



Biçimsel olmayan öğrenme kaynakları olarak kişisel medya ve kişisel eğlence ortamlarındaki deneyimlerin yönetimi

Doç.Dr. Mehmet Emin MUTLU^a

^aAnadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi

Özet

Yaşam boyu öğrenme sürecinde biçimsel olmayan öğrenmenin gerçekleştiği alanlardan biri de kişisel medya ve kişisel eğlence ortamlarıdır. İnternet bağlantısına sahip masaüstü, dizüstü ve tablet bilgisayarlar ile akıllı telefonlar en yaygın kişisel medya ve eğlence ortamını oluşturmaktadır. Diğer taraftan bireyler aynı zamanda televizyon, sinema, tiyatro, konser, söyleşi, sergi, basılı gazete, dergi ve kitap gibi kaynaklardan da içerik temin edebilir ya da bu ortamlarda canlı deneyimler yaşayabilirler. Bu çalışmada kişisel medya ve eğlence ortamlarının biçimsel olmayan öğrenme açısından rolü incelenmiş ve bu ortamlarda yaşanan öğrenme deneyimlerinin yönetilebilirliği araştırılmıştır. Bu amaçla kişisel medya ve eğlence ortamlarındaki öğrenme deneyimlerinin bir dijital yaşam günlüğü sistemiyle kaydedilmesi, yorumlanması, bağlam listelerinin elde edilmesi ve deneyimlerin planlanması-denetlenmesi-değerlendirilmesi süreci eylem araştırması yaklaşımıyla kişisel olarak denenmiştir. Deneme sonucunda elde edilen veriler çözümlenmiş ve değerlendirilmiştir. Uygulanan sürecin özellikle planlanmamış ya da bilincinde olmadan yaşanan biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinin sonradan fark edilmesi, anlamlandırılması ve yönetilmesi açısından etkili olduğu görülmüştür.

Anahtar Sözcükler: Kişisel Medya ve Kişisel Eğlence Ortamı, Yaşam Günlüğü, Biçimsel Olmayan Öğrenme Deneyimleri, Yaşam Boyu Öğrenme

Abstract

Some of the environments where informal learning takes place during lifelong learning process are personal media and personal entertainment environments. The most common personal media and entertainment environments are smart phones, desktop computers, laptops and tablets with internet access. On the other hand individuals can obtain content from sources such as television, cinema, theatre, concert, interviews, exhibitions, newspapers, magazines and books or have experiences on these environments. In this study, role of personal media and entertainment environments is examined and researched in scope of informal learning and manageability of learning experiences happen on these environments. With this aim, process of recording, interpreting, obtaining context lists and planning, supervising, evaluating the experiences via a lifelogging system on personal media and entertainment environments is personally tested with the help of action research approach. The data obtained as a result of this test is analyzed and evaluated. It is seen that the process applied is efficient especially for realization, interpretation and management of unplanned or unconscious informal learning experiences.

Keywords: Personal Media And Entertainment Environment, Lifelogging, Informal Learning Experiences, Lifelong Learning

Kaynak Gösterme

Mutlu, M. E. (2018). Biçimsel olmayan öğrenme kaynakları olarak kişisel medya ve kişisel eğlence ortamlarındaki deneyimlerin yönetimi. *AUAd*, 4(2), 18-39.

Giriş

“Öğrenme deneyimleri yönetimi” yaklaşımıyla yaşam deneyimleri içerisine dağılmış olan öğrenme deneyimlerinin bireyin kendisi tarafından yakalanarak değerlendirilmesi gerçekleştirilebilmektedir (Mutlu, 2015). Bu yaklaşıma göre; (a) yaşam günlüğü araçlarıyla yaşam deneyimleri sürekli olarak yakalanır, (b) bir-iki günlük aralıklarla yaşam günlüğü kayıtları taranarak, yaşam deneyimleri etkinlikler, epizodlar ve öyküler halinde yorumlanır, (c) deneyimlere eşlik eden bağlamlar belirlenmeye çalışılır ve bir kişisel bilgi tabanına kaydedilir, (d) öğrenme deneyimleri farkedilmeye çalışılır ve anlamlandırılır, (e) geleceğe ilişkin öğrenme deneyimleri planlanır, güncel öğrenme deneyimleri gözlenerek denetlenir, geçmiş öğrenme deneyimleri değerlendirilir. “Öğrenme deneyimleri yönetimi” yaklaşımını günlük yaşamda uygulanabilir kılmak amacıyla bireyin bilgisayarlarından kendiliğinden ve sürekli olarak ekran ve kamera görüntüsü yakalayarak bulut ortamına kaydeden bir dizi *yaşam günlüğü yazılımı* ile deneyimleri yorumlama ve yönetme amacıyla kullanılan bir *deneyim işleme yazılımı* geliştirilmiştir (Mutlu, 2015).

“Öğrenme deneyimleri yönetimi” yöntemi ve geliştirilen yaşam günlüğü sistemi; bireylerin yaşam boyu öğrenmesi (Mutlu ve ark., 2015), bir doktora öğrencisinin kişisel araştırma ortamında gerçekleştirdiği bilgi çalışması (Kip Kayabaş ve Mutlu, 2015), bir yazılım geliştiricisinin kişisel çalışma ortamında gerçekleştirdiği biçimsel olmayan öğrenme (Kayabaş ve Mutlu, 2015) ve uzaktan öğretim yöntemiyle öğrenim gören bir yüksek lisans öğrencisinin kişisel öğrenme ortamındaki biçimsel uzaktan öğrenme süreci (Peri Mutlu ve Mutlu, 2015) alanlarında uygulanarak, bu alanlardaki öğrenme deneyimlerinin yönetilebilirliği değerlendirilmiştir. Bu çalışmanın izleyen bölümlerinde “öğrenme deneyimleri yönetimi” yöntemi ve yaşam günlüğü sistemi kişisel medya ve kişisel eğlence ortamında yaşanan biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinin yönetimi amacıyla uygulanarak değerlendirilecektir.

Araştırmanın Arka Planı

“Öğrenme deneyimi”, Schacter ve arkadaşlarına ait “öğrenme” tanımı (Schacter ve ark., 2011:264) ile “deneyim” kavramının sözlük anlamından yararlanılarak, “yeni bilgi, davranış, beceri, değer ya da tercihleri kazandıran, değiştiren ya da güçlendiren, katıldığımız ya da maruz kaldığımız fiziksel, zihinsel, duygusal, ruhani, dini, sosyal ya da sanal olay ya da etkinlik” olarak tanımlanabilmektedir (Mutlu, 2015). Öğrenme, yaşam boyu öğrenme, yaşam genişliğinde öğrenme ve yaşam derinliğinde öğrenme olarak üç boyutta incelenmektedir (Karlsson 2008, Karlsson ve Kjisik 2009). Yaşam boyu öğrenme, öğrenmenin doğumdan

ölüme kadar kesintisiz devam eden bir süreç olduğunu vurgularken, yaşam genişliğinde öğrenme bireyin öğrenme deneyimlerinin biçimsel, yarı biçimsel ve biçimsel olmayan öğrenme deneyimleri olarak yaşanabileceğini ifade eder (Clark, 2005). Öğrenmeyle ilgili üçüncü boyut ise neye inanılacağı, nasıl davranılacağı ve kendini/diğerlerini nasıl yargılayacağını belirleyen tüm dini, manevi, ahlaki ve sosyal değerleri öğrenmeyi içeren yaşam derinliğinde öğrenmedir (Banks vd., 2007). Merriam, Caffarella, ve Baumgartner (2007)'a göre biçimsel eğitim yüksek ölçüde kurumsallaşmıştır, bürokratiktir, bir öğretim programına göre yürütülmektedir ve başarı notu, sertifika ya da diploma ile resmi olarak tanınır. Yarı biçimsel eğitim ise çoğunlukla biçimsel eğitim sisteminin dışında düzenlenen eğitimlerde gerçekleşen öğrenmeyi ifade etmek için kullanılır. Bu eğitimler genellikle kısa süreli, gönüllü katılımlı ve önkoşulsuz ya da çok az önkoşula sahiptirler. Her ikisinde de bir öğretim programı ve bir öğretici bulunur. Schugurensky (2000)'ye göre biçimsel olmayan öğrenme biçimsel ve yarı biçimsel öğrenmenin dışında kalan ve bireyin bütün hayatını kapsayan öğrenme deneyimlerini içerir. Biçimsel olmayan öğrenme genellikle planlanmadan ve farkına varılmadan gerçekleşen öğrenme deneyimleriyle eşleştirilmesine rağmen planlı ve bilinçli olarak gerçekleştirilen biçimsel olmayan öğrenme deneyimleri de bireyin hayatında önemli yer tutar. Clark (2005). Biçimsel olmayan öğrenme mekânları için kulüpler, kütüphaneler, müzeler, sanat galerileri, oyun sahaları, aileler ve yaşlı bakım evlerini örnek olarak vermiştir. Biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinin ağırlıklı olarak sınıf dışında yaşandığı düşünülebilir. Fakat öğrenen sınıf dışı ortamlarda biçimsel ve yarı biçimsel öğrenme deneyimleri yaşayabileceği gibi, biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerini sınıf ortamında da yaşayabilir. Mutlu, Schugurensky (2000), Eraut (2000, 2004) ve Bennett (2012)'in çalışmalarından yararlanarak *genişletilmiş biçimsel olmayan öğrenme modeli*'ni önermiştir. Genişletilmiş biçimsel olmayan öğrenme modelinde öğrenenin öğrenmeyi önceden planlaması ve öğrenmenin bilincinde olması durumları göz önüne alınarak "örtük (sözsüz) öğrenme", "bütünleştirici öğrenme", "tepkisel (tesadüfi) öğrenme" ve "öz-yönlendirmeli öğrenme" türleri biraraya getirilmiş ve bireyin geçmiş, şu an ve gelecekteki öğrenme deneyimlerine yönelik farkındalık kazanmasına yardımcı olacak bir çerçeve elde edilmiştir (Mutlu, 2015).

