

Second Life Oyununun Sosyal Bilgiler Öğretiminde Deneysel Öğrenmeye Yönelik Bir Model Olarak Kullanılması*

The Use of Second Life Game as an Experimental Learning Model for Learning Social Studies

Mustafa ERTÜRK**, Güzin ŞAHİN***

• Geliş Tarihi: 11.02.2018 • Kabul Tarihi: 13.11.2018 • Yayın Tarihi: 30.04.2019

Kaynakça Bilgisi: Ertürk, M., & Şahin, G. (2019). Second Life oyununun sosyal bilgiler öğretiminde deneysel öğrenmeye yönelik bir model olarak kullanılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(2), 434-459. doi: 10.16986/HUJE.2018045451

Citation Information: Ertürk, M., & Şahin, G. (2019). The use of Second Life game as a experimental learning model for learning social studies. *Hacettepe University Journal of Education*, 34(2), 434-459. doi: 10.16986/HUJE.2018045451

ÖZ: Araştırma, üç boyutlu sanal ortamlardan biri olan *Second Life* Ortamının Kolb'un deneysel öğrenme modeli temel alınarak Sosyal Bilgiler Öğretiminde kullanılması için öğretmen adaylarına *Second Life*'in kullanımına yönelik oryantasyon eğitimi verilmesi, kazanımların kazandırılması amacıyla örnek bir öğrenme ortamının tasarlanması, öğretmen adaylarının ortamdaki deneyimleri ve görüşlerinin belirlenmesi, uygulanan deneysel öğrenme modelinin etkililiğinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda yapılacak etkinlik için *Second life* ortamında iklim planet ortamı tasarlanmıştır. Araştırma, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü, 2015-2016 Eğitim-Öğretim yılı, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 1. ve 2. ve 3.sınıfta öğrenim gören öğretmen adayları arasında amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabılır durum örnekleme esasına dayalı olarak seçilmiştir. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Öğretmen adaylarının görüşleri alınmıştır. Öğretmen adaylarıyla etkinlik öncesinde ve etkinlik sonrasında olmak üzere iki kere yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Veri toplama araçları olarak, gözlem, görüşme formları ve doküman analizi kullanılmıştır. Sonuç olarak deneysel öğrenme kullanılarak, *Second Life* sanal ortamında düzenlenen sosyal bilgiler dersi eğitiminin öğretmen adaylarının görüşlerine göre derse olan ilgi ve motivasyonu arttırdığı, somut ve kalıcı öğrenmeler sağladığı, dersi alışla gelmişlikten kurtardığı, öz-yeterlilik seviyelerinin arttırdığı, anında geri dönüte imkan verdiği ortaya çıkmıştır.

Anahtar sözcükler: Çok Kullanıcı Sanal Ortamlar, *Second Life*, Deneysel Öğrenme, Sosyal Bilgiler Eğitimi

ABSTRACT: In this research, it is aimed to give an orientation training to the teacher candidates of social studies about one of the three dimensional virtual environment *Second Life*, based on the experimental learning Kolb Model so that they can cover the virtues of this model and can use this model in their teaching process and to design a learning environment for gaining the aimed benefits, determine teachers' experiences and opinions, evaluate the effectiveness of the model applied. For this purpose, *Second Life* environment climate planet environment has been designed. To achieve this goal, the research is based on Muğla University, Education Faculty, Department of Social Sciences Teaching Sitki Kocman, 2015-2016 academic year, social studies teacher education 1st and 2nd and 3rd grade teachers studying methods of sampling for the purpose of easily accessible sampling basis. Qualitative research methodology has been adopted in this research. Teacher candidates' views were taken. Teacher candidates were interviewed twice before and after the event as semi-structured interviews. As data collection tools, observation, interview forms, and document analysis were used. As a result, using experiential learning, it has been found out that the social studies course education organized in the *Second Life* virtual environment increases the interest and

* Bu makale ikinci yazarın yüksek lisans tezinden üretilmiştir ve tez süreci Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi tarafından desteklenmiştir. 06-08 Nisan 2017 tarihlerinde Antalya'da düzenlenen International Congress of Eurasian Social Sciences (ICOESS 2017) başlıklı konferansta sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

** Prof. Dr., Akdeniz Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Coğrafya Bölümü, Türkiye Coğrafyası Ana Bilim Dalı, Antalya-TÜRKİYE. e-posta mustafaerturk@akdeniz.edu.tr (ORCID: 0000-0001-7172-7133)

*** Bilim Uzmanı. e-posta guzinsargin_77@hotmail.com (ORCID:0000-0002-1361-8198)

motivation of the teachers according to the opinions of the prospective teachers, provides concrete and permanent learning, rescues the lesson from the routine, increases the self-sufficiency levels.

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

1. GİRİŞ

Teknolojideki son gelişmeler, giderek bireylerin yaşam biçimlerini sanal ortamlara taşınmalarını teşvik etmektedir. Yaşanan bu gelişmelere bireylerin eğitim süreçlerinin aktarılması kaçınılmaz bir gelişmedir. Bugün öğrenme sürecinin tamamı ya da öğrenmeyi tamamlayıcı olarak pek çok sanal ortamlar öğrenciler için tasarlanmıştır. Sanal ortamlar zamanını çevrimiçi olarak geçiren öğrencilere öğrenmeyi yaklaştırma noktasında önemli bir gelişmedir. Sanal ortamlarda öğrenciler sanal bir kimlik ve beden içerisine bürünerek gerçek hayatta yapılması zor ve tehlikeli ya da lojistik sorunlarla karşılaşılabilen birçok eğitim etkinliğini gerçekleştirebilme imkânı bulabilmektedir.

Sanal ortamlar, çevrimiçi ara yüzler aracılığıyla çok sayıda kullanıcı tarafından ulaşılabilen etkileşimli dijital ortamlardır (Tepe, 2012: 4). Öğrenen bu üç boyutlu, çok kullanıcı ortamlara bir avatar (grafik çizimi) ile giriş yaptıktan sonra sanal ortamda diğer kullanıcılarla eşzamanlı/eşzamansız olarak etkileşime girebilmektedir (Süral, 2008). Bu araştırmada çok kullanıcı sanal ortam olarak second life seçilmiştir. Second Life deneyimsel öğrenmeler için önemi gözardı edilemeyecek bir ortamdır. Bu çalışma da Kolb'un deneyimsel öğrenme modeline dayandırılarak, Sosyal bilgiler dersleri için daha aktif bir öğrenme modeli etrafında tasarlanmıştır.

Günümüz gelişmiş ve teknolojiyle iç içe olan dünya şartları içerisinde eğitimcilerin kendilerini yenileme gerekliliği, hatta zorunluluğu belirginleşmektedir. Çünkü gelişen dünya teknolojisi öğrenim yaşamındaki bazı geleneksel öğrenme stillerinin öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak için yeterli olamayacağı gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Dünya üzerinde artık insanlara, her anı yenileme ve yenileştirme gücü ileri teknoloji olanakları sunulmaktadır. Oluşturulan bu yaşam standartları kişileri öğrenmeye itmekte ve doğal bir sarmal olarak kişilerin yaşamlarının ihtiyaçlar listesi şekline bürünmektedir.

Second Life (SL), Linden Lab. şirketi tarafından 2003 yılında piyasaya sürülmüş internet tabanlı üç boyutlu sanal ortamdır. Second Life sanal mekânlar içerisinde mekânların, nesnelerin ve etkinliklerin bireysel ya da toplu olarak tasarlanmasına olanak tanıyan, milyonlarca katılımcı kullanıcıya sahip üç boyutlu bir sanal gerçeklik alanıdır (Second Life, 2009).

Bu araştırmada second life'in seçilmesinin en önemli sebebi deneyimsel öğrenmelere imkân sağlamasıdır. Eğitim için gerçekleştirilen faaliyetlere katılanlar, öğrendikleri teorik bilginin pratiğe dökülebilmesi adına ve soyut kavramların daha iyi anlaşılabilmesi için somutlaştırmalar yapılırken ya da direk kendi deneyimleriyle öğrenmelerini sağlayıcı şekilde olabilmektedir. Ayrıca, sosyal bilgiler dersindeki belirlediğimiz konular için hemen geri teslim, etkileşim her türlü metin tabanlı sohbet (Chat), dosya paylaşımı, sesli sohbet, film ve simülasyon modelleştirme bu sanal ortamda mevcuttur (Berg, 2008). Second Life öğretmen adaylarına işbirliği yapabilme, sanal paylaşım ve dayanışma, en önemlisi de zengin 3-Boyutlu bir ortam sağlama olanağına sahiptir. Derslerde düzenli olarak haritalarla çalışılmakta ve küresel dünyanın 2-Boyutlu ifadeleri olan haritalar Second life sayesinde çok boyutlu bir dönüşüm geçirebileceklerdir (DeMers, 2010).

