpleri desteklenebilir. Twitter’dan etkinlikler düzenlenebilir. Tüm öğretmen adaylarının buna destek vereceğini düşünüyorum. Sosyal medya aracılığıyla insanlar sesini duyurabilir.” (K1)

“Biz üniversitede sanal tur ile ilgili herhangi bir çalışma yapamadık. Bana kalırsa sosyal bilgiler öğretmenliği bölümünde okuyan her öğrenci mutlaka sınıf ortamında sanal tur deneyimi yaşamalı. Bu konuda üniversitelere gerekli donanım sağlanmalı ve teşvik edilmelidir.” (K10)

Tablo 7

Sanal Tur Uygulamasında Deneyime Yönelik Bulgular

Ana Tema	Kodlar
Deneyim	<ul style="list-style-type: none"> • Dünya şehirlerini gezme (K1, K4, K5, K8, K9, K10, K16, K18, K22, K23) • Müze gezme (K3, K4, K10, K14, K15, K17, K18, K19, K20) • Türkiye şehirlerini gezme (K1, K3, K4, K5, K9, K11, K12, K13)

	<ul style="list-style-type: none"> • Üniversiteleri görme (K7) • Deneyimin olmaması (K6)
İstenilen	<ul style="list-style-type: none"> • Stadyumları gezme (K2)
Deneyim	<ul style="list-style-type: none"> • Tarihi mekanları gezme (K6)

Öğrencilere sanal tur uygulamasını deneyimleyip deneyimlemedikleri sorulmuştur. Öğrenci görüşleri incelendiğinde dünya şehirlerini gezdikleri, çeşitli müzeleri ve Türkiye'deki şehirleri gezdikleri ifade edilmiştir. Bununla beraber bazı öğrenciler tarafından stadyum gezme ve tarihi mekanları gezme gibi istenilen deneyimler söz konusudur. Konu ile ilgili olarak bazı öğrencilerin vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır

“Sanal tur ile alakalı herhangi bir deneyimim olmadı. Stadyumları gezme olanağı sağlandığı zaman benim için de göremediğim yerleri görme fırsatı sağlanmış olacaktır. Çünkü spora ilgim olduğu için göremediğim bazı stadyumları da görmüş olurdum.” (K2)

“Sanal tur deneyimim oldu. Bilgisayar üzerinden bir deneyimim oldu. Antalya müzesine gitme şansım olmadığı için sanal tur uygulamalarını kullanmıştım. Böylelikle daha kalıcı bir bilgi edindim.” (K14)

Tablo 8

Sanal Tur Uygulamasını Derste Kullanmayı İstedığı Yönteme Yönelik Bulgular

Ana Tema	Kodlar
Derste Kullanmayı İstedığı Yöntem	<ul style="list-style-type: none"> • Görselle desteklemek için kullanma (K1, K4, K8, K10, K11, K12, K13, K15, K17 K18, K21, K22, K23) • Dersi pekiştirme (K2, K4, K5, K6, K7, K9, K16, K19, K20) • Tarih ve coğrafya ağırlıklı konularda kullanma (K3) • Derse olan ilgiyi artırma (K17) • Öğrenmeye katkı sağlama (K23)

Sanal tur uygulamasının derslerde kullanılmasına ilişkin yöntemlere yönelik bulgular değerlendirilmiştir. Öğrenciler tarafından görselle destekleme, dersi pekiştirme ve derse yönelik ilgiyi artırmaya yönelik çeşitli ifadeler belirtilmiştir. Araştırma kapsamında bazı öğrencilerin vermiş oldukları cevaplar aşağıda yer almaktadır:

“Sanal turların dersimde bana en çok faydası dokunacak uygulamalardan biri olacağı kesin. Öğrencilerime sadece sanal turu açıp izlemek olmayacak amacım. Çeşitli soru-cevap oyunlarıyla ilgiyi tamamen sanal tura çekecek ve beklenmedik sorularla ilgiyi canlı tutacağım. Sanal tur sırasında mekandaki öğrenilmesi gereken bütün unsurları da gezi esnasında eğlenceli bir dille öğrencilerime aktaracağım.” (K10)