Biçimsel öğrenme, yarı biçimsel öğrenme ve öz-yönlendirmeli biçimsel olmayan öğrenme süreçleri hem önceden planlanarak uygulanırlar hem de öğrenenler bu sürecin içerisinde bir öğrenmenin gerçekleştiğinin farkındadırlar. Aynı zamanda, yararlanılan öğrenme kaynakları çoğunlukla önceden belirlenmiştir ve bu kaynaklar üzerinde öğretim programı kapsamında önceden belirlenmiş öğrenme etkinlikleri gerçekleştirilir.

Diğer taraftan, önceden planlanmadan ve o anda farkında olmadan yaşanan "örtük (sözsüz) öğrenme", önceden planlanan fakat o anda farkında olmadan yaşanan "bütünleştirici öğrenme" ve önceden planlanmayan fakat farkında olarak yaşanan "tepkiyel (tesadüfi) öğrenme" gibi biçimsel olmayan öğrenme durumlarında ise genellikle öğrenme kaynakları önceden belirlenmemiştir ve yaşanan deneyimlere ait hatırlatıcı kayıtların tutulmaması durumunda sonradan bu öğrenme deneyimlerini değerlendirmek mümkün olmayabilir. Öz-yönlendirmeli öğrenme dışındaki biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinde hemen her şey öğrenmeyi tetikleyebileceği için öğrenme kaynakları geniş bir uzaya dağılmıştır.

Öğrenme ile bilgi kavramı arasında yakın ilişki bulunmaktadır. Bireylerin kişisel bilgi çalışması süreçleri yedi farklı kişisel bilgi çalışması ortamında gruplandırılabilir: Kişisel iletişim ortamı, kişisel medya ortamı, kişisel çalışma ortamı, kişisel işlemler ortamı, kişisel yayıncılık ortamı, kişisel öğrenme ortamı ve kişisel araştırma ortamı (Mutlu, 2014). Bu ortamlar bireyin sahip olduğu bilgiye kaynaklık ederler ve bu nedenle öğrenme süreçleriyle etkileşirler.

Kişisel bilgi çalışması ortamları hem sanal hem de fiziksel öğelere sahiptirler. Örneğin e-posta bir sanal iletişim aracıyken, geleneksel posta fiziksel bir iletişim aracıdır. Yaygınlık ve bireyin yaşamındaki önemi açısından değerlendirildiğinde en yaygın olan kişisel iletişim ortamlarından en az yaygınlığa sahip olan kişisel araştırma ortamlarına doğru bir piramidin oluştuğu görülür. Diğer bir deyişle kişisel iletişim ortamı her birey için son derece önemliyken, az sayıda birey gelişmiş bir kişisel araştırma ortamına sahiptir. Diğer taraftan, her kişisel çalışma ortamı daha yaygın olan kendi altındaki kişisel çalışma ortamının üzerinde oluşturulur. Buna göre kişisel medya ortamı kişisel iletişim ortamının üzerinde oluşturulmuştur ve onu içerir (Mutlu, 2014).

Kişisel medya ortamı (buna kişisel eğlence ortamı da eklenebilir) biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinde öğrenme kaynağı olarak en fazla etkisi olan ortamdır. Bunun başlıca nedeni öğrenmeye konu olan enformasyonun ağırlıklı olarak kişisel medya ortamından temin edilmesidir. Biçimsel öğrenme sürecinde planlanmadan ya da farkına varmadan yararlanılan öğrenme kaynaklarının tümünün kişisel medya ortamına ait olmadığına dikkat edilmelidir. Örneğin sosyal ilişkiler, beyin fırtınası, doğayı ve toplumu gözlemek vb. deneyimlerle birey kişisel medya ortamıyla ilişkiye geçmeden biçimsel olmayan öğrenme gerçekleştirebilir.

Günümüzde dijital ve sanal teknolojilerin yaygınlaşmasıyla bireyler geleneksel medyadan "yeni medya" ya yönelmektedirler. Yeni medya aynı zamanda kitlesel medyayı

kişisel medyaya dönüştürme potansiyelini de barındırmaktadır. Kişisel medya ortamının tanımı kişisel öğrenme ortamının tanımına öykünerek aşağıdaki gibi yapılacaktır:

Kişisel medya ortamı, bireyin kendi hedefleri, ilgileri ve gereksinimleri doğrultusunda, kendisi tarafından seçilen, belirlenen ya da tasarlanan, geliştirilen, kullanılan birbiriyle gevşek bir biçimde bağlı sanal, dijital ve fiziksel medya ve eğlence araçlarından oluşmaktadır. Kişisel medya ortamı kişisel iletişim ortamını da bir bileşen olarak kendi içerisinde barındırır. Her bireyin değişik karmaşıklık düzeyine sahip bir kişisel medya ortamı bulunmasına rağmen bireylerin bu ortama ait farkındalıkları ve ortam üzerindeki egemenlikleri farklı düzeydedir. Bireyin kişisel medya ortamını kendisinin oluşturması ve yönetmesi, kişisel medya ortamının yaşam boyu sürdürülebilirliği açısından önemlidir. Bireyin kişisel olmayan medya ortamı ise “kurumsal medya ortamı” olarak ele alınabilir ve kurumsal amaçlarla, kurumlar tarafından belirlenen ve kullanılan araçları içerdiği düşünülebilir.

Kişisel medya ortamındaki araçlar (kişisel eğlence ortamı da dahil edildiğinde) sanal, dijital ve fiziksel medya araçları olmak üzere üç grupta ele alınabilir (Tablo 1):