Bu alanda yürütülen çalışmalara bakıldığında Second Life'in e-öğrenme amaçlı kullanılmasına yönelik avantajlı sonuçlar elde edilmiştir (Bell, 2009; Gregory & Masters, 2012; Salmon, 2009; Singh & Lee, 2008; Wang, Song, Xia & Yan, 2009). Yürütülen çalışmalarda bu ortamların öğrencilerin motivasyonunu artırabileceği ve kalıcı öğrenme sağlayabileceği, öğrenmeyi etkili ve ilgi çekici hale getirdiği, yüksek düzey kazanımlar elde edilmesini sağladığı, oryantasyon faaliyetlerine katkı sağladığı, yabancı dil eğitiminde kullanılabildiği, birçok

öğretim, yöntem ve tekniğine mekan olabildiği, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirdiği, yüksek düzeyde etkileşimli öğrenme deneyimleri sağladığı, beyin fırtınası, bilginin yapılandırılması ve farklı kaynaklardan bilgi sentezi için ortamlar sunduğu ayrıca deneyimsel öğrenme için bir mekân olduğu yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır (Çukurbaşı, Bezir, Karamete, 2010; Bezir, Çukurbaşı, Baran; 2011; Barab, Thomas, Dodge, Carteaux & Tüzün, 2007; DeMers, 2010; Bricken & Bryne, 1992; Iqbala, Kankaanrantaa, & Neittaanmäkia, 2010; Lee, Wong, & Fung, 2010; Wrzesien & Raya, 2010). Second Life eğitimi geliştirici, yaratıcı ve heyecan verici bir öğrenme aracı olarak kabul görmekte (Inman, Wright & Hartman, 2010) ve Second Life 3-boyutlu içerik, ortamda bulunma hissi, sosyal iletişim, gerçeğe yakın görüntüleme ile eğitimin kalitesini ve etkililiğini arttıracak düşünülmemektedir (Wang & Braman, 2009). Bu alanda yürütülen araştırmalarda, ortamda farklı öğretimsel yöntem ve teknikler kullanıldığı görülmüştür. En sık kullanılan yöntem ve tekniklerden bazıları problem tabanlı öğretim yöntemi (Rogers, 2011), altı şapkalı düşünme tekniği (Gregory & Masters, 2012; Bulu, 2012) deneyimsel öğrenme ve rol oynama yöntemidir (Wills, Leigh & Ip, 2011; Rudra, Jager, Aitken, Chang & Helgheim, 2011; Gao, Noh & Koehler, 2009, Knowlton, 2008). Sosyal bilgiler dersleri düşünüldüğünde sanal ortamların kullanımı öğrenme için önemli bir mekân olabilmektedir. Bunun en temel gerekçelerinden biri sosyal bilgiler derslerinde tarih gibi konularda geçmiş somut durumların modelleme ihtiyacı ya da özellikle coğrafya gibi konularda öğrencinin bütünsel biçimde olguları inceleme gereksinimidir. Örneğin pek çok coğrafya konusunda öğrenciler makro boyutta dünya ya da belirli geniş alanları inceleme ve gözleme imkânı sunan haritalar ile çalışmaktadırlar. Sanal ortamlar haritalardan çok daha fazlasını öğrencilere sunmaktadır. Çünkü haritalar küresel dünyanın 2-Boyutlu ifadeleri olması nedeniyle çok boyutlu bir anlayış geliştirmek için dönüşüm geçirmelilerdir (DeMers, 2010). Ayrıca sanal ortamlar öğrencilere birbirleriyle işbirliği, sosyalleşme dahası zengin 3-Boyutlu bir ortam olanağı sağlar. Ayrıca eğitim fakültesi Sosyal bilgiler dersi iklim planet bir ilk niteliği taşımaktadır. Araştırmanın bu yönüyle alana katkı sağlaması ve araştırmalar için alan, yazın ve uygulama açısından kaynak sağlaması beklenmektedir.

1.1. Problem Cümlesi

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

1.2. Araştırmanın Amacı

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

1.3. Araştırmanın Önemi

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

(1) Ebeveynler, günümüz gelişmiş ve teknolojiyle iç içe olan dünya şartları içerisinde çocuklarını sanal ortamlardan ve oyunlardan uzak tutmaya çalışmaktadırlar, ancak özellikle akıllı telefon vb. teknolojilerin gelişimi ile birlikte sanal ortamlar öğrencilerin vazgeçilmez

haline gelmiştir. Bu nedenle öğrencileri sanal ortamdan uzaklaştırmak bir çözüm değildir, tam tersine öğrenmeyi sanal ortama getirmek yani onlara sanal ortamları (*Second Life*) eğitim amacıyla yaklaştırmak daha önemlidir.

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

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

2. YÖNTEM

Araştırma yaklaşımı olarak, nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Öğretmen adaylarının görüşleri alınmıştır. Toplanan veriler, nitel araştırma yönteminin içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Veri toplama aracı olarak gözlem, görüşme formları ve doküman analizi kullanılmıştır.

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

Uygulamanın 2014-2015 akademik yılı bahar dönemindeki kısmı iki hafta, 2015-2016 güz dönemindeki kısmı ise üç hafta sürmüştür. Çalışma zamanları katılımcıların vize ve final sınavları zamanlarına denk gelmeyecek şekilde düzenlenmiş, böylece öğrencilerin daha aktif olarak çalışmalara katılabilmesi için ortam hazırlanmıştır. Çalışma grubunu 10 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Katılımcılara ait bilgilere aşağıda değinilmiştir.

2.1. Katılımcı Bilgileri

mintti (K1)

mintti kod adlı öğretmen adayı, 20 yaşında. Sosyal bilgiler öğretmenliği 2. sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını duyduğunu ama şu ana kadar ilgilenip, kullanmadığını belirtti. *Second life* ortamını bu çalışma sayesinde tanıdığını belirtti. En baştan

beri bu çalışma için çok heyecanlı ve ilgiliydi. Second life ortamını çok sevdiğini ve ileride kendisinin de bu ortam ve diğer sanal ortamlarda tasarım yapmak istediğini belirtti.

keremico (K2)

keremico kod adlı öğretmen adayı, 22 yaşında. Sosyal bilgiler öğretmenliği 3. sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını daha önce duyduğunu belirtti. Second Life ortamını tanıdığını, milyonlarca takipçisi olan her türlü ortamın oluşturulduğu, yıllardır oynanan bir oyun olarak tanımladı. En başta ortamda çok çekingen ve heyecanlıydı. Ancak zamanla heyecanını yenerek ortamdan çok keyif aldığını belirtti. İleride özel sektörde çalışmak istediğini ve bu tarz etkinlikleri sık sık kullanacağını belirtti.

bymanby (K3)

bymanby kod adlı öğretmen adayı 20 yaşında. Sosyal bilgiler öğretmenliği 2. sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını duyduğunu, ilgi alanı içerisinde olduğunu, ancak eğitim amaçlı kullanılabileceğini düşünmediğini belirtti. Second Life ortamını daha önceden tanıdığını bu dünyada bir avatarı olduğunu belirtti. Etkinliğe en rahat adapte olan öğretmen adayıydı. Bunu bu ortamda daha önceden vakit geçirmesiyle ilgili olduğunu belirtti.

zlataann (K4)

zlataann kod adlı öğretmen adayı 19 yaşında. Sosyal bilgiler öğretmenliği 1. sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve second life'ı daha önce hiç duymamış. Second life ortamını çok sevdiğini ve bu ortamda çok rahat olduğunu belirtti. Çalışmanın onun bu tarz etkinliklere olan bakış açısını genişlettiğini belirtti.

evaaper (K5)

evaaper kod adlı öğretmen adayı 24 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 3. Sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve Second Life'ı daha önce duyduğunu belirtti. Çalışmanın başında Second Life ortamında sosyal bilgiler öğretimi adına etkinliklerin nasıl olacağı konusunda endişeleri olduğunu ancak etkinliği gördükten sonra çok şaşırdığını belirtti.

guldefine48 (K6)

guldefine48 kod adlı öğretmen adayı 22 yaşında. Sosyal bilgiler öğretmenliği 3. Sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve second life'ı daha önce duyduğunu belirtti. Second Life ortamını daha önce duymuş olmasına rağmen çalışma boyunca hep karamsar, çekingen bir tavır sergiledi. Bunu bilgisayar kullanımı açısından kurslar aldığını ama bir türlü pratiğini istediği düzeye getirememesinden kaynaklandığını belirtti. Çalışmanın sonunda çalışmada bulunmuş olmaktan çok keyif aldığını belirtti.

edaklc (K7)

edaklc kod adlı öğretmen adayı 21 yaşında. Sosyal bilgiler öğretmenliği 2. Sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve Second Life'ı daha önce duymamış. Daha önce Second Life ortamını duymamış olmasına rağmen ortamı ve etkinliği en kolay kavrayan ve keyif alan öğretmen adayıydı.

trdexter (K8)

trdexter kod adlı öğretmen adayı 20 yaşında. Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 1. Sınıfta okumaktadır. Çok kullanıcıli sanal ortam tanımını ve Second Life'ı daha önce hiç duymamış. Çalışmanın en başında çok memnuniyetsiz ve hoşnut değildi. Oryantasyon aşamasında teknik problemler yaşadığını belirtti. Ancak etkinlik haftasına gelindiğinde, çok etkilendiğini ve bu çalışmada yer almaktan çok mutlu olduğunu belirtti.