“Öğrencilerin merak ettikleri ve istekli olduğu konular üzerine sanal tur yapabilirim. Ayrıca okulun konumunun konuya uygun olup olmaması ve maddi açıdan sorun teşkil edecek olması durumlarında hemen kullanılabilir bir uygulama olurdu. Öğrencinin derse olan ilgi ve tutumlarını arttırmada etkili olacaktır.” (K17)

“Sosyal bilgiler öğretmenini olarak sanal turlar derse fazlasıyla katkısı olacaktır ve bunu yaptığımız taktirde öğrencilerin öğrenmesini daha fazla kolaylaştırıp kalıcılığını artırmamız mümkün bundan dolayı mutlaka sanal turları ders vakitlerine sıkıştırmak gerekecektir. Bu yüzden ilerleyen dönemde meslek hayatımda kullanmak isterdim.” (K23)

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırmada sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sosyal bilgiler eğitiminde sanal tur uygulamalarına yönelik görüşleri incelenmiştir. Araştırmada öğrencilere sanal tur uygulamasından ne anladıkları sorulmuştur. Öğrenciler genel olarak internet aracılığı ile sanal ortamda gezme olarak ifade etmişlerdir. Bunun dışında çeşitli mekan ve yerleri sanal ortamda gezebilme imkanının sunulduğu üç boyutlu bir platform olarak da tanımlamışlardır. Aladağ, Akkaya ve Şensöz (2014) araştırmalarında ise öğretmenlere sanal müze kavramı sorulmuş ve öğretmenler tarafından internet ortamında gezilen müze şeklinde ifade edildiği belirlenmiştir.

Sanal tur uygulamasının avantajları incelenmiştir. Değerlendirmeler kapsamında öğrenciler bakımından özellikle sanal turun dersi etkili ve çekici bir hale getirdiği belirtilmiştir. Sanal tur, istenilen yerleri gezerken derslerin pekiştirilmesine katkı sağlamak ve öğrencilere somut bir deneyim sunmaktadır. Ayrıca sanal turlarda çeşitli izin prosedürlerinin söz konusu olmaması ve ulaşım, müze ücreti gibi çeşitli maliyetlerin olmaması önemli bir avantaj olarak görülmektedir. Altınbay ve Gümüş (2020) araştırması kapsamında öğrencilere sanal tur uygulamaları kapsamında öğretim ortamının sunulmasının kalıcı öğrenmeyi sağladığı ifade edilmiştir. Araştırmada ayrıca sanal tur uygulaması ile beraber gezi ücretlerinin ve maliyetlerinin olmadığı ifade edilmiştir. Daşdemir (2019) araştırmasında sanal tur uygulamaları kapsamında öğrencilere sosyal bilgiler eğitiminin verilmesinin ders başarısını olumlu yönde etkilediği belirtilmiştir.

Öğrenciler tarafından sanal tur uygulamasının çeşitli dezavantajları değerlendirilmiştir. Değerlendirmeler kapsamında öğrencilere gerçek bir yaşantı sunmaması ve özellikle tarihi yerlerin sanal tur ile gezilmesinin gerçeklik algısını ortadan kaldırdığı ifade edilmiştir. Müze gibi çeşitli detayların olduğu yerlerde mekanların sanal tur ile gezilmesi eserlerin gerçek değerinin görülmemesine sebebiyet verdiği saptanmıştır. Bununla beraber bazı öğrenciler tarafından teknoloji kullanımının öğrenciler üzerinde dikkat dağıtıcı bir etkiye neden olabildiği de ifade edilmiştir. Aladağ, Akkaya ve Şensöz (2014) çalışmalarında bazı öğretmenlerin sanal müze uygulamaları kullanırken sınıfın hakimiyetini kaybettiği ifade edilmiştir.