Tablo 1		
<i>Kişisel Medya Ortamı ve Kişisel Eğlence Ortamındaki Araçlar</i>		
Sanal Araçlar	Dijital Araçlar	Fiziksel Araçlar
<ul style="list-style-type: none"> • İnternet televizyonu, • İnternet radyosu, • İnternet ortamında yayınlanan filmler ve televizyon programları, • İnternet gazetesi ve dergileri, • İnternet ortamındaki videolar, müzikler ve görüntüler, • İnternet ortamındaki e-kitaplar • Bilgisayar oyunları <p>Bu araçlar masaüstü, dizüstü, tablet bilgisayarlar, akıllı telefonlar, akıllı televizyonlar ya da dijital televizyon + (Chromecast, AppleTV, Google tv gibi televizyonu akıllı tv ye dönüştüren bileşenler) aracılığıyla kullanılırlar. Bu kategori yapısı gereği kişiselleştirilebilir olduğundan dolayı bireyin “kişisel medya ve eğlence ortamı” nı meydana getirir. Bu araçlara masaüstünde çalışan yazılımlar, uygulamalar (apps) ya da çevrimiçi hizmetlerle erişilebilir. Bireyler internet ortamında yayınlanan içeriklerin bir bölümüne düzenli olarak takip ettikleri sitelerden erişebildikleri gibi önemli bir bölümüne de sosyal medyada</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Karasal televizyon, IP TV, kablo tv • Karasal radyo, dijital radyo • Müzik sistemi (Müzik seti, radyo, pikap, teyp, mp3 çalar, ...), • Ev sineması sistemi (Cd, vcd, dvd, bd, dijital medya oynatıcısı, mp3, mp4 oynatıcıları ve ses sistemi, ...) • Otomobil eğlence sistemi • Taşınabilir medya oynatıcıları, (walkman, mp3 çalar, mp4 çalar, taşınabilir DVD oynatıcı, ipod, ...) ve e-kitap okuyucuları, • Uydu sistemi (uydu alıcıları, dijital platformlar, PVR'lar, ...) • Kayıt sistemleri (Dijital fotoğraf makinesi, Dijital video kamera, Dijital ses kaydedicisi, ...) Ve depolama sistemleri (Taşınabilir bellekler, Bellek kartları, Harici diskler, ...) • Telefonlar (uydu, sabit, ...), faksalar • Görüntüleyiciler (ekranlar, projeksiyonlar, dijital fotoğraf albümleri) 	<ul style="list-style-type: none"> • Basılı fotoğraf albümleri • Basılı gazeteler • Basılı dergiler • Basılı kitaplar • Sinema, • Tiyatro, • Konser, • Sergi, • Konferans, sempozyum, çalıştay, seminer, söyleşi, ... • Dergi, gazete ve kitap okunabilen yerler (kütüphane, kitapevleri, gazete bayileri, kırıathane, kafe, bekleme salonu, ...) • Spor karşılaşmaları • Kiosklar, ... • Reklam panoları • Kamusal alanlardaki açık – kapalı devre tv, video yayınları • Kamusal alandaki müzik yayını • Kamusal alandaki gösteriler <p>Bu araçlar kişiselleştirilebilir olanlardan kişiselleştirilemez olanlara (başkalarıyla paylaşımı zorunlu olanlar) kadar değişiklik gösterir.</p>

<p>gerçekleşen paylaşımlar aracılığıyla erişmektedirler. Sosyal medya kişisel bilgi çalışması ortamlarından sadece birisine ait olmayıp, tüm ortamlarda değişik önem derecelerinde yer almaktadır. Bu çalışmada ise sosyal medyaya kişisel medya içeriklerine erişim aracı olarak yer verilecektir. (Bireyler gazete haberlerine ve videolarına ağırlıklı olarak sosyal medya paylaşımlarından erişmektedirler.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oyun konsolları, taşınabilir oyun konsolları, Elektronik oyuncaklar, Hobi elektroniği, <p>Bu kategori geçici bir kategori olup nesnelerin interneti ve yöndeşme konusundaki gelişmeler nedeniyle zamanla sanallaşacak ve üstteki grubu dahil olacaktır. Bu haliyle genellikle başkalarıyla paylaşılarak kullanılırlar.</p>	
--	--	--

Kişisel medya ve kişisel eğlence ortamına ait sanal, dijital ve fiziksel medya araçlarının yoğun enformasyon taşıyıcısı olarak birer biçimsel olmayan öğrenme kaynağı olduğu görülmektedir. Araçlardaki çeşitliliğin ve günümüzde bireylerin bu araçlarla geçirdikleri sürenin yüksek olduğu düşünüldüğünde bireylerin bir enformasyon tsunamisi yaşadıkları görülebilir. Özellikle yaşam boyu öğrenmeye ait uzun zaman dilimleri göz önüne alındığında bireyin öğrenme deneyimleri envanterinde büyük artışlar meydana gelir. Bireyler gençlik yıllarında, örneğin okudukları kitaplar ya da seyrettikleri filmler gibi biçimsel olmayan öğrenmeye kaynaklık eden deneyimlerinin çoğunu kolayca hatırlayabilirken, ileri yaşlarda bu deneyimler giderek bellekte bulanıklaşır. Diğer taraftan öz-yönelimli öğrenme dışındaki biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinin önceden planlanmamış ya da öğrenenin farkında olmaması özellikleri bu deneyimlerin hatırlanması, anlamlandırılması ve yönetilmesini zorlaştırmaktadır. Biçimsel olmayan öğrenme süreci bir öğretim kurumu ya da bir öğretici tarafından yönetilmediğinden dolayı, bu görev öğrenenin kendisine düşmektedir. Bireylerin biçimsel olmayan öğrenme süreçlerini yönetebilmeleri için etkili yöntem ve araçlara ihtiyaç duyduğu açıktır. Bu çalışmada “öğrenme deneyimleri yönetimi” yaklaşımı ile bu yaklaşımı uygulanabilir kılan bir yaşam günlüğü sisteminin kişisel medya ve kişisel eğlence ortamındaki biçimsel olmayan öğrenme süreçlerini yönetme üzerindeki etkisi araştırılacaktır.

Yöntem

Bu çalışmada kişisel medya ve kişisel eğlence ortamında yaşanan biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerin yönetimi amacıyla “öğrenme deneyimleri yönetimi” yöntemi ve yaşam deneyimlerini yakalama ve yönetme olanağı sağlayan yazılımlar eylem araştırması yaklaşımı kullanılarak bireysel olarak uygulanmış, gözlenerek veri toplanmış ve değerlendirilmiştir.

Eylem araştırmasında ele alınan sorunun - problemin çözümü için ana hatlarıyla “planlama – uygulama – gözleme – yansıtma” aşamaları uygulanır (McNiff, 2013). Çoğu durumda sorun ya da problemin karmaşık yapısı nedeniyle araştırma bu aşamaların döngüsel

bir biçimde ve her döngüde planda bir değişiklik yapılarak tekrarlanması ile gerçekleştirilir. Böylece her döngüde gerçekleşen eylemin etkisi ayrıntılı olarak gözlenir ve değerlendirilir. Bu çalışmada kullanılan eylem araştırması yaklaşımı için Riel (2017)'in önerdiği aşamalar kullanılmıştır: (a) Araştırma sorusunu belirle. (b) Araştırmanın döngülerini raporla; her eylem döngüsü için: (b1) eylem döngüsünü tanımla, (b2) eylem döngüsü sorusunu belirle, (b3) eylemde ne olduğunu açıkla, (b4) eylemi değerlendirmek için kanıt topla, (b5) eylemin sonuçlarını değerlendir, (b6) eleştir. (c) Sonuç eleştirisini gerçekleştir. “Öğrenme deneyimleri yönetimi” yöntemi ve yaşam günlüğü yazılımları daha önceki çalışmalarda tasarlanmış, geliştirilmiş ve uygulanarak değerlendirilmiş olduğundan dolayı bu çalışmada sadece bir eylem araştırması döngüsü gerçekleştirilecek ve bu döngüde kişisel medya ve kişisel eğlence ortamında yaşanan biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerin yönetimine odaklanılacaktır.

Araştırma Sorusu: Riel'in (2017) önerdiği formata göre önce araştırma sorusu belirlenmiş, ardından eylem araştırması sorusu sorulmuştur. Araştırma sorusu araştırmanın bütününe ifade eden üst sorudur: “Öğrenme deneyimleri yönetimi yöntemini uygulayarak kişisel medya ve kişisel eğlence ortamında yaşadığım biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerimi yönetebilir miyim?”

Eylem Araştırması Sorusu: Eylem araştırması sorusunu oluşturmak için önce eylem açıklanır, ardından elde edilecek çıktı açıklanır. Buna göre eylem araştırması sorusu aşağıdaki gibi belirlenmiştir (Riel, 2017): “Eğer kişisel medya ve kişisel eğlence ortamında yaşadığım deneyimlerimi yaşam günlüğü sistemiyle kaydeder ve öğrenme deneyimleri yönetimi yaklaşımının aşamalarını uygularsam, biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerimi yönetme becerilerim üzerindeki etkisi ne olur?”.

Sadece bir döngüden oluştuğu için eylem araştırması sorusu aynı zamanda bu eylem döngüsünün sorusu olarak değerlendirilecektir.

Uygulama Planı: “Öğrenme deneyimleri yönetimi” yöntemi ve yaşam günlüğü yazılımları yazar tarafından iki ay boyunca kişisel medya ve kişisel eğlence ortamında yaşadığı deneyimleri yakalamak ve yönetmek amacıyla bireysel olarak uygulanmıştır. Bu amaçla; a) iki ay boyunca çeşitli cihazlarla sürekli olarak yaşam deneyimlerine ait görüntüler yakalanmıştır, b) yakalanan görüntüler düzenli olarak taranarak kişisel medya ve kişisel eğlence ortamlarındaki deneyimler belirlenmiş ve yorumlanmıştır, c) bağlamlar belirlenmiş ve kişisel bilgi tabanına kaydedilmiştir, d) biçimsel olmayan öğrenme deneyimleri anlamlandırılmıştır, f) biçimsel olmayan öğrenme deneyimleri planlama-denetleme-değerlendirme sürecinden geçirilmiştir.