220219921453 (K9)

220219921453 kod adlı öğretmen adayı 24 yaşında. Sosyal bilgiler öğretmenliği 3. Sınıfta okuyor. Çok kullanıcıli sanal ortamı ve Second Life'ı daha önce hiç duymadığını belEn başından beri çalışmayla ilgili sorumluluk sahibi bir öğretmen adayıydı. Ortamı çok beğendiğini ve etkilendiğini belirtti. Çalışma esnasında çok meraklı ve ilgiliydi. Bu etkinliğin çehresini geliştirdiğini belirtti.

pirmu (K10)

pirmu kod adlı öğretmen adayı 19 yaşında. Sosyal bilgiler öğretmenliği 1. Sınıfta okuyor. Çok kullanıcıli sanal ortamı ve Second Life'ı daha önce hiç duymadığını belirtti. Çalışma esnasında çok etkilendiğini, bilgisayar oyunlarını oynamayı sevdiği için Second Life ortamına hemen uyum sağladığını belirtti.

Çalışmada nitel bilgileri elde etmek için çeşitli veri toplama araçları kullanılmıştır. Bunlardan ilki araştırmacının sürecin her aşamasında kullandığı gözlem tekniğidir. Yapılan görüşmeleri ve elde edilen verileri bu teknikle desteklemiştir. Öğretmen adaylarıyla etkinlik öncesinde ve etkinlik sonrasında olmak üzere iki kere yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Yüz yüze görüşme ve e-posta görüşme olarak iki türle ve araştırmacının kendisi tarafından yapılmıştır. Diğer bir veri toplama aracı ise doküman analizidir. Second Life ortamında yapılmış çalışmalara ilişkin, resmi yayın ve raporlar araştırma sorusuna yönelik olarak ve bilgilerin sınıflandırılması yoluyla analiz edilmiştir.

Bu araştırmanın inandırıcılık boyutunun sağlanabilmesi için, tüm veriler bütün ayrıntılarıyla ortaya konmuştur. Öğretmen adaylarından en doğru bilgiyi alabilmek adına onlarla yakın ilişkiler kurulmuştur. Bu doğrultuda, çalışmanın ilk iki haftası Second Life ortamını tanıtmaya, öğretmen adaylarıyla araştırmacının birbirini tanımalarına ve iletişimlerini güçlü kılmaya ayrılmıştır.

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

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

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

Araştırmada hem veri toplama araçları toplanırken hem de veriler analiz edilirken alanında uzman kişilerden görüşler alınmış ve çalışmaları teyit ettirilmiştir. Ayrıca öğretmen adaylarıyla etkinlik öncesi ve etkinlik sonrası görüşmeler yapılmış ve ilk baştaki görüşleriyle sonraki görüşleri arasında ki farklılıklar ortaya konmaya çalışılmıştır. Böylece toplanan veriler bir diğeri ile teyit edilmiştir.

Eğitim ortamı tasarlanırken;

- 1- Second Life ortamındaki etkinliklerin tasarlanmasında çok kullanıcıli sanal ortamlarda tasarım yapan kişilerin, alanında uzman araştırmacıların görüşleri alınmış, ayrıca Second

- Life ve Second Life'in eğitim-öğretim ortamındaki kullanımına ilişkin literatür incelenmiştir.
- 2- İlgili alanda kullanılan veri toplama araçları, hazırlanacak öğretim materyallerinde bulunması gereken özellikler, Sosyal Bilgiler Öğretim Programları, 6. sınıf sosyal bilgiler dersinin kazanımları ve ders kitapları irdelenmiştir.
 - 3- Kolb'un deneyimsel öğrenme modelinin Second life ortamına nasıl entegre edilebileceği araştırılmıştır.
 - 4- Second Life ortamında gerçekleştirilecek, öğretim materyalleri hazırlanırken ve araştırılırken aynı zamanda veri toplama araçları da geliştirilmiştir. Ortamda ki öğretim materyallerinin hazırlanmasında 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinin kazanımları ve alternatif kavramlar göz önünde bulundurulup, nitel veri toplama araçları kullanılmıştır.
 - 5- Yapılan araştırma ve incelemenin ardından Kolb'un deneyimsel öğrenme modeli temel alınarak *Second Life* ortamının sosyal bilgiler öğretiminde kullanılması istendiği için, iklim planet ortamı tasarlanmıştır.
 - 6- İklım planet öğretmen adaylarının 6. sınıf sosyal bilgiler dersinin 2. ünitesi olan 4. (haritalardan ve görsel materyallerden yararlanarak Türkiye'de görülen iklim türlerinin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunur.) kazanımını Second Life ortamında oluşturulabildiğini görmeleri için İstanbul Üniversitesi Erasmus sanal alanında tasarlanmış bir sosyal bilgiler dersi uygulamasıdır.



Şekil 2.1 İklım planet genel görüntü

Şekilde görüntüsü verilen iklim planet şunlardan oluşmaktadır:

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



Şekil 2.2. İklim planet kontrol paneli

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

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

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

Dört adet her bir iklim için ayrı ayrı tasarlanmış ve her iklimde değişen görseller panosu: Her bir iklim tipiyle ilgili ayrı ayrı görselleri göstermektedir. Bu görseller, o iklimin hakim olduğu alanla özdeşleşen bilgileri anımsatıp görsel zekaya hitap etmek amaçlıdır.



Şekil 2.3. Erzurum Kars yöresi görselleri

İklim olaylarında gerçekleşen belli başlı istisnai durumlardan birisi de karasal iklimin hakim olduğu Erzurum Kars yöresinde yaz yağışlarının yoğun olması ve yörenin bitki örtüsü

olarak çayır ve meralardan oluşmasıdır. Buna eş değer olarak da hayvancık gelişmiştir. Bu araştırmada iklim olaylarıyla ilgili birçok istisnai durumdan sadece Erzurum Kars yöresine yer verilmiştir. Görseller ise hayvancılıkla ilgili görsellerdir.

İki adet iklim planet panosu: İki adet tanıtıcı panodan oluşmaktadır.

İklim olaylarının gerçekleştiği alan: Öğretmen adaylarının hava olayları menüsünden ve iklim olayları menüsünden seçtikleri tüm iklim hareketleri burada gerçekleşmektedir.



Şekil 2.4. İklim olaylarının gerçekleştiği alanda maki bitki örtüsü



Şekil 2.5. İklim olaylarının gerçekleştiği alanda kar hava olayı

Second life ortamında hazırlanan etkinlik bir sanal ortam tasarımcısı, üç akademisyen ve iki sosyal bilgiler öğretmeni tarafından oluşan uzman grup tarafından incelenmiştir.

2.2. Uygulama Süreci

Araştırmanın ilk haftası Second Life ortamı hakkında öğretmen adaylarına bilgi verilmiş, gönüllü öğretmen adayları seçilmiştir. Araştırmanın İkinci haftasında gönüllü 10 sosyal bilgiler öğretmeni adayını ile ilk kez Second Life ortamına girilmiştir. İkinci hafta Second Life’da etkinlik yapmak için değil uygulamaya başlamadan önce araştırmanın gerçekleşeceği Second Life ortamının tanıtılması, istemci programı bilgisayara kurma, oturum açma, avatar edinme, kullanıcı adı ve şifre edinme, temel beceri öğretimi (yürüme, koşma, uçuş, ışınlanma kıyafet değiştirme, konuşma vb.) ve Kolb’un deneyimsel öğrenme modelinin öğretmen adaylarına açıklanması konusunda oryantasyon çalışması yapılmak içindir. Oturumun sonunda öğretmen adaylarının tüm bu görevleri yerine getirmeleri birebir araştırmacı gözetiminde sağlanmıştır.