Sanal tur uygulamasına ilişkin öğrenme alanları değerlendirilmiştir. Varılan sonuçlara göre sosyal bilgiler dersine ilişkin olarak Kültür ve Miras, İnsanlar, Yerler ve Çevreler gibi öğrenme alanlarının ön plana çıktığı görülmektedir.

Öğrencilerin öğrenme alanlarını seçerken, Kültür ve Miras öğrenme alanında tarihi mekanları ziyaret etme isteğinin önemli bir etken olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca, İnsanlar, Yerler ve Çevreler öğrenme alanında sanal turların kullanımının, yeryüzü şekillerinin dikkat çekici olmasından kaynaklandığı belirtilmektedir. Bu konuların sınıf ortamında aktarılmasında ise projeksiyon cihazları, akıllı tahtalar ve kişisel bilgisayarların tercih edildiği ifade edilmektedir.

Sanal tur uygulamasının öğrencilerin ders başarısı ve tutumlarına olan etkileri incelenmiştir. Bu değerlendirmelerde, sanal tur uygulamasına ilişkin genel olarak olumlu görüşlerin bulunduğu saptanmıştır. Bu değerlendirmelerde, genel olarak sanal tur uygulamasına dair olumlu görüşlerin olduğu saptanmıştır. Öğrenciler, sanal tur uygulamasının sosyal bilgiler dersini daha ilgi çekici hale getirdiğini ve somut deneyimler yoluyla kalıcı öğrenmeyi desteklediğini ifade etmiştir. Görsellik sağlayarak, sanal tur uygulaması öğrencilerin derse olan ilgisini artırmakta ve teknolojiyi kullanarak öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. Koca ve Daşdemir'in (2018) araştırmasında ise sanal tur uygulamalarının sosyal bilgiler öğrenimi üzerindeki etkileri değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçları, sanal tur uygulamalarını kullanan öğrencilerin,

geleneksel yöntemlerle eğitim alan öğrencilere göre ders başarılarının daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, sanal tur uygulamasının öğrencilerin ders başarılarına olumlu bir katkı sağladığı görülmektedir.

Altınbay ve Gümüş'ün (2020) araştırmasında, sanal tur uygulamalarının sosyal bilgiler dersinde kullanılmasının öğrencilere kalıcı öğrenme sağladığı belirtilmiştir. Bu çalışmada, sanal tur uygulamasının en önemli avantajının kalıcı öğrenme olduğu vurgulanmıştır. Ancak, öğrenciler sınıfın kalabalık olmasının öğrenme düzeyini olumsuz etkilediğini ifade etmiştir. Ayrıca, tarihi yerlerde yeterli deneyim elde edememek de öğrenciler tarafından bir olumsuzluk olarak değerlendirilmiştir. Sürme ve Atılğan (2020) ise sanal müze memnuniyeti üzerine yaptıkları çalışmada, sanal ortamın kullanılabilirliğinin memnuniyeti olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuşlardır. Araştırmada, sanal müzelere yönelik memnuniyetin artırılmasında sanal ortamın kullanılabilirliğinin geliştirilmesi gerektiği belirtilmiştir.

Sanal tur uygulamasıyla ilgili öğrencilere eğitim alıp almadıkları sorulduğunda, çoğunluğunun bu konuda herhangi bir eğitim almadığı ifade edilmiştir. Ancak, iki öğrenci, lisans dersleri kapsamında sanal tur uygulamalarıyla ilgili bazı bilgiler edindiklerini belirtmişlerdir. Genel olarak, öğrencilerin sanal tur uygulamalarıyla ilgili doğrudan eğitim almadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Altınbay ve Gümüş'ün (2020) araştırmasında ise, sosyal bilgiler öğretmenlerinin hizmet içi eğitim programlarına katılarak, sanal tur uygulamalarını daha etkin bir biçimde kullanabilecekleri vurgulanmıştır. Bu bulgu, araştırmamızda öğrencilerin doğrudan sanal tur uygulaması eğitimi almadığı yönündeki gözlemlerle çelişmektedir. Bununla birlikte, öğretmenlerin bu tür eğitimlerden yararlanması, uygulamanın öğretmen adayları tarafından daha etkin bir şekilde kullanılmasını sağlayabilir.

Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Programı'nda sanal tur uygulamalarının eğitim süreçlerine dâhil edilmesiyle ilgili çeşitli öneriler ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin bir kısmı, bu tür uygulamaların programın ders içeriğine entegre edilmesinin faydalı olacağı görüşündedir. Ayrıca, sanal tur uygulamalarıyla ilgili öğrenci kulüpleri oluşturularak, öğrencilerin bu teknolojiyi daha fazla deneyimleme fırsatı bulabilecekleri ifade edilmiştir. Bazı öğrenciler ise, sanal turun müfredata dâhil edilerek bağımsız bir ders olarak okutulmasının gerektiğini savunmuşlardır. Bunun yanı sıra, gerekli altyapı ve donanım sağlandığında, sanal tur uygulamalarının drama dersi gibi yaratıcı bir yaklaşımla öğretilebileceği de vurgulanmıştır. Öğrencilere sanal tur uygulamasını deneyimleyip deneyimlemedikleri sorulduğunda, bazı öğrencilerin dünya şehirlerini, çeşitli müzeleri ve Türkiye'deki şehirleri gezdikleri belirlenmiştir. Bununla birlikte, bazı öğrencilerin sanal tur deneyimi olmadığı, ancak stadyum gezmek veya tarihi mekanları ziyaret etme gibi isteklerinin bulunduğu görülmüştür.

Öğretmen adaylarının meslek hayatlarında sanal tur uygulamalarını kullanma konusundaki görüşleri şu şekilde özetlenmiştir:

- Derslerin giriş kısmında öğrencilerin derse olan ilgisini artırmak için,
- Ders sonlarında konuyu pekiştirmek amacıyla,
- Dersi görsellerle destekleyerek daha çekici hale getirmek için,
- Somut deneyimlerle bilgiyi kalıcı hale getirmek için kullanabilecekleri belirtilmiştir.

Bu bulgulardan hareketle Peker (2020), Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarıyla yaptığı araştırmasında, sanal turların kullanımına dair örnek olarak sanal müzeleri ele almış ve öğretmen adaylarının bu tür uygulamalara büyük ilgi gösterdiklerini, ayrıca bu uygulamaların öğrenciler

üzerinde kalıcı etkiler bıraktığını belirtmiştir. Benzer şekilde, Turgut (2015) Sosyal Bilgiler dersinde yapılan sanal gezilerin öğrencilerin eğlenmesini sağladığını ve ders kazanımlarının daha etkili bir şekilde aktarılmasında önemli bir rol oynadığını vurgulamıştır. Ayrıca, öğretmen adayları sanal tur uygulamalarını sınıf ortamında projeksiyon, akıllı tahta gibi teknolojik araçlar aracılığıyla kullanabileceklerini ifade etmişlerdir.

Öneriler

- Sanal tur uygulamalarına yönelik olarak öğretmen adaylarını ve öğretmenlere eğitimler verilerek bu alandaki bilgi ve becerileri güçlendirilebilir.
- Gelecekte yapılacak olan çalışmalarda öğrenciler ile görüşmeler yapılarak öğrencilerin sanal tur uygulamalarına yönelik düşünceleri tespit edilebilir ve bu doğrultuda iyileştirmeler yapılabilir.
- Sosyal bilgiler öğretmen adaylarına yönelik sanal tur uygulamalarını geliştirmek için kulüp çalışmaları ve TÜBİTAK projeleri gibi etkinliklere yer verilebilir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Her bir araştırmacının çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Yazarlar arasında herhangi bir çatışma durumu yoktur.