Uygulamanın 20 Haziran 2014 - 20 Ağustos 2014 tarihleri arasında iki ay süreyle gerçekleştirilmesi planlanmış ve bu plan uygulanmıştır. Uygulama süresince deneyim yakalama araçları olarak a) bilgisayar kameraları, b) akıllı telefon kameraları, c) bilgisayar ekranı görüntüleri, d) giyilebilir yaşam günlüğü kameraları kullanılmıştır.

Uygulamayı Denetlemek ve Değerlendirmek İçin Veri Toplama: Uygulama süresince günlük deneyimleri kaydetme ve işleme sürecine paralel olarak bir proje günlüğü tutulmuştur. Bu günlük üzerinde uygulama dönemi boyunca her gün uygulamaya ait bağlam bilgileri, gözlem notları, düşünceler, olaylar ve öyküler sistematik olarak kaydedilmiştir. Bu süreçte eylemle birlikte ne değişti, bu değişime nasıl tepki verildi, ne olduğuna dair dolaylı ya da dolaysız kanıtlar nelerdir sorularına verilen yanıtlar kaydedilmiştir.

Verilerin Analizi ve Değerlendirilmesi: Araştırma sürecinde a) yaşam günlüğü kayıtları ve bu kayıtlar üzerinde gerçekleştirilen işlemler sonucunda elde edilen veriler, b) araştırma dönemi boyunca proje günlüğü yardımıyla bireysel olarak gerçekleştirilen gözlem notları olmak üzere iki grup veri elde edilmiştir. Bu veri grubunun birincisi “kişisel medya ve eğlence ortamındaki biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinin yönetimi” bağlamında değerlendirilerek, bu alanla ilgili bulgular elde edilmeye çalışılmıştır. İkinci veri grubunun değerlendirilmesiyle eyleme geri dönülerek bakılmış ve “eğer süreci tekrarlayabilseydim neyi değiştirirdim, neler beklediğim gibi oldu, sürprizler neydi?” sorularına yanıt aranmıştır. Bu aşamanın sonunda toplu değerlendirme gerçekleştirilmiş ve böylece kişisel medya ve eğlence ortamındaki biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinin yönetimi bağlamında öğrenme deneyimleri yönetimi yönteminin ve ilişkili araçların kullanımında yaşanan sorunlar ve fırsatlar topluca bir araya getirilmiştir.

Bulgular

Eylem araştırması süreci boyunca elde edilen bulgulara “öğrenme deneyimleri yönetimi” yaklaşımının her aşaması için ayrı ayrı yer verilmiştir:

Deneyimleri Yakalama Sürecine Ait Bulgular

Deneyimlere ait sayısal bulgular:

- Deneyim yakalama işlemi 62 gün süreyle gerçekleştirilmiştir. Bu dönem boyunca hem ekran görüntüsü hem de kamera görüntüsü yakalamak amacıyla iş yerinde iki masaüstü bilgisayar ve bir dizüstü bilgisayar, evde bir masaüstü bilgisayar ve bir tablet bilgisayar kullanılmıştır. Ayrıca sadece kamera görüntüsü yakalamak için bir akıllı telefon ve bir giyilebilir yaşam günlüğü kamerası kullanılmıştır.

- Uygulama dönemi boyunca günde en az 1.047 adet, en çok 7.811 adet, ortalama 3.458 adet olmak üzere toplam 214.424, adet görüntü yakalanmış; günde en az bir adet, en fazla 7 adet olmak üzere ortalama 5 adet cihazdan görüntü yakalanmış; yakalanan görüntüler günde en az 632 MB, en fazla 1.592 MB, ortalama 1.192 MB olmak üzere toplam 73.891 MB (73,89 GB) yer kaplamıştır.

Giyilebilir yaşam günlüğü kamerası sabah yataktan kalkılıp giyinildikten sonra elbiseye takılmış, akşam yatmadan önce çıkartılmıştır. Kamera gün boyunca 30 saniyede bir kendiliğinden görüntü yakalamıştır. Kamera geceleri şarj edilirken aynı zamanda yakaladığı görüntüleri bir diske depolamıştır. İşyerinde, evde ya da mobil ortamlardaki kişisel bilgisayarlar başlatıldığı anda kamera yakalama ve ekran görüntüsü yakalama yazılımları devreye girmiş ve bilgisayar kapatılana değin 30 saniyede bir görüntü yakalayarak o anda ya da internete bağlandığında bulut ortamına transfer etmiştir. Ayrıca, ortam görüntüsü almak gerektiğinde akıllı telefonda kamera görüntüsü yakalama yazılımı kullanılarak 30 saniyede bir görüntü yakalanmıştır. Bir sunum ortamında, yansıtıcının perdeye yansıttığı görüntüleri düzenli olarak yakalamak amacıyla da diz üstü ya da akıllı telefonda yaşam günlüğü yazılımı kullanılmıştır.

Gün içerisinde en fazla kullanılan aracın giyilebilir yaşam günlüğü kamerası olduğu görülmüştür. Bu kamerayla günde en az 754 adet, en fazla 2.308 adet, ortalama 1.481 adet olmak üzere toplam 91.817 adet görüntü yakalanmıştır. Bu sayı bütün cihazların yakaladığı toplam görüntü sayısı olan 214.424'ün yüzde 42,62'sidir. Bu nedenle önce yaşam günlüğü kamerası görüntüleri taranarak kişisel medya ve eğlence ortamlarında yaşanan deneyimlerin varlığı saptanmış, ikinci aşamada bu deneyimlere ait diğer algılayıcılarla yakalanan görüntüler incelenerek, deneyimlerin içeriği belirlenmiştir.

Deneyimleri görüntüleme ve işleme yazılımı olarak kullanılan AllMyListsLE uygulaması yakalanan görüntülere ait küçültülmüş resimleri yıl, ay ve gün düğümlerine sahip bir zaman ağacı altında saat dilimlerini içeren bir zaman çizgisi boyunca görüntüleyebilmektedir. Yakalanan görüntüler, yakalama anına ait tarih ve saat etiketiyle isimlendirilerek, yakalama cihazına ait bir klasörde tutulduklarından dolayı birbirlerine karışmadan zaman ekseninde doğru sırada görüntülenebilmektedirler. Bunun bir istisnası farklı saat dilimlerine ait ülkelere seyahat gerçekleştirildiğinde oluşmaktadır. İsimlendirmede GMT bilgisi kullanılmadığından dolayı, örneğin Fransa'ya gidildiğinde, eğer görüntü yakalayan aygıtlar kendilerini yerel saat dilimine ayarlarırsa görüntüler arasında iki saat boşluk doğacaktır. Türkiye'ye geri dönüldüğünde ise iki saatlik görüntü üst üste binecektir.

Deneyimleri Yorumlama Sürecine Ait Bulgular

Yaşam günlüğü araçlarıyla yakalanan, bulut üzerinde saklanan ve çalışma bilgisayarında indirilerek “deneyim işleme yazılımıyla” taranan görüntülerde ilk göze çarpan durum, uyanık olunan saatler içerisinde gerçekleşmiş neredeyse bütün yaşam deneyimlerine ait kayıtların birikmiş olmasıdır. Bu deneyimler arasında günlük fiziksel etkinlikler, aile üyeleriyle birlikte gerçekleştirilen etkinlikler, iş ortamındaki çalışma etkinlikleri, sosyal etkinlikler vb. bulunmaktadır. Diğer taraftan kişisel bilgi çalışması ortamlarına ait bütün deneyimler kolayca hatırlanacak şekilde yakalanmıştır. Bu çalışma kapsamında kişisel medya ve kişisel eğlence ortamındaki deneyimler yorumlanmış, kişisel iletişim, çalışma, işlemler, yayıncılık, öğrenme ve araştırma ortamlarındaki diğer deneyimlerin tümü yorumlanmadan bırakılmıştır. Yaşam günlüğü kayıtları tarandığında ilk göze çarpan durum rutin davranışların sıklığı olmuştur. Kişisel medya ve eğlence ortamında yaşanan rutin kültürel davranışlar arasında şunlar bulunmaktadır:

- Sabahları karasal yayınları alan bir televizyonda haber kanallarını izleme
- Sabah ve akşam işe gidip gelirken (ve otomobil kullanılan diğer anlarda) otomobil radyosunu dinleme
- Akşamları (ve hafta sonları gündüzleri) sosyal medyada güncel olaylara ait yorumları izleme
- Akşamları (ve hafta sonları gündüzleri) gazete sitelerini ve haber sitelerini gözden geçirme
- Akşamları (ve hafta sonları gündüzleri) internetten film ve dizi izleme
- Akşamları (ve hafta sonları gündüzleri) dijital platformdan dizi, belgesel ve film izleme
- Geceleri (uyku kaçtığına) sosyal medya, gazete siteleri ve haber sitelerini gözden geçirme, kitap okuma
- Öğle tatillerinde ve hafta sonları kafelerde fiziksel olarak gazete okuma
- Aylık, haftalık ve günlük basılı medya izleme (düzenli alınan dergiler)
- Daha çok evde olmak üzere basılı kitap okuma
- Kitapevi ve kütüphanelerde zaman geçirme
- Aile bireyi olan küçük çocukların oyun etkinliklerine katılma

Bunun dışında işyerinde ofis ortamında neredeyse bütün mesai süresi bilgisayar(lar)ın başında geçirilmektedir. Üzerinde çalışılan iş eğer eve götürülmüşse, evde de bilgisayar

başında iş amaçlı geçirilen süre artmaktadır. Tümüyle ekran görüntüsü olarak kaydedilen bu deneyimler genellikle kişisel çalışma ortamı ve (yazarın öğretim elemanı olmasından dolayı) kişisel araştırma ortamında gerçekleşmekte ve yazarın başlıca biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerine kaynaklık etmektedirler. Çalışma ve araştırma amaçlı gerçekleştirilen bu etkinlikler ağırlıklı olarak önceden planlanmış ve farkında olarak yaşanan deneyimler olduğundan dolayı öz-yönlendirmeli biçimsel olmayan öğrenme sınıfına girmektedir ve yazarın kişisel iş planları kapsamında yönetilmektedir. Bu çalışmada planlanmadan ya da o anda farkında olmadan yaşanan deneyimlerin yakalanması, farkedilmesi ve yönetilmesine odaklanıldığı için iş ve araştırma amaçlı deneyimler kapsam dışı bırakılmıştır. Taramalar esnasında uygulama döneminde yazarın profesyonel olarak üzerinde çalıştığı başlıca çalışma ya da araştırma konuları dışında kaldığı farkedilen içeriklerle karşılaşıldığı durumda, o ana ait deneyimler kapsam içerisinde tutulmuştur.

Araştırma döneminde kişisel medya ve kişisel eğlence ortamlarında yaşanan deneyimlerin zamansal açıdan yüzde 90'dan fazlasının yukarıda listelenen rutin davranışlar kapsamında olduğu görülmüştür. Rutin olmayan davranışlar arasında ise aşağıdaki deneyimlerle karşılaşmıştır:

- Konser, tiyatro, sinema, sergi ve müze gezme gibi fiziksel etkinlikler gerçekleştirme (uygulama dönemi yaz aylarına denk geldiği için bu etkinlikler rutin oluşturacak sıklıkta gerçekleşmemiştir).
- Konferanslar (uygulama döneminde bir kez yurtdışı konferansa katılım gerçekleşmiştir)
- Fotoğraf ve video çekmek (yaşam günlüğü kapsamı dışındaki çekimler)
- DVD oynatıcıda film izleme
- Kamusal alandaki gösterileri izleme
- Broşür, tanıtım vb. belgeleri okuma
- Enformasyon edinmek için internetten yararlanma

Yakalanan deneyimler “öğrenme deneyimleri yönetimi” yaklaşımının yönlendirmesiyle etkinlikler/olaylar, epizodlar ve öyküler elde etmek amacıyla yorumlanmışlardır. Bu amaçla deneyimleri görüntüleme ve işleme yazılımı olan AllMyListsLE ile günlük deneyimlere ait görüntüler taranmış ve deneyimlere ait yorumlar o güne ait düğümlere metin olarak eklenmiştir. AllMyListsLE uygulamasının MyLog adı verilen bu kullanım biçiminde

deneyimlerin yıl, ay ve gün düğümlerine serbestçe istenilen sayıda deneyim yorumu girdisi eklenebilmektedir.

Etkinlikler ve Olaylar: Kişisel medya ve eğlence ortamındaki günlük deneyimlerin değerlendirilmesi sonucunda aşağıdaki özelliklerin varlığı gözlenmiştir:

- Aynı anda çoklu etkinlikler gerçekleştirmek: Örneğin film seyrederken internette filmle ilgili kaynakları taramak.
- Planlı medya etkinlikleri gerçekleştirmek: Örneğin bir yönetmenin önemli filmlerini aynı hafta içerisinde farklı günlerde arka arkaya izlemek.
- Medya araçlarını birleştirmek: Örneğin, bilgisayarda internet üzerinden erişilen bir filmi HDMI kablo ile televizyon ekranına aktararak seyretmek.
- Takip araçlarını kullanmak: Giderek sayısı artan kitap, film ve dizileri takip etmek için listeler tutmak. Bu amaçla çok sayıda mobil uygulama bulunmasına rağmen, izlenecek ya da okunacak eserleri basit bir not defteri ile takip etmenin daha verimli olduğu görülmüştür. Diğer taraftan söz konusu etkinlikle ilgili olarak deneyim işleme yazılımına yorum girildiğinde, geçmiş deneyimlere kolayca erişilebilmektedir.
- Ortamı kişiselleştirmek: Sabah mutfaktaki televizyonda çocuklar çizgi film izledikleri için haber kanallarını o anda internetten izlemek. O andaki bir filmi ya da diziyi dijital platforma ait PVR'ye kaydederek sonra izlemek.
- Başkalarına ait öğrenme deneyimlerine katılmak: Okuma yazma bilmeyen küçük çocuğun oyun konsolunda oynadığı oyunlara ait ipucu yakalayabilmesi için oyuna ait videoları video paylaşım sitelerinden erişerek izlemesine yardım etmek.
- Koleksiyonlara erişmek: Bir müzisyenin parçalarını internetten dinlemek, bir ressamın resimlerini internette incelemek, bir yönetmenin ya da oyuncunun filmlerini internette taramak, bir yazarın eserlerini internette incelemek.
- Medya içerikleriyle ilgili ek bilgi almak: Bu amaçla Wikipedia gibi sözlükler ile Internet Movie Database gibi film veritabanlarını yoğun kullanmak.
- Kişisel medya ortamını başvuru kaynağı olarak kullanmak: Sağlık sorunları hakkında bilgi almak, yol tarifi almak, bir olay hakkında başkalarının yorumlarını öğrenmek, hizmetler ve ürünler hakkında yorumlar almak, yemek tarifi almak, bir işlemin nasıl yapılacağını öğrenmek, vb.

Rutin deneyimler de dahil edildiğinde, genellikle bir gün içerisinde en fazla 10 adet etkinlik ya da olayın etiketlenerek yorumlanabildiği görülmüştür. Bu sayıyı daha fazla artıracak

şekilde deneyimleri alt deneyimlere bölmek durumunda kaldığında, etkinlikleri ve olayları bir birinden ayıracak farklı bağlamların elde edilmesi zorlaşmaktadır. Diğer taraftan, geriye dönüp bakıldığında, çoğu günde, o güne anlam katan ve gelecekte hatırlanmak istenen deneyim sayısının bir ya da iki tane olduğu görülmüştür. Bu tür deneyimler bireyin daha da geliştirmek istediği ve bu amaçla planlama ihtiyacı hissettiği deneyimlerdir ve yakın gelecekte gerçekleştirilmesi öngörülen etkinlikler listesi biçiminde takip edilirler.

Epizodlar: Bireyin günlük etkinliklerinin bir bölümü sadece o etkinlikten ibaret olan ve başka etkinliklerle ilişkili olmayan etkinlikler iken, bazı etkinliklerin aynı gün ve diğer günlerdeki başka etkinliklerle ilişkili ya da birbirinin devamı olduğu görülmektedir. Bu türden birbiriyle ilişkili etkinliklerin oluşturduğu küme epizod olarak tanımlanacaktır. Epizod sözcüğü bu çalışmada “epizodik bellek” kavramındaki anlamıyla kullanılmaktadır: Epizodik bellek açıkça ifade edilebilir otobiyografik olaylara (zaman, yer, ilişkili duygu ve diğer bağlamsal bilgilerle) ait bellektir. Belirli bir zaman ve yerde meydana gelen geçmiş kişisel deneyimlerin topluluğudur (Schacter ve ark., 2011:240-241). Örneğin, bir derse ait bir ödevi gerçekleştirmek amacıyla günlerce bir Word dosyası üzerinde çalışılması epizod’a bir örnektir. Bu epizod bireyin aynı gün ve diğer günler içerisinde bu ödevle ilişkin gerçekleştirdiği çeşitli etkinliklerden meydana gelmektedir. Biçimsel olmayan öğrenme süreçlerinde genellikle bu şekilde bireyin yapmakla yükümlü olduğu ödevler bulunmaz. Bunun yerine bireyin ilgileri doğrultusunda gönüllü olarak gerçekleştirdiği etkinlikler bulunur. Örneğin, bir kitabı okumak bu anlamda bir epizottur. Genellikle birkaç gün süren bir dizi “kitap okuma etkinliği” ile gerçekleşir.