Araştırmanın kazanımı için gerçekleştirilecek etkinlikten önce öğretmen adaylarına etkinlik öncesi görüşme soruları (1) uygulanmıştır. Öğretmen adaylarıyla yüz yüze görüşme gerçekleştirilmiştir. Öğretmen adayları ile yapılan etkinlik öncesi görüşme Second Life ortamından haberdar olma durumlarını, sanal ortama yaklaşımlarını, sosyal bilgiler dersi konularının sanal ortama ne derece taşınabileceğine ait görüşlerini, sanal ortamda öğrencilerine ders verip vermemek arasında ki fikirlerini tespit etmek ve iklim planet uygulaması hakkında ki beklentilerini öğrenebilmek amaçlıdır.

Dördüncü hafta çalışmanın uygulama haftası olarak tasarlanmıştır. Öğretmen adayları uygun oldukları zaman diliminde araştırmacı gözetiminde iklim planete girerek etkinliği gerçekleştirmişlerdir. Aynı anda en fazla iki öğretmen adayı ortamda bulunmuştur. Bunun en önemli sebebi öğretmen adaylarının farklı sınıf kademelerinde olup farklı zaman dilimlerinde uygun olmalarıdır.



Şekil 2.6. Second life ortamında sosyal bilgiler öğretimi

İklim planetin çalışması şu şekilde gerçekleşmektedir;

Öğretmen adayının kontrol panelinde bulunan başla butonuna basması istenir.

Başla butonuyla öğretmen adaylarına kazanım ile ilgili sorular yöneltilmeye başlanır. Örneğin: ‘kış mevsiminde Akdeniz ikliminin bitki örtüsü ve hava durumu nasıldır?’ cevaplamak için paneldeki butonlardan bitki örtüsüne ve hava durumuna tıklayın sonrada tamama basınız şeklindedir.

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

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



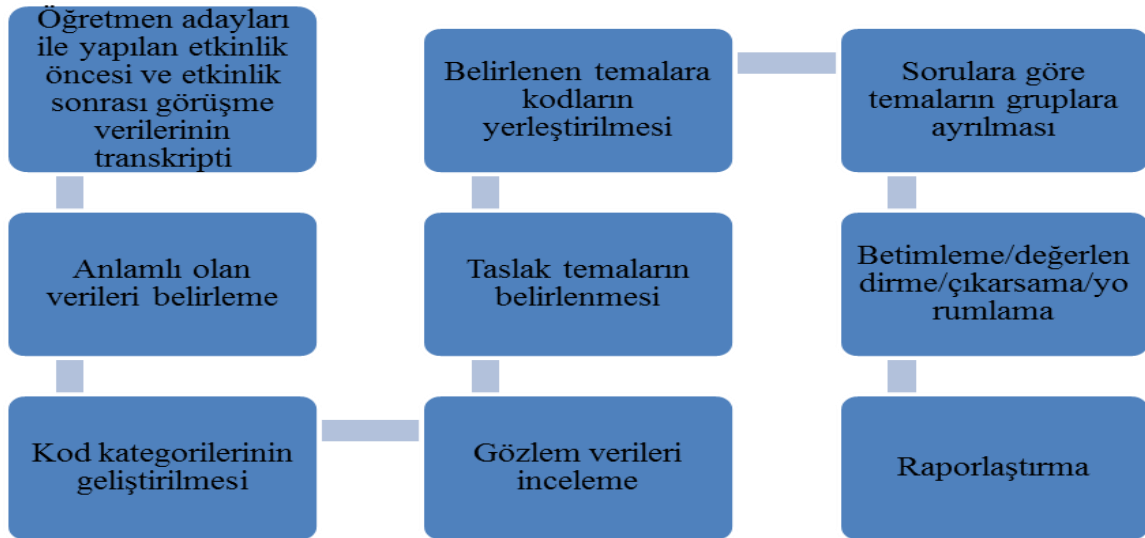
Şekil 2.7. Yanlış yanıt sonrası iklim planet

Eğer verilen cevap doğru ise ‘bravo doğru cevap’ yanıtını verir. Ayrıca doğru cevabın ardından hey, ıslık ve alkış sesleri çıkar.

Tüm yöneltilen soruların cevaplanmasının ardından, ‘sınavın bitti, tebrikler’ yazısı belirir ve toplam soru sayısı, yanlış cevap sayısı, doğru cevap sayısını gösterir. ‘yeniden başlamak için Başla ‘ya bas’ yazar.

Son olarak beşinci hafta Her bir öğretmen adayıyla etkinlik gerçekleştirildikten sonra görüşme soruları (2) uygulanmıştır. Öğretmen adayları ile yapılan etkinlik sonrası görüşme second life ortamında gerçekleştirilen iklim planet uygulamasının sonucunda sanal ortama aktarılan kazanıma karşılık gördükleri, açıklayabildikleri, Second Life ortamının sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile ilgili olumlu ve olumsuz görüşler, Second Life ortamında sosyal bilgiler alanında etkinlik yapmak ile sınıfta etkinlik yapmayı değerlendirmeleri, Second Life etkinliklerinde yer almanın deneyimler yoluyla öğrenmeye ne kadar karşılığında yönelik sorular yöneltilmiştir.

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



Şekil 2.8. Verilerin analizinde izlenen yol

3. BULGULAR

3.1. Etkinlik Öncesine İlişkin Görüşler

3.1.1. Second Life ortamından haberdar olma

Görüşmelerde öğretmen adaylarının Second Life'dan haberdar olma durumları incelenmiştir. Öğretmen adaylarının yarısı çok kullanıcıli sanal ortam tanımını daha önce duyduğunu belirtmişlerdir. Ancak Second Life' ı daha önce duymadığını belirten öğretmen adayı sayısı duyduğunu belirtenlerden daha fazladır. bymanby kod adlı öğretmen adayı Second Life ortamını tanıyor olmasının yanı sıra, bu uygulamadan önce bu ortamda avatari olan tek öğretmen adaydır.

'Second Life ortamını daha önceden tanıyorum. Bu dünyada bir avatara da sahibim.'

3.1.2. Sosyal bilgiler dersi konuları ve sanal ortam ilişkisi

Öğretmen adaylarının büyük bir kısmı Second Life ortamında sosyal bilgiler alanında eğitim verilebileceğini düşünmektedirler. Bu şekilde dersin monotonluktan kurtulacağını ve derse olan katılımın ve ilginin artacağını belirtmişlerdir. Ayrıca dersin monotonluktan kurtulacağı konusunda ki görüşler elde edilen bulgular arasındadır.

keremico- *'Tabi ki taşınabilir bu tamamen hayal gücünüze bağlı Sosyal Bilgiler Dersi içerik itibariyle içinde birçok bilimi barındıran bir ders hem tarih hem coğrafya konuları hem de vatandaşlık konuları bu ortama taşınabilir. [...]Second Life ortamı da alabildiğine özgür bir ortamdır. Sosyal bilgiler dersi bu ortamda hayat bulabilir ve konular monotonluktan kurtulabilir ayrıca öğrencilerin ilgisini çeker bu da onların derse olan motivasyonunu arttırabilir.'*

Etkinlik öncesinde ortamda avatari olan öğretmen adayı bu ortamın eğitim amaçlı kullanılamayacağını belirtmiştir. bymanby ortamın daha çok arkadaş edinmek amaçlı kullanılabilir olduğunu belirtmiştir. Bu yüzden eğitim amaçlı kullanılamayacağını dile getirmiştir.

'...ancak eğitim amaçlı kullanılabileceğini düşünmüyorum.'

3.1.3. Öğretmen adaylarının sanal ortam ve eğitim görüşleri

Elde edilen bulgulara göre öğretmen adaylarının tamamen sanal ortamdaki ders vermek istedikleri görülmüştür. Derslerinde dikkat çektikleri hususlar verimin en yüksek düzeyde olacağı, geri dönüt alabilecekleri, kalıcı öğrenmelerin sağlanacağı, yaparak yaşayarak öğrenmelerin gerçekleşeceği, yaratıcılığın ön planda olduğu, pekiştiricilerin var olduğu ortamlar olacağını belirtmişlerdir. Ayrıca düzey level atlama olan oyun tadında ortamlardan bahsetmişlerdir. Bununla ilgili olarak iki öğretmen adayı şunları söylemiştir.

evaaper- *'...avatarlar üzerinden kullanılan bir ortamda öğrencilerin başarı veya başarısızlıklarını yine avatarlar üzerinden algılayarak daha verimli katılım sağlayacaklarını düşünüyorum.'*

keremico- *'...Çocukların ilgisi ve derse katılımları daha güzel olurdu dersi şevkle dinlerlerdi tamamen sanal ortamı daha önce hiç denediğini görmedim açıkçası bildiğim bir uygulama yok ama ben olsam mutlaka onlarla yazışabileceğim akıcı bir içerik hazırlardım çünkü en kalıcı öğrenme yaparak yaşayarak öğrenmedir aynı bilgisayar oyunlarında ki gibi level atlama yapardım yani bir basamakta ki etkinliği yapmadan diğerine geçemezlerdi böylece etkili bir öğrenme elde ederdim.'*

Elde edilen bulgular arasında sanal ortamdaki ders vermek istemeyen öğretmen adayları olmuştur. Yüz yüze etkileşimin olmadığı ortamlarda kalıcı öğrenmelerin olamayacağını belirtmişlerdir. Bu yüzden karamsar olduklarını belirtmişlerdir.

trdexter - '... *Yüz yüze etkileşim yokken nasıl verim alınılacak.*

3.1.4. Çalışmayla ilgili beklentiler

Öğretmen adaylarının etkinlikle ilgili beklentilerine ait bulgularına bakıldığında, ortamın şeffaf ve rahat olduğu için öğrencilerin daha özgüvenli olduğu, aktif öğrenmeler gerçekleştirebilecekleri, derslerin verimli olduğu, teknoloji kullanılarak zenginleştirilmiş bir ortam umduklarını belirtmişlerdir. evaaper kod adlı öğretmen adayı beklentilerini şu şekilde açıklamıştır.