KAYNAKÇA

- Akengin, H., ve Ersoy, F. (2005). Sosyal bilgiler eğitiminde mekansal öğrenme ortamlarının tarihçesi. İçinde R. Sever ve E. Koçoğlu (Ed.), *Sosyal bilgiler eğitiminde mekansal öğrenme ortamları* (s. 17-42). Pegem Akademi.
- Aladağ, E., Akkaya, D., ve Şensöz, G. (2014). Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımının öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(2), 199-217.
- Alkayış, A. (2021). Eğitim felsefesi perspektifinden dijitalleşme ve Eğitim 4.0. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (BUSBED)*, 11(21), 221-237.
- Altınbay, R. (2019). *Sosyal bilgiler dersinde sanal tur kullanımının sosyal bilgiler öğretmenlerinin görüşlerine göre değerlendirilmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Altınbay, R., ve Gümüş, N. (2020). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin sanal tur uygulamalarıyla ilgili görüşleri. *Journal of Innovative Research in Teacher Education*, 1(1), 60-71.
- Ataş, H., ve Gündüz, S. (2019). Yükseköğretimde dijital dönüşüm. İçinde İ. E. Çelik (Ed.), *Dijital dönüşüm: Ekonomik ve toplumsal boyutuyla* (s. XX-XX). Gazi Kitabevi.
- Atıcı, B. (2004). *Sosyal bilgi inşasına dayalı sanal öğrenme çevrelerinin öğrenci başarısı ve tutumlarına etkisi*. [Doktora tezi]. Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Elazığ.

- Avcı, C., ve Öner, G. (2015). Tarihi mekânlar ile sosyal bilgiler öğretimi: Sosyal bilgiler öğretmenlerinin görüş ve önerileri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(USBES Özel Sayısı I), 108-133.
- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 231-274.
- Beceren, Ö. (1997). *İnternete genel bir bakış ve internette web sayfası açan Türk firmalarının web sayfası açma ve interneti kullanma maksatlarının tespitine yönelik bir pilot araştırma*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Broadfoot, P. (2000). Comparative education for the 21st century: Retrospect and prospect. *Comparative Education*, 36(3), 357-371.
- Cairncross, A. M. (2014). A glimpse of the Y-generation in higher education: Some implications on teaching and learning environments. *South African Journal of Higher Education*, 28(2). <https://doi.org/10.20853/28-2-341>
- Çetinkaya, H. H., ve Akçay, M. (2013). Eğitim ortamlarında arttırılmış gerçeklik uygulamaları. *Akademik Bilişim 2013 – XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri* (s. 1031-1035). Akdeniz Üniversitesi.
- Çınar, C., Utkugün, C., ve Gazel, A. A. (2021). Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımı hakkında öğrenci görüşleri. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi*(16), 150-170. <https://doi.org/10.20860/ijoses.1017419>
- Çiğdem, H., ve Öztürk, M. (2016). Critical components of online education learning readiness and their relationships with learner achievement. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17, 98-108.
- Daşdemir, İ. (2019). *Sosyal bilgiler öğretiminde sanal tur uygulamalarının etkisinin incelenmesi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demir, S., ve Eren, E. (2020). Değerlendirme aracı olarak oyunlaştırma platformlarının kullanımının öğrencilerin derse katılım ve motivasyonlarına etkisi. *Asya Öğretim Dergisi*, 8(1), 47-65.
- Derman, E. (2012). *360 derece panoramik sanal tur uygulaması (Dumlupınar Üniversitesi örneği)*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya.
- Durgud, D., Bal, Y., ve Aydın, H. (2023). Sanal gerçeklik (VR) yaklaşımıyla geliştirilen dijital oyun uygulamasının doğruluk analizi. *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, 3(2), 56-64. <https://doi.org/10.54047/bibtred.1186103>
- Elmas, R., ve Geban, Ö. (2012). 21. yüzyıl öğretmenleri için Web 2.0 araçları. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 243-254.
- Fisher, D. M., ve Waller, L. R. (2013). The 21st century principal: A study of technology leadership and technology integration in Texas K-12 schools. *The Global eLearning Journal*, 2(4), 1-44.
- Genç, Z. (2019). *Fırsat eşitliği bağlamında eğitimde teknoloji: Fatih Projesi örneği*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Greenhow, C., Robelia, B., ve Hughes, J. E. (2009). Learning, teaching, and scholarship in a digital age: Web 2.0 and classroom research: What path should we take now? *Educational Researcher*, 38(4), 246-259.
- Güllüpınar, F., Kuzu, A., Dursun, Ö. Ö., Kurt, A. A., ve Gültekin, M. (2013). Milli eğitimde teknoloji kullanımı ve sonuçları: Velilerin bakış açısından Fatih Projesi'nin pilot uygulamasının değerlendirilmesi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2013(30), 195-216.
- Hanley, S. (2005). On constructivism. *Maryland Collaborative for Teacher Preparation*. IGI Global.
- Kaya, M. F. (2019). İlkokul öğretim programlarının teknoloji entegrasyonu bakımından incelenmesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 1063-1091.
- Ko, C. C., ve Cheng, C. D. (2009). Interactive web-based virtual reality with Java 3D. The United States of America: Information Science Reference.
- Koca, N., ve Daşdemir, İ. (2018). Sosyal bilgiler öğretiminde sanal tur uygulamaları. *Electronic Turkish Studies*, 13(27), 1007-1016.
- Mclellan, H. (1996). Virtual realities. İçinde D. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (s. 457-487). Kluwer-Nijhoff Publishing.
- MEB. (2017). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı: İlkokul ve ortaokul 4, 5, 6 ve 7. sınıflar. <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=354>
- Merriam, S. B., ve Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (4. baskı). Jossey-Bass.
- Ömrüuzun, I. (2019). *Okul öncesi öğretmenlerinin teknoloji kullanımlarını etkileyen faktörler: Bir yol analizi çalışması*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri* (Çev. Ed., M. Bütün ve S. B. Demir). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Peker, N. (2020). Sosyal bilgiler dersinde sanal müze kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sanal müze kullanımına yönelik tutumları: Aksaray Müzesi örneği. *V. Uluslararası Aksaray Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 3-4 Kasım 2020, (s. 20-31). Aksaray Üniversitesi.
- Roussou, M. (2004). Learning by doing and learning through play: An exploration of interactivity in virtual environments for children. *Computers in Entertainment (CIE)*, 2(1), 1-23.
- Schwienhorst, K. (2002). Why virtual, why environments? Implementing virtual reality concepts in computer-assisted language learning. *Simulation & Gaming*, 33(2), 196-209.
- Sever, R. (2015). Sosyal bilgilerde mekansal öğrenme ortamları ile ilgili temel kavramlar. İçinde R. Sever ve E. Koçoğlu (Ed.), *Sosyal bilgiler eğitiminde mekansal öğrenme ortamları* (s. 1-15). Pegem Akademi.
- Strauss, A., ve Corbin, J. (1997). *Grounded theory in practice*. Sage.