Bazı epizodlar birbiriyle ilişkili ve devamlılığı olan etkinliklerden oluşmalarına rağmen bu etkinlik kümeleri aslında rutin davranışlardır ve belirli bir projenin parçaları gibi yorumlanamazlar. Her gün gazete okumak gibi davranışlar buna örnek olarak verilebilir. Araştırma döneminde kişisel medya ve kişisel eğlence ortamında oluşan epizodları belirlemek amacıyla aynı ay içerisinde birbiriyle ilişkili olan ve bir grup altında toplanabilecek deneyim kümeleri araştırılmıştır. Araştırma döneminde kişisel medya ve kişisel eğlence ortamına ait belirlenmiş epizodlar arasında a) o ay filmleri izlenen yönetmenler, b) o ay filmleri izlenen oyuncular, c) o ay kitapları okunan yazarlar, d) o ay eserleri dinlenen sanatçılar ve e) o ay hobi olarak araştırılan (iş ya da profesyonel amaçlı olmayan) konular bulunmaktadır. Her ay 2-3 epizod oluştuğu görülmektedir.

Öyküler: Öyküler bireyin yaşam deneyimlerinden yola çıkarak yaşamının özetlenmesiyle elde edilirler. Her bireyin verilen bir anda yaşamını tanımlayan bir – iki öyküsü bulunur. Bu

çalışma kapsamında kişisel medya ve kişisel eğlence ortamı bağlamında göze çarpan öyküler belirlenmeye çalışılmıştır.

70’li yıllarda yetişkin eğitimi alanında çalışan Tough’a göre bireyler biçimsel olmayan öğrenme çabalarını birbiriyle ilişkili öğrenme epizodlarından oluşan bir takım “projeler” tasarlayarak yönetmeye çalışırlar. Bireyler genellikle yılda en az iki-üç kez başlıca öğrenme çabası içine girerler. Bazı bireylerde bu sayı 15-20’ye çıkabilir (Tough, 1979). Though’un “öğrenme projesi” kavramı bu çalışmadaki “öykü” kavramıyla büyük ölçüde örtüşmektedir. Her ne kadar Though kendi kullandığı “etkinlik”, “epizode” ve “öğrenme projesi” kavramlarını dakika ve saat cinsinden ölçmeye çalışmış ve buna göre sınıflandırmış olsa da etkinlik-epizode-öykü için standart süreler belirlemeye gerek yoktur. Bu kavramlar bireyin yakalanabilir yaşam deneyimlerini üç adımda yorumlayabilmek amacıyla kullanışlı birer katmandırlar ve her birey için bireyin deneyim yoğunluğuna göre dengeli bir biçimde ölçeklendirilmeleri yeterlidir.

Bireyler bir biriyle ilişkili biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerini “meraklarını canlı tutarak” uzun sürelerle sürdürebilirler. Örneğin bireyler bir yazarın bir kitabını okuduktan sonra başka bir kitabını okumaya başlamak; aynı yazar ya da kitapla ilgili sosyal medyada yorumları izlemek; kitaba ait bir film ya da belgeseli seyretmek amacıyla internette arama yapmak gibi etkinlikleri, farkında olarak ya da farkında olmadan, bu ilgileri bir doyuma erişene kadar, aylarca sürdürebilirler.

Araştırma döneminde kişisel medya ve kişisel eğlence ortamına ait belirlenmiş öyküler arasında a) film serileri, b) birden fazla sezon devam eden televizyon dizileri, c) kitap serileri, c) sürekli okunan dergiler, d) sürekli okunan yazarlar, e) sürekli dinlenen sanatçılar, f) sürekli izlenen siteler ve g) uzun süreli ilgi konuları (iş ya da profesyonel amaçlı olmayan konular) bulunmaktadır.

Bağlam Yorumlarına Ait Bulgular

Yaşam günlüğü görüntüleri incelenerek, görüntülerin ne zaman yakalandığı, nerede çekildiği, o anda ne yapıldığı gibi değişik bağlamlar kolayca belirlenebilir. Mutlu (2012) bu hiyerarşik yapının “kişiler”, “yerler”, “olaylar”, “varlıklar”, “davranışlar”, “duygular” ve “özellikler” şeklinde yedi temel öge ve alt öğeleriyle oluşturulabileceğini göstermiştir. Bireyin tüm yaşamına ait bağlamlar neredeyse sonsuz bir ontoloji ansiklopedisini meydana getirirler. Bu ansiklopedinin büyüklüğü odaklanılan bağlamların düzeyi ile değişecektir. Örneğin bir bireyin okuduğu bir kitap bir “varlık” olarak kişisel bilgi tabanında yer bulabilir. Ama bu kitaptaki kişiler, yerler ve olaylar bireyin kişisel bilgi tabanına eklenmeye kalkılırsa bireyin

kişisel bilgi tabanının derinliği kullanışsız büyüklüklere ulaşabilir. Bireyin yaşam deneyimlerine eşlik eden bağlamların hiyerarşik örgüsü aynı zamanda bireyin kişisel bilgi tabanını oluşturur. Bu çalışmada bireyin sadece kişisel medya ve kişisel eğlence ortamlarındaki bağlamların oluşturduğu bir kişisel bilgi tabanı yapısına yer verilecektir. Bağlamları elde etmek için şu sorular sorulmuştur: Deneyim kim(ler)le ilgiliydi? Deneyimi nere(ler)de yaşadık? Deneyim hangi olay(lar) esnasında gerçekleşmiştir? Deneyim esnasında hangi davranış(lar)ı gerçekleştirdik? Deneyim sonunda hangi özelliklerimizde değişiklik oldu? Deneyim öncesinde, deneyim anında ya da sonrasında hangi duygu durumu içerisindeydik? Deneyim esnasında hangi varlık(lar)la etkileşim kurduk? Her deneyim için bu soruların yanıtları deneyimlerin yıl, ay ve gün düğümlerine serbestçe istenilen sayıda bağlam yorumu girdisi olarak eklenmiştir. Daha sonra deneyimler yeniden taranarak her temel bağlam ögesine ait bağlam değerleri kategoriler altında toplanmıştır. Böylece çok sayıdaki bağlam değişik düzeylere sahip ağaçlar biçiminde gruplandırılmıştır.

Kişisel medya ve eğlence ortamındaki deneyimlere eşlik eden bağlamları içeren ikinci düzey listeler Tablo 2’de verilmiştir. Taramalar sonucunda bu listelerin bazılarının üçüncü ve dördüncü düzeye sahip alt listelerinin de oluşturulması gerekmiştir. Bağlamların oluşturduğu ve giderek zenginleşen kişisel bilgi tabanı yeni deneyimleri değerlendirmek için güçlü bir sistematik yaklaşım sağlamaktadır.

Tablo 2		
<i>Bağlamlardan Oluşan Kişisel Bilgi Tabanına Ait Örnek Kategoriler</i>		
Kişiler <ul style="list-style-type: none"> • Aile üyeleri • Arkadaşlar • İşyeri kişileri • Mesleki kişiler • Çevre kişileri • ... 	Davranışlar <ul style="list-style-type: none"> • Günlük davranışlar • Haftalık davranışlar • Aylık davranışlar • Mevsimlik davranışlar • Yıllık davranışlar • Sıra dışı davranışlar • Alışkanlıklar • ... 	Varlıklar <ul style="list-style-type: none"> • Araçlar • Eserler • Sosyal medya ve Siteler • ...
Yerler <ul style="list-style-type: none"> • Kişisel ortamlar • Kültürel ortamlar • Seyahat Edilen Yerler • Kurumlar ve Kuruluşlar • ... 	Özellikler <ul style="list-style-type: none"> • Hobiler • İlgiler • Beceriler • Başarılar • Başarısızlıklar • Yeterlilikler • Yetersizlikler • ... 	Olaylar <ul style="list-style-type: none"> • Festivaller • Konserler • Geziler • Tatiller • Sempozyum/Konferans • Özel günler • ...
Duygular <ul style="list-style-type: none"> • Kaygı / Stres yaratan deneyimler • Rahatlatıcı/Dinlendirici deneyimler • Eğlendirici deneyimler 		

<ul style="list-style-type: none"> • Sıkıcı deneyimler • ... 		
--	--	--

Kişisel medya ve kişisel eğlence ortamındaki deneyimlere ait bağlamları belirlemenin zahmetli olduğu düşünülebilir. Fakat bu deneyimler bireyin otobiyografik belleğinin bir parçasıdır ve benzersizdirler. Deneyimlere sistematik biçimde geri dönülerek yeni fark edilen bağlamlara ait yorumlar eklendikçe, yaşamın bir kesimine - bu çalışmada medya ve eğlence – ait kanıtlara dayalı etkili bir çözümleme yapabilme olanağının sağlandığı görülmektedir.