'Uygulamada öğrencilerin daha özgüvenli, şeffaf ve rahat olabileceği ayrıca birbirlerine sadece sanal olarak ulaşabildikleri için odaklanmada başarılı ve derslerin verimli olabileceği bunun dışında da teknolojiyle zenginleştirilmiş bir ortam sunmasını bekliyorum.'

Ayrıca öğretmen adayları bu uygulama için çok heyecanlı ve meraklı olduklarını belirtmişlerdir. Özellikle ortamın eğitime adapte edilmiş halini görmek için sabırsızlandıklarını dile getirmişlerdir. Bir öğretmen adayı ise, sınıf ortamında ders anlatmayı tercih etmiştir.

bymanby - *'... Hiç düşünmediğim bir yaklaşım içinde bulunduğum bir oyun ortamı bunun eğitime adapte edilmiş halini çok merak ediyorum.'*

mintti - *'Evet çok isterim çünkü sanal ortama ilgi duyuyorum. Yapacağımız çalışma için çok heyecanlıyım ve merakla bekliyorum.'*

3.2. Etkinlik Sonrasına İlişkin Görüşler

3.2.1. Kazanımı karşılama düzeyi

Öğretmen adaylarına yöneltilen Second Life' ta gerçekleştirilen etkinliğin kazanımı karşılama düzeyine ait soruyu hepsi olumlu yanıtlamıştır. Öğretmen adayları genel olarak kazanımı karşıladığını ifade etmekle birlikte, ortamın sıkılmadan öğrenmeye, bölgedeymiş hissi taşınmasına, soyut sayılabilecek özellikleri somutlaştırmasına yani avantajlarına dikkat çekmişlerdir. Uygulama sayesinde öğrencilerin bitki örtüsünü, yağış şeklini, iklimlerin nereleri kapsadığını, o iklim bölgesinde nelerin yetiştiğini rahatça görebildiklerini, iklimle ilgili istisnai bölgelere örnek verebileceklerini belirtmişlerdir.

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

3.2.2. Öğretimsel yöntem

Öğretmen adaylarına yöneltilen öğretimsel yöntemle ilgili soruya hepsi olumlu yanıt verirken, Second Life' da gerçekleştirilen etkinliğin deneyimler yoluyla öğrenmeye katkı sağladığı elde edilen bulgular arasındadır. Genel olarak İklim Planette ki butonlar sayesinde bitki örtüsünü ve hava olaylarını seçebildiklerini, görsel panolarını kendilerinin değiştirdiğini ve bu yolla ortamın iklimini kendilerinin oluşturduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca pirmu daha önce araştırmacının yaptığı uyum çalışmasında ki öğrendiği yöntemle ilgili bilgilerden yola çıkarak iklimi butonlardan seçerek kendilerinin oluşturduğunu, deneyimsel öğrenmeye bir örnek teşkil ettiğini belirtmiştir.

guldefine48- *'Evet düşünüyorum. Çünkü birebir kendim soruyu cevaphıyorum ve iklim ortamını görüyorum. Bu bir öğrenci için çok zevkli bir uygulama. Bu ortamda her şey en somut haliyle görselleştirilmiş. Faydalı bir öğrenme ortamı.'*

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

Pirmu- *'Araştırmacının anlattığı deneyimsel öğrenmeye göre öğrenciler, deneyimleriyle bazı şeyleri kendileri oluşturuyorlar. Bu uygulamada da iklimi butonlardan seçerek biz kendimiz oluşturduk. Bence birebir deneyimsel öğrenmeydi.'*

3.2.3. İklim planet tasarımı ve materyalleri

Tasarım açısından iklim planeti değerlendiren öğretmen adayları genel olarak beğendiklerini belirtmişlerdir. Sosyal bilgiler eğitimine farklı bir boyut kazandırdığını mevcut kazanıma entegresinin yerinde olduğunu belirtmişlerdir. Bazı öğretmen adayları İklim Planet'in birebir gerçek yaşamdakiyle aynı olduğunu ve kendilerini ortamın içindeymiş gibi hissettiklerini ve bu açıdan olumlu değerlendirilebileceğini belirtmişlerdir.

bymanby- *'... Ayrıca ortamın yaşama uyarlanış biçimi ve mevcut kazanıma entegresi Sosyal bilgiler eğitimine farklı bir boyut kazandırmış.'*

trdexter- *'İklim planet odası tasarımı kazanımın her ayrıntısı düşünülerek hazırlanmış ve hedeflenen çalışma ortamını sonuca ulaştıracak görsel ve materyallerle zenginleştirilmiş.'*

guldefine48 kod isimli kullanıcı ise tasarım açısından iklim planeti yetersiz görmektedir ve geliştirilebileceğini düşünmektedir. Kontrol panelindeki görsellerin arttırılabileceğini, iklim olaylarının gerçekleştiği ortamda bitki örtüsünün yanı sıra yetişen meyve sebze türleri de gösterilebileceğini belirtmişlerdir.

Etkinlikte kazanımı karşılamak için kullanılan materyaller açısından iklim planeti değerlendiren öğretmen adayları genel olarak beğendiklerini belirtmişlerdir. İklim Planet' te ki materyalleri, çeşitli, görsel ve işitsel algıya hitap eden, görsel anlamda doyurucu, motive edici, iklim bölgesindeymiş hissi uyandıran, kolay ve çabuk anlaşılır, özgün, bilgilendirici ve pekiştirmeye yönelik olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca farklı öğrenme tipine sahip öğrencilerin bu materyaller sayesinde kolayca öğrenebileceklerini belirtmişlerdir. Ortamı, anı yaşamak gibi tanımlayan öğretmen adayları, soyut ortamda somutlaştırmadan bahsetmişlerdir.

keremico- *En çok Akdeniz bölgesinde ki maki bitki örtüsüne zeytin ağaçlarının bile yer alması çok hoşuma gitti. Yağmur yağarken fonda şimşek sesleri vardı. Güneş açtığında kuş civıltıları duyuluyordu.'*

Ayrıca evaaper başka bir ortamda bu tarz materyallerin kullanılmasını imkansız görmektedir. Teknolojiden bu tarz yararlanmayı akıllıca görmektedir. Materyalleri öğretici bulmuştur. Farklı öğrenme tipine sahip öğrencilerin bu materyaller sayesinde rahatlıkla öğrenebileceğini belirtmiştir.

evaaper- *'... Öğrenciler için birçok zekâ tipine hitap ediyor böylece öğrenmeleri ne kadar farklı olursa olsun her birinin öğrenmesini kolaylaştırıyor.'*

guldefine48 kod isimli kullanıcı ise iklim planette yer alan materyalleri yetersiz görmüştür ve geliştirilebileceğini düşünmektedir. Materyallerin arttırılması gerektiğini bu tarz bir uygulama için yetersiz olduğunu belirtmiştir. Bu görüşünü şöyle dile getirmiştir.

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

3.2.4. Sınıf dışında (Second Life)'da gerçekleştirilen etkinliğin öğretmen adayları üzerindeki etkileri

Öğretmen adaylarına yöneltilen sınıf ortamı dışında bir sanal ortamda etkinliklerde bulunmuş olmanın ne gibi duygular hissettirdiği sorusuna çoğunluğu olumlu yanıtlar

vermişlerdir. Öğretmen adayları genellikle sosyal bilgiler dersi öğretiminde kullanılan geleneksel anlatım yönteminden farklı bir yöntemle sanal ortama taşınmasının kalıcılığı arttırdığı, verimi arttırdığı, ilgiyi arttırdığı ve yaratıcılığa ortam sağladığını belirtmişlerdir.