- Sürme, M., ve Atılğan, E. (2020). Sanal müzede sanal tur yapan bireylerin memnuniyet düzeylerini belirlemeye yönelik bir araştırma. *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 1794-1805.
- Turgut, G. (2015). *Sosyal bilgiler dersinde bir eğitim aracı olarak sanal müzelerden yararlanma*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Türk Dil Kurumu. (2022). Türk Dil Kurumu web sitesi. <https://sozluk.gov.tr/>
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılabilir nitel bir araştırma tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 24(24), 543-559.
- Uçak, S., ve Erdem, H. H. (2020). Eğitimde yeni bir yön arayışı bağlamında 21. yüzyıl becerileri ve eğitim felsefesi. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 76-93.
- Üztemur, S., Dinç, E., ve Acun, İ. (2018). Müzeler ve tarihi mekânlarda uygulanan etkinlikler aracılığıyla öğrencilerin sosyal bilgilere özgü becerilerinin geliştirilmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*(46), 294-324.
- Yazıcı, S., Ocak, İ., ve Bozkurt, M. (2021). Web 2.0 araçları ile ilgili eğitim çalışmalarının incelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 474-487.
- Yeşiltaş, E., ve Turan, R. (2015). Sosyal bilgiler öğretimine yönelik geliştirilen bilgisayar yazılımının akademik başarı ve tutuma etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(5), 1-23.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.