Öğrenme Deneyimlerini Anlamlandırmaya Ait Bulgular

Çalışma kapsamında kişisel medya ve eğlence ortamında gerçekleşen biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerine odaklanılmış, biçimsel ve yarı biçimsel öğrenme deneyimleri ise planlanmış ve farkında olarak yaşandığından ve dolayısıyla zaten yönetilmekte oldukları için kapsam dışında bırakılmıştır. Biçimsel olmayan öğrenme deneyimleri önceden planlanmış olma ve o anda farkında olma durumlarına göre örtük, bütünleşik, tepkisel ve öz-yönlendirmeli biçimsel olmayan öğrenme deneyimleri olarak sınıflandırılmaya çalışılmıştır.

- *Örtük (sözsüz):* İşlem, eylem ve etkinliklerden bir öğrenme deneyimi yaşanıp yaşanmadığını belirlemeye çalışmak için içerik gözden geçirilmiş ve gereksinim duyulan bir enformasyonun edinimi olup olmadığına göre değerlendirme yapılmıştır.
- *Bütünleşik:* Planlı bir biçimde geçmişteki “seçili” deneyimlere odaklanılarak, deneyimler bütünleştirilmeye, deneyimlerden çıkarsama yapılmaya ve deneyimlerden esinlenmeye çalışılmıştır. Özellikle uzun zaman aralıklarında alınmış olan notların üzerinden sistematik bir biçimde geçilmesiyle yaşanan süreçlerin daha önce dikkat çekmeyen özellikleri farkedilebilmiştir.
- *Tepkisel (tesadüfi):* Planlanmamış biçimde medya kaynaklarından yararlanılıp yararlanılmadığına bakılmış, medya kaynakları üzerinde gerçekleştirilen sörf etkinlikleri incelenmiştir. Özellikle web siteleri üzerinde saatlerce planlanmadan gezinilmesi durumunda gerçekleştirilen dolanımına hızlıca göz atmak o anda önemli bulduğumuz ama not alınmadığı için kaybolan bazı saptamaları hatırlamaya yardımcı olmuştur.

- *Öz-yönlendirmeli*: Bu öğrenme türünde medya kaynaklarından bilinçli ve planlı bir şekilde yararlanıldığından dolayı öğrenme zaten deneyim anında anlamlandırılmıştır. Bu tür deneyimlerin üzerinden tekrar geçmenin pekiştirme sağladığı görülmüştür.

Deneyimleri anlamlandırma işlemi daha önceki aşamalarda yorumlanmış olan deneyimleri “öğrenme” açısından tekrar yorumlamak ve gelecekte bir arama-erişme işleminde kolayca yakalanabilecek şekilde etiketlemektir. Öğrenme deneyimlerini anlamlandırma süreci sürekliliği olan bir süreçtir ve belirli bir deneyime her zaman tekrar geri dönülerek, deneyimin sahip olduğu anlam zenginleştirilebilir. Yukarıda uygulanan süreçle kişisel medya ve kişisel eğlence ortamındaki her deneyimin en az bir öğrenme deneyimi barındırdığı gözlenmiş ve bu deneyimlere daha sonra kolay erişim sağlayacak biçimde en az bir etiket eklenebilmiştir.

Planlama, Denetleme ve Değerlendirme Süreçlerine Ait Bulgular

Daha önceki çalışmalarda kişisel deneyimleri yönetmek amacıyla geleceğe yönelik listeler (hedefler, yol haritaları, tasarım fikirleri, taslaklar, yapılacaklar, sonraki projelere-sürümlere bırakılan işler), güncel listeler (yapılanlar, sürüm günlüğü, hatalar-sorunlar) ve geçmişe yönelik listeler (tamamlananlar, iptal edilenler, yeniden ele alınanlar/alınacaklar, başarılar, başarısızlıklar, beceriler/yeterlilikler, yetersizlikler) AllMyListsLE isimli deneyim işleme yazılımının MyList adı verilen ve günlük verilerinden bağımsız listeler hazırlama görünümünde oluşturulmuş ve kullanılmıştır (Mutlu ve ark., 2015). Bu çalışmada farklı bir yol izlenerek planlama, denetleme ve değerlendirme listeleri MyLog görünümünde deneyim kayıtları ve yorumlarıyla aynı ortamda oluşturulmuştur. Bu amaçla araştırma döneminde aşağıdaki süreç uygulanmıştır:

Planlama Süreci: a) İçinde bulunulan 2014 yılına ait düğümde serbest metinle yıllık plan oluşturulmuş, yılın öyküleri tanımlanmış, yılın aylarına ait başlıca epizodlar tanımlanmıştır. b) Araştırma dönemine ait olan 2014 yılı Haziran, Temmuz ve Ağustos ayları için, o aya ait düğümde serbest metinle aylık plan oluşturulmuş, ayın haftalarında yapılacak başlıca görevler tanımlanmış, ayrıntılandırmak amacıyla ayın başlıca epizodlarına ait kayıtlar oluşturulmuştur. c) Her hafta başında, o hafta gerçekleştirilecek etkinlikler planlanmıştır.

Denetleme Süreci: a) Birkaç günde bir yaşam günlüğü kayıtlarını taranmış ve güne ait başlıca etkinlik ve olaylar yorumlanmıştır. b) Haftalık, aylık ve yıllık plana göz atarak ve gerçekleşen etkinliklerle karşılaştırarak planlar güncellenmiştir. Bu amaçla yapılanlar, devam edenler, ertelenenler listeleri oluşturularak kullanılmıştır.

Değerlendirme Süreci: a) Bir durum değerlendirmesi yapmak gerektiği hissedildiği her an planlar ve gerçekleştirenler gözden geçirilmiş ve tamamlananlar, iptal edilenler, yeniden ele alınanlar/alınacaklar listeleri güncellenmiştir. b) Dönem içerisinde biçimsel olmayan öğrenme bağlamında kazanılan başarılar, başarısızlıklar, beceriler/yeterlilikler, yetersizlikler vb. özellikler bağlam listelerine eklenmiştir.

Uygulama süresince “öğrenme deneyimleri yönetimi” yaklaşımının deneyimleri yorumlama, bağlamları belirleme ve öğrenme deneyimlerini anlamlandırma aşamalarının deneyimleri denetleme ve değerlendirme süreçlerine destek olduğu; denetleme ve değerlendirme süreçlerinin de planlama sürecini tetiklediği görülmüştür.

Sonuçlar

Bu çalışmada 62 gün süreyle, uyanık durumdayken, özel olan deneyimler dışında yaşanan kişisel deneyimlerin tümü 30 saniyede bir ekran ve kamera görüntüleriyle yakalanmış ve bu görüntülerin eş zamanlı olarak bir zaman çizgisi üzerinde taranmasını ve seçili görüntülere yorum girilmesini sağlayan deneyim işleme yazılımı yardımıyla kişisel medya ve kişisel eğlence ortamındaki deneyimlere odaklanılarak, biçimsel olmayan öğrenme deneyimleri farkedilmeye çalışılmış ve bu deneyimlerin yönetilmesi için bir “öğrenme deneyimleri yönetimi” yöntemi uygulanmıştır. Araştırmada, bireyin yaşadığı kişisel deneyimler üzerinde eksiksiz bir taramanın gerçekleştirilebileceği ve bu deneyimlerin etkinlikler, epizodlar ve öyküler biçiminde yorumlanabileceği, deneyimlere ait bağlamlar elde edilerek bir kişisel bilgi tabanının oluşturulabileceği gösterilmiştir. Deneyimlere ait görsel hatırlatıcıların yakalandıktan bir - iki gün sonra bağlamlarıyla birlikte ayrıntılı incelenmesiyle biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerinin fark edilmesinin ve anlamlandırılmasının mümkün olduğu görülmüştür. Böylece araştırmanın izleyen aşamasında kişisel medya ve kişisel eğlence ortamında yaşanan deneyimlerin biçimsel olmayan öğrenme deneyimleri içerip içermediğine bakılmış ve önceden planlanmadan ya da o anda farkında olmadan yaşanan hemen her deneyimin örtük (sözsüz), bütünleştirilmiş ve tepkisel (tesadüfi) öğrenme deneyimlerinden en az birini barındırdığı gözlenmiştir. Deneyim işleme yazılımı kullanılarak biçimsel olmayan öğrenme deneyimlerine ait etkinliklerin, epizodların ve öykülerin denetlenmesi ve değerlendirilmesi sağlanmıştır. Biçimsel olmayan deneyimlere ait bu denetleme ve değerlendirme işlemlerinin gelecekteki öz-yönlendirmeli öğrenme deneyimlerinin planlanmasını tetiklediği görülmüştür.