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

İklim planet uygulamasını öğretmen adayları genel olarak özgün bir çalışma olarak nitelendirmişlerdir. Eğlenceli, merak duygusunu üst düzeyde tutan buna bağlı olarakta motivasyonu arttırdığını dile getirmişlerdir. Bu da öğretmen adaylarının bu uygulama esnasında heyecanlanmalarını, keyif almalarını ve eğlenmelerini sağlamıştır.

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

Grubun uygulamaya en olumsuz bakan katılımcısı trdexter farklı ve eğlenceli bir deneyim yaşadığını, başlarda sanal ortamda bir eğitim ortamı oluşturmanın mümkün olmadığını düşündüğünü ancak uygulama sonunda görüşlerinin olumlu yönde değiştiğini belirtmiştir. Ayrıca etkinlik öncesinde bu ortamda bir avatari olduğunu belirten bymanby eğitim amaçlı kullanıma olumsuz bakarken etkinlik sonrasında bu fikrinin olumlu şekilde değiştiğini belirtmiştir.

trdexter- '... Ayrıca sanal ortam içerisinde çok fazla vakit harcamadığım için, belki de gurubun konuya en olumsuz yaklaşanı bendim. Fakat uygulama sonunda peşin hükümlü olduğumu ve bu çalışmanın içerisinde yer almaktan mutluluk duyduğumu söyleyebilirim.'

3.2.5. Second Life'in eğitim amaçlı kullanılması

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

mintti- '...ayrıca tarihteki savaşlar burada birebir yaşatılabilir. Savaş taktikleri bire bir gösterilebilir.'

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

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

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

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

3.3. Second Life 'da Gerçekleştirilen Etkinliğe İlişkin Görüşler

3.3.1. Second Life 'da gerçekleştirilen etkinliğin olumlu yönleri

Öğretmen adaylarının çoğu Second Life' ın sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile ilgili olumlu görüş bildirmişlerdir. Sosyal bilgiler eğitimi açısından farklı bir yöntem sağlayacağı elde edilen bulgular arasındadır. Öğretmen adayları sosyal bilgiler dersini sadece anlatım yöntemiyle işlenen öğrencilerin sıkıcı bir ders olarak görmesinden bu tip uygulamalar sayesinde kurtarılabilceğini belirtmişlerdir. pirmu uygulamanın zaman bakımından ekonomik olduğunu, kısa sürede birçok kazanımı öğrenciye öğretebileceğini böylece de sosyal bilgiler öğretiminin kolaylaşacağını belirtmiştir.

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

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

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

Öğretmen adaylarının çoğu etkinlikler esnasında hoşlarına giden durumlara araştırmacının yönlendirmelerini olumlu gördüklerini, ortamda ki uygulamanın eğitici olduğunu ve ortamı hem farklı hem de güzel bulduklarını belirtmişlerdir. Ayrıca İklim planette ki iklimle ilgili Erzurum-Kars yöresinin istisnai durumunu öğretmen adayları etkili ve şaşırtıcı bulmuşlardır.

bymanby- '*Daha önce sadece vakit geçirmek için kullanmış olduğum ve sanal ortamda oyun olarak gördüğüm bu uygulamanın eğitim ortamı olarak tasarlanmış hali ve uygulayıcının beni yönlendirmeleri, ortamı kurgulama biçimi çok güzel ve eğiticiydi.*'

guldefine48- '*İklimle ilgili istisnai durumlara bile ortamda yer verilebilmiş. Bu durumu ders esnasında öğrencilere dakikalarca anlatarak tam öğrenme sağlanmayabilir, ancak ortamda tamamen kendilerini Erzurum ve Kars yöresinde hissedecekleri için bu durumu unutmayacaklardır.*'

Öğretmen adaylarından pirmu ve keremico ortamda kontrol panelinin başlatılmasıyla birlikte yöneltmeye başlayan sorulara yanlış cevap verdiğinde ortamın kontrol etmesi için tekrar cevap hakkı tanınmasını olumlu görmeleri elde edilen bulgular arasındadır. Ayrıca iklim planet içerisinde yer alan görsellerin gerçek yaşamla birebir nitelik taşıması öğretmen adaylarını etkilemiştir. Bu görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir.

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

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

trdexter-‘Uygulama içerisinde karşılaştığım iklim planet içerisinde yer alan görseller ve hazırlanmış gerçek yaşamda karşılaştığımız ortam uygulaması beni çok etkiledi.’

Öğretmen adayları Second Life ortamında sosyal bilgiler alanında etkinlik yapmak ile sınıfta etkinlik yapmayı değerlendirmişlerdir. Sınıf ortamının geleneksel havasından uzak, öğrencilerin daha rahat edebileceği ve disipline etmeyen bir ortam olması, kalıcı öğrenmeyi sağlaması açısından bazı öğretmen adayları sınıf ortamında etkinlik yapmak yerine sanal ortamda etkinlik yapmayı avantajlı görmüşlerdir. Bu özelliği sayesinde derse katılım oranını ve ilgiyi arttıracığını belirtmişlerdir.

zlaataann-‘Gerçeği yaşatması aynı anda birden fazla bilgiyi verebilmesi kullanılan efektlerle geri dönüt sağlaması geleneksel ezber yöntem yerine kalıcı yaratıcı öğrenmeler sağlar.’

guldefine48- ‘...Derse katılım oranını ve ilgiyi artırır. Böylece kalıcı öğrenmelere imkân sağlıyor.’

evaaper- ‘gerçek hayatla birebir olarak kurgulanmış olan ortam bölgenin içindeymiş hissi vererek kalıcılığı artırır.

Öğretmen adayları sanal ortamda ki görsel materyal avantajından dolayı ilgiyi arttıracığının avantaj olduğuna değinmişlerdir. Uygulamanın dersi monotonluktan kurtardığını, her bir öğrencinin katılımını sağladığı elde edilen bulgular arasındadır. Ayrıca var olan dünyanın birebir ortama aktarılabilmesine bunun da anı yaşama imkânı sağlamasına değinmişlerdir.

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

guldefine48- ‘Second Life ile materyalleriniz sanal ortamda tasarlanmış ve hazır olduğu için birebir yaşayarak görerek öğrenmeyi sağlıyor buda unutmaya olasılığını daha alt seviyeye indiriyor. Öğrenme olasılığı artar. Derse ilgisi olmayan öğrencinin bile öğrenmesini sağlar. Sınıfta ise etkinlik dışında farklı bilgilerde verilebilir. Daha farklı materyallerde kullanılabilir.’

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

Keremico- ‘Sınıfta soru cevap şeklinde yapılan bu tarz etkinlikler bir süre sonra monotonlaşır yavaş yavaş katılım azalır öğrencilerin ilgisi dağılabilir ‘...ama Second Life da devamlı bir heyecan var sonraki soruyu bilebilir miyim duygusu var bu da her zaman uyarıcıları açık tutar ve katılımı destekler.’

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

3.3.2. Second Life ’da gerçekleştirilen etkinliğin olumsuz yönleri

Öğretmen adaylarının çoğu etkinlikler esnasında hoşlarına gitmeyen bir durumla karşılaşmadıklarını belirtmişlerdir. Bununla birlikte bir öğretmen adayı ortama alışma sürecinde problem yaşamıştır. Bir öğretmen adayı teknolojik donanımın yetersiz olabileceği kaygısı taşımaktadır. Ayrıca Second Life ortamının sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile ilgili olumsuz görüş bildiren öğretmen adaylarının çoğu teknik donanım yetersizliğine dikkat çekmişlerdir. Ortamda sadece uygulamayla ilgili bilgilerin verilebileceği görüşünde olan öğretmen adayları sınıf ortamında kendiliğinden gelişen bir durumda verilebilecek ekstra

bilgilerin bu ortama uygulanmasının zor olacağını belirtmişlerdir. Ortama kalabalık bir sınıf aynı anda girdiğinde her bir öğrenciyle bire bir ilgilenmek zor olabilir şeklinde görüş bildirmişlerdir. Ayrıca böyle bir uygulamanın Türkiye'nin her bölgesine ulaşamayacağını belirtmişlerdir.

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

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

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

guldefine48- '*SecondLlife 'da öğrenci sadece uygulamalarda bulunur bilgi sınırlı kalabilir. Ortamda grup çalışması yapmak zor olabilir. Sınıf ortamında ise kazanımlar için etkinlik yaparken materyal bulmak en büyük problem sonuçta sınıf ortamına getirilebilecek materyaller sınırlı. Ayrıca sınıfta etkinlik gerçekleşirken kargaşa ortamı olabilir sınıf hâkimiyetini sağlamak zor olur. Derse ilgisi olmayan öğrenci öğrenemeyebilir. Ama Second Life' da her öğrenci aktif. Bana kalırsa dezavantajlarından çok avantajları var'*

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

zlataann kod adlı öğretmen adayı sınıf ortamında öğrencilerle göz teması, jest mimikler, beden dili kullanımı daha çok olduğunu ancak ortamda bunlara çok hakim olunamayacağı görüşündedir. 220219921453 kod adlı öğretmen adayı dezavantaj olarak Second Life ortamının geleneksel sosyal bilgiler dersi işlenişinden çok farklı olduğunu bunun için bu ortama öğrencilerin ön yargıyla yaklaşmasına bağlı olarak öğrenmede problem yaşanabileceği vurgusunu yapmıştır.

Zlataann- '*Sınıfta öğretmenin otoritesi var, beden dilini öğretmenlerde öğrencilerde çok rahat hissediyorlar. Tamam, Second Life 'da da avatarlar jest mimik kullanıyor, konuşuyor, gülüyor, oturuyor, koşuyor, kalkıyor, ışınlanıyor. Ama sınıfta insan sıcaklığı var. Ortamda bunu kullanamaz.*'

220219921453- '*Second Life ortamına ön yargı oluşabilir. Second Life Türkiye'nin alışmış olduğu sınıf ortamının dışında olması kültürümüze pek uygun değildir, yani tipik sosyal bilgiler dersi gibi değil öğrenciler bu ortamı ders gibi görmedikleri için önemsemeyebilirler. Bu da ön yargılara neden olup second Life'dan istenen sonuç alınmasını engeller.*'

4. TARTIŞMA ve SONUÇ

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

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

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

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

Second Life' ta gerçekleştirilen etkinliğin kazanımı karşılama düzeyine ait soruyu hepsi olumlu yanıtlamıştır. İklim planette gördüklerini ve gördükleriyle ilgili olarak söyleyebileceklerini kazanımı karşıladığını ifade etmekle birlikte, ortamın sıkılmadan öğrenmeye, bölgedeymiş hissi taşınmasına, soyut sayılabilecek özellikleri somutlaştırmasına yani avantajlarına dikkat çekmişlerdir.

Öğretimsel yönetime ait soruya öğretmen adaylarının tümü Second Life' da gerçekleştirilen etkinliğin deneyimler yoluyla öğrenmeye katkı sağladığı görüşündedirler. İklim Planet'te ki butonlar sayesinde bitki örtüsünü ve hava olaylarını seçebildiklerini, görsel panolarını kendilerinin değiştirdiğini ve bu yolla ortamın iklimini kendilerinin oluşturduğunu belirtmişlerdir. Alanyazında Second Life ortamında farklı öğretimsel yöntemler kullanılarak yapılan çalışmalar ve titizlikle tasarlanmış bir plan doğrultusunda ders içeriğine uygun öğretimsel yöntemler işe koşulduğunda, Second Life sanal ortamının potansiyellerinden doğru bir şekilde yararlandığında yapılacak çalışmaların eğitime katkı sağlayacağı görülmüştür (Bezir, 2012).

Tasarım açısından iklim planeti değerlendiren öğretmen adayları ortamı yaratıcı, gerçekçi, hem görsel hem işitsel hitaba yönelik olmasıyla kolay anlaşılır, 6. sınıf öğrencilerinin zevklerine ve yaşına uygun, dikkat çekici olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca karmaşık yapıdan uzak, dikkati verilmek istenen bilgiye toplaması açısından olumlu görmektedirler. Sosyal bilgiler eğitimine farklı bir boyut kazandırdığını mevcut kazanıma entegresinin yerinde olduğunu belirtmişlerdir. Bazı öğretmen adayları İklim Planet'in birebir gerçek yaşamdakiyle aynı olduğunu ve kendilerini ortamın içindeymiş gibi hissettiklerini ve bu açıdan olumlu değerlendirilebileceğini belirtmişlerdir. Ortam kişilere gerçeklik hissi vermekte ve yaşanan deneyimi gerçeğe yakın göstermektedir (Sanchez, 2009; Iqbal, Kankaanranta ve Neittaanmäki, 2010). Ayrıca bununla birlikte avatarlar sayesinde, katılımcıların buradalık algılarını (sense of presence) da etkileyerek ortama dalmalarını sağlamaktadır (Chung, Shearman ve Lee, 2003;

Yee ve Bailenson, 2007). İklim planeti tasarım açısından başarılı bulan öğretmen adaylarından bazıları geliştirilebilirliği konusunda bilgi sahibi olmadığını bunu alanda uzman kişilere bırakmak gerektiğini belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarından bazıları iklim planeti tasarım açısından yetersiz görmüştür. Kontrol panelindeki görsellerin arttırılabileceğini, iklim olaylarının gerçekleştiği ortamda bitki örtüsünün yanı sıra yetişen meyve sebze türleri de gösterilebileceğini belirtmişlerdir.

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

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

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

Second Life etkinlikleri için önerilerine ilişkin soruya öğretmen adayları, sosyal bilgiler dersinin diğer konuları da genişletilerek bu ve bunun gibi diğer ortamlara bütünleştirilebilir ve

görseller arttırılabilir, videolu görüntüler eklenebilir, görsel kullanımı arttırılabilir, daha fazla dönüt verilebilir, iklim bölgeleri gösterilirken bu bölgelerde yetişen hayvan türleri de iklim olaylarının gerçekleştiği alanda gösterilebilir, soru sayısı arttırılabilir, görseller hareketlendirilebilir, daha fazla ekonomik faaliyet gösterilebilir, kısa anekdotlara yer verilebilir şeklinde görüş bildirmişlerdir.

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

Öğretmen adaylarının çoğu Second Life'ın sosyal bilgiler eğitimi açısından kullanılması ile ilgili olumlu görüş bildirmişlerdir. Bu düşünce, Sanchez'in (2009) eğitimciler Second Life'ı eğitim için verimli bir şekilde kullanacaktır sonucu ile benzerlik göstermiştir. Sosyal bilgiler eğitimi açısından farklı bir yöntem sağlayacağını belirtmişlerdir. Zaman bakımından ekonomik olduğunu, sosyal bilgiler dersini canlandırıp sıkıcılıktan kurtaracağını, öğrenmeler sağlanacağını, böylece dersi daha çok seveceklerini, somut bilişsel düzeyden somut bilişsel düzeye yeni adapte olmaya çalışan öğrencilerin böylece somut ve kalıcı öğrenmeler kazanmalarının daha kolay olacağını, görsel zekaya da hitap eden bu ortamın öğrencileri eğlendirirken öğrendireceğini belirtmişlerdir. Araştırmanın deneyimsel öğrenmeye imkan sağladığını belirtmişlerdir.

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

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

Öğretmen adaylarının çoğu etkinlikler esnasında hoşlarına gitmeyen bir durumla karşılaşmadıklarını belirtmişlerdir. Ancak teknolojik donanımın yetersiz olabileceğini belirtenler olmuştur. Second Life ortamında yapılan birçok çalışmada da araştırmacılar aynı sorunla karşılaşmışlar ve bu durumun Second Life ortamını eğitim amaçlı kullanmanın bir sınırlılığı olarak belirtmişlerdir (Erdman, 2007; Parker, 2008; Tang, 2010; Clarke, 2012). Bununla birlikte bir öğretmen adayı ortama alışma sürecinde problem yaşamıştır. Bazı öğretmen

adayları görsellerle ilgili eleştirilerde bulunmuşlardır. Görsellerin az olduğunu, kontrol panelinin içerisinde olan dört adet bölgelerle ilgili görsel panosunun yetersiz olduğunu ve yanlış yerde olduğunu, görsellerde yer alan resimlerin farklı faaliyetler içermesi gerektiğini ve görsel panosunda tek bir resim yerine bölge var olduğu sürece resimlerin hızlıca geçmesi gerektiği ve soruların hızlı geçtiğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adaylarının bir kısmının avatarının şeklini ve giysilerini değiştirirken problem yaşadıkları görülmüştür. Bazı olumsuz durumlarla (kıyafet değiştirmeye çalışırken tüm giysilerinin üzerinden çıkması gibi) karşılaşmışlardır. Mevcut alanyazındaki bazı araştırmacılar da, Second Life ortamına ilk giren kişilerin menülerdeki karışıklık ve yönergelerdeki eksiklik sebebiyle aradığı şeyi nerde bulacağını bilemediklerini, yanlış yerlere girdiklerini ve bu tür olayların kullanıcıların sinirini bozduğunu belirtmişlerdir (Bezir, 2012; Ian, Darren, Tanya & Stephen, 2008; Jin, 2011; Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad & Moonen, 2011).