Öneriler

Yaşam günlüğü araçları ve “öğrenme deneyimleri yönetimi” yöntemi kişisel deneyimlerin içerisinde yeralan öğrenme deneyimlerinin ortaya çıkartılması ve yönetilmesi amacıyla sistematik bir yaklaşım sunmaktadır. Yaşam günlüğü sistemi deneyimlerin zahmetsizce yakalanmasını sağlamasına rağmen “yöntemin” uygulanması, her ne kadar deneyim işleme yazılımı süreci kolaylaştırırsa da, bireylerin deneyimleri yorumlamak amacıyla birkaç günde bir yarım saat, diğer aşamalar için haftada bir birkaç saat vakit ayırmasını gerektirmektedir. Gelecekte yaşam günlüğü sistemlerinden yapay zeka teknolojilerinin kullanılmasıyla bu sürelerin kısaltılması ve öğrenme deneyimleri yönetimi süreçlerinin bir akıllı yardımcı sistemle desteklenmesi sağlanabilecektir.

Günümüzde akıllı telefonların ekran görüntülerinin sürekli olarak yakalanmasında güvenlik nedeniyle; akıllı televizyonların görüntülerinin bu amaçla geliştirilecek uygulamalarla sürekli yakalanmasında ise yayın hakları nedeniyle kısıtlamalar bulunmaktadır. Bu kısıtlamaları aşmak amacıyla sadece deneyimlere ait hatırlatıcı görüntüleri değil, deneyimlere ait içeriği de ses, video ve ekran videosu şeklinde kaydedecek taşınabilir, yeterli batarya ve depolama özelliğine sahip “deneyim kaydetme cihazları”nın ve kaydedilen her türden içeriği kullanışlı bir biçimde görüntüleyebilen ve işleyebilen “deneyim işleme sistemleri”nin geliştirilmesiyle bireyler tüm yaşamlarını kaydedebilir ve tekrar yaşayabilir duruma geleceklerdir.

Teşekkürler

Bu çalışma Anadolu Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Komisyonunca kabul edilen 1301E014 nolu proje kapsamında desteklenmiştir.

Not

Bu çalışma 4-6 Eylül 2014 tarihleri arasında Kocaeli Üniversitesi’nde düzenlenen 23. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı’nda sunulan sözlü bildirden türetilmiştir.

Kaynakça

- Banks, J., Au, K., Ball, A., Bell, P., Gordon, E., Gutierrez, K., et al. (2007). Learning in and out of School in Diverse Environments: Life-Long, Life-Wide, Life-Deep. *The LIFE Center*.
http://life-slc.org/docs/Banks_etal-LIFE-Diversity-Report.pdf, Erişim tarihi: 15.02.2018
- Bennett, E. (2012). A Four-Part Model of Informal Learning: Extending Schugurensky's Conceptual Model. In the *Proceedings of the Adult Education Research Conference*. Saratoga Springs, NY: AERC.
- Clark, T. (2005). Lifelong, life-wide or life sentence?, *Australian Journal of Adult Learning*, 45(1), 47-62.
- Eraut, M. (2000). Non-formal learning and tacit knowledge in professional work. *The British journal of educational psychology*, 70 (Pt 1), 113–36.
- Eraut, M. (2004). Informal learning in the workplace. *Studies in Continuing Education* 26(2), 247-273.
- Karlsson, L. (2008). Turning the kaleidoscope – EFL research as auto/biography. In P. Kalaja, V. Menezes & A.M.F. Barcelos (Eds.), *Narratives of learning and teaching EFL* (pp. 83-97). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Karlsson, L., & Kjisik, F. (2009). Whose story is it anyway? Auto/biography in language learning encounters. In F. Kjisik, P. Voller, N. Aoki & Y. Nakata (Eds.), *Mapping the terrain of learner autonomy. Learning environments, learning communities and identities* (pp. 168-189). Tampere: Tampere University Press.
- Kayabaş, İ. ve Mutlu, M.E. (2015). Obtainment and Management of Informal Learning Experiences Among Saved Life Experiences via a Life Logging System: An Observation of a Software Developer, *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, Volume 174, 1111-1116, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.802>.
- Kip Kayabas, B. ve Mutlu, M.E. (2015). Record, Evaluation and Planning of Knowledge Work Experiences on Personal Research Environments via Life Logging System, *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, Volume 174, 1129-1137, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.805>.
- McNiff, J. (2013). *Action research: Principles and practice*. Routledge.
- Merriam, S. B., Caffarella, R., & Baumgartner, L. (2007). *Learning in Adulthood: A Comprehensive Guide (3rd ed.)* New York: Wiley.

- Mutlu, M. E. (2012). Yaşam Günlüğü (CARPE) Uygulamaları ve Yaşam Deneyimleri Yönetimi İçin Bir Bilgi Mimarisi, *XVII. Türkiye'de İnternet Konferansı*, 7-9 Kasım, Eskişehir.
- Mutlu, M.E. (2014). Kişisel Bilgi Yönetimi İçin Bütüncül Bir Yaklaşım – Kişisel Bilgi Çalışması Ortamlarındaki Deneyimlerin Yönetimi. *AB'14 - XVI. Akademik Bilişim Konferansı*, 5-7 Şubat, Mersin Üniversitesi. 505-516.
- Mutlu, M.E. (2015). Design and Development of a Digital Life Logging System for Management of Lifelong Learning Experiences, *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, Volume 174, 834-848, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.678>.
- Mutlu, M.E., Kayabaş, İ., Kip Kayabaş, B. ve Peri Mutlu, A. (2015). Implementation of the Lifelong Learning Experiences Management Approach – Observations on the First Experiences, *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, Volume 174, 849-861, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.680>.
- Peri Mutlu, A. ve Mutlu, M. E. (2015). Uzaktan öğrenme deneyimlerinin dijital yaşam günlüğü ile yönetilmesi: bir akademik yarıyıl üzerinde uygulama. *AUAd*, 1(3), 51-67.
- Riel, M. (2017). *Understanding Action Research*, Center For Collaborative Action Research, Pepperdine University (Last revision January, 2017). <http://cadres.pepperdine.edu/ccar/define.html>, Erişim tarihi 15.02.2018.
- Schacter, D.L., Gilbert, D.T., and Wegner, D.M. (2011). *Psychology*; Second Edition. New York: Worth Publishers.
- Schugurensky, D. (2000). *The forms of informal learning: Towards a conceptualization of the field*. NALL Working Paper #19-2000. <https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/2733/2/19formsofinformal.pdf>, Erişim tarihi 15.02.2018.
- Tough, A. (1979). *The Adults Learning Projects*, Toronto: Ontario Institutes for Studies in Education.

Yazar Hakkında

Doç. Dr. Mehmet Emin MUTLU



Mehmet Emin MUTLU Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesinde doçent olarak görev yapmaktadır. Lisans öğretimini İstanbul Teknik Üniversitesinde Matematik Mühendisliği alanında, yüksek lisans öğrenimini Anadolu Üniversitesinde Endüstri Mühendisliği alanında yapmış, doktora öğrenimini Eskişehir Osmangazi Üniversitesinde Yöneylem Araştırması alanında e-Öğrenme İçeriklerinin Üretimi konusunda gerçekleştirmiştir. Araştırma alanları arasında e-Öğrenme, Açık ve Uzaktan Öğrenme, Kişisel Öğrenme Ortamları, Dijital Yaşam Günlüğü Sistemleri, Kişisel Bilgi Yönetimi ve Öğrenme Deneyimleri Yönetimi bulunmaktadır.

Posta adresi: Anadolu Üniversitesi, Yunusemre Kampüsü, Açıköğretim Fakültesi,
Öğrenme Teknolojileri AR-GE Birimi, 26470 Tepebaşı/ESKİŞEHİR
Tel (İş): +90 222 335 05 80 / 2435
Eposta: memutlu@anadolu.edu.tr