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

Second Life ortamında sosyal bilgiler alanında etkinlik yapmak ile sınıfta etkinlik yapmayı dezavantajları açısından değerlendiren öğretmen adayları bu konuda ikiye bölünmüşlerdir. Bu konuda bazı öğretmen adayları dezavantajı olmadığını düşünürken bazıları bu ortamda yapılan etkinliklerde yeteri kadar bilgi verilemeyeceği, teknolojik alt yapı eksiklerinin uygulamayı güçleştirebileceği, teknoloji ulaşılabilirliği ve eğitimcilerin bu konuda yeterli güdüye sahip olmayacağı konusunda görüş bildirmişlerdir. Dezavantajları olduğunu belirten öğretmen adayları sınıf ortamını, öğrencilerle göz teması, jest mimikler, beden dili kullanımı daha çok olduğunu ancak ortamda bunlara çok hakim olunamayacağı açısından avantajlı bulmuşlardır. Yüz yüze olmayan çevrimiçi eğitimlerde öğrencilerin jest mimik kullanımının sınırlı olması bu sistemlerin dezavantajıdır (Kantonen, Woodward & Katz, 2010; Andreas, Tsiatsos, Terzidou & Pomportsis, 2010; Lee & Berge, 2011). Second life ortamının geleneksel Sosyal Bilgiler dersi işlenişinden çok farklı olduğunu bunun için bu ortama öğrencilerin ön yargıyla yaklaşmasına bağlı olarak öğrenmede problem yaşanabileceğini belirtmişlerdir.

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

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

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

5. KAYNAKLAR

- Alacapınar, F. G. (2006). Tekrar ve düzeltmenin erişişye etkisi. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 2(2), 126-135.
- Andreas, K., Tsiatsos, T., Terzidou, T., & Pomportsis, A. (2010). Fostering collaborative learning in Second Life: Metaphors and affordances. *Computers & Education*, 55(2), 603-615.
- Barab, S. A., Thomas, M. K., Dodge, T., Carteaux, B., & Tüzün, H. (2007). Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. *Educational Technology Research and Development*, 53(1), 86-107.
- Baran, B., Cukurbasi, B., Colak, C., & Dogusoy, B. (2012). Second Life Users' Profiles and Views about Educational Potential of Second Life: A Case of Turkey. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(4).
- Bell, D. (2009). Learning from Second Life. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 515-525.
- Berg, Z. (2008). AMulti-user virtual environments for education and training? A critical review of Second Life Educational Technology Magazine: The Magazine for Manegers of Change in Education, 48(3),27-31
- Bezir, Ç. (2012) Second Life Ortamında Tasarlanan Yabancı Dil Eğitimi: Öğretmen-Öğrenci ve Ortam Etkileşimi, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: İzmir.
- Bezir, Ç., Çukurbası, B. Ve Baran, B. (2011). Second Life Ortamında Rol Oynama Tekniği İle Yabancı Dil Etkinlikleri Tasarım Süreci Ve Uygulanması. 5th International Computer & Instructional Technologies Symposium, 22-24 September 2011 Fırat University: Elazığ.
- Bezir, Ç., Çukurbası, B., ve Karamete, A. (2011) Üç Boyutlu Sanal Ortamlarda Oryantasyon, <http://web.firat.edu.tr/makaleler/icits2011/papers/27691.pdf> (15 Ekim 2015 tarihinde erişilmiştir.)
- Bloom, B. S. (1976). Human characteristics and school learning. McGraw-Hill.
- Bricken, M., & Byrne, C.M. (1992) Summer students in virtual reality: A pilot study on educational applications of VR technology, Paper presented at the annual meeting of the AERA, San Francisco.
- Bulu, S. T. ve İşler, V. (2011) Second Life ODTÜ Kampüsü. Akademik Bilişim 2011 Kongresinde sunulmuş bildiri. <http://ab.org.tr/ab11/bildiri/248.pdf> (Nisan 2016 tarihinde erişilmiştir).
- Bulu, S. T. (2012). Place presence, social presence, co-presence, and satisfaction in virtual worlds. *Computers & Education*, 58, 154-161.
- Chung, D., Shearman, S. M., & Lee, S. H. (2003). Why Young People Purchase Avatar-Related Products in Cyberspace? An Analysis of the Variables Influencing the Purchase of Avatar-Related Products. In 53rd Annual Meeting of the International Communication Association, San Diego, CA.
- Clarke, C. P. (2012). Second Life in the library: an empirical study of new users' experiences. *Program: Electronic Library And Information Systems*, 46(2), 242-257
- Çukurbası, B., Bezir, Ç., & Karamete, (2010). A. Üç Boyutlu Sanal Ortamlarda Oryantasyon Orientation Of Three Dimensional Virtual Environments.
- Çukurbası, B. (2012) Üç Boyutlu Sanal Ortamda Beş Aşamalı Modelin Uygulanması, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü: Balıkesir.
- DeMers, M. N. (2010) (in press). Second Life as a Surrogate for Experiential Learning. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*
- Diñcer, G. D. (2008) Sanal dünyaların uzaktan eğitim danışmalık hizmetlerinde kullanımı: Second Life örneği, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü: Eskişehir.
- Erdman, J. (2007). Reference in a 3-D world: preliminary observations on library outreach in Second Life. *The Reference Librarian*, 47(2), 35.
- Esgin, E., Pamukcu, B.S., Ergül, P., Ansay, S., 2011, 3-boyutlu çevrimiçi sosyal ortamların eğitimde kullanılmasının öğrenci başarısı ve motivasyonuna etkisi, 5th International Computer & Instructional Technologies Symposium, 22-24 September 2011 Fırat University, Elazığ.
- Gao, F., Noh, J.J., & Koehler, M.J. (2009). Comparing role-playing activities in Second Life and face-to-face environments. *Journal of Interactive Learning Research*, 20(4), 423-443.
- Gregory, S., & Masters, Y. (2012). Real thinking with virtual hats: A role- playing activity for pre-service teachers in Second Life. *Australasian Journal of Educational Technology*, 28 (special issue 3), 420-440.

- Hargis, J. (2008) Second Life for distance learning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 9(2), 57–63.
- Ian, W., Darren, P., Tanya, K. & Stephen, S. (2008). *Second Life and the role of educators as regulators*. Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education Conference, Australian, 1079-1089.
- Inman, C., Wright, V. H., & Hartman, J. A. (2010) Use of Second Life in K-12 and higher education: A review of research. *Journal of Interactive Online Learning*, 9(1), 44-62.
- Iqbal, A., Kankaanranta, M. and Neittaanmäki, P., 2010, Engaging learners through virtual worlds. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3198-3205.
- Jauregi, K., Canto, S., de Graaff, R., Koenraad, T. & Moonen, M. (2011). Verbal interaction in Second Life: towards a pedagogic framework for task design. *Computer Assisted Language Learning*, 24(1), 77-101.
- Jarmon, L., Traphagan, T., Mayrath, M., & Trivedi, A. (2008) Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: an interdisciplinary communication course in Second Life. *Computers & Education*, 53(1), 169–182. doi:10.1016/j.compedu.2009.01.010
- Jin, S. A. (2011). Leveraging avatars in 3D virtual environments (Second Life) for interactive learning: the moderating role of the behavioral activation system vs. behavioral inhibition system and the mediating role of enjoyment. *Interactive Learning Environments*, 19(5), 467-486.
- Kantonen, T., Woodward, C. & Katz, N. (2010). *Mixed reality in virtual world teleconferencing*. Virtual Reality Conference, Waltham, Massachusetts, USA, 179-182.
- Kaplan-Rakowski, R., (2010) Foreign language instruction in a virtual environment: An examination of potential activities. *Teaching through multi-user virtual environments: Applying dynamic elements to the modern classroom*, 306.
- Knowlton, E. A. (2008) Second Life Experience. http://knowlton.osu.edu/files/newsletter/newsletter_su08.pdf (15 Ekim 2014 Tarihinde Erişilmiştir).
- Koenraad, T., (2008) How Can 3D Virtual Worlds Contribute to Language Education? http://download.cps.nl/download/Talencentrum/vitaal/publicaties/worldcall2008_koenraad_revised2.pdf (7 Mayıs 2014 tarihinde erişilmiştir).
- Kolb, D. (1984) *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Lee, A. & Berge, Z. L. (2011). Second Life in healthcare education: Virtual environment's potential to improve patient safety. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 3(1), 17-23.
- Lee, E. A. L., Wong, K. W., & Fung, C. C. (2010). How does desktop virtual reality enhance learning outcomes? A structural equation modeling approach. *Computers & Education*, 55(4), 1424-1442.
- Liou, H. C., (2012) The roles of Second Life in a college computer-assisted language learning (CALL) course in Taiwan, ROC. *Computer Assisted Language Learning*, 25(4), 365-382.
- Mack, N., Woodson, C., MacQueen, K.M., Guest, G., & Namey, E. (2011) *Qualitative research methods: a data collector's field guide*. FHI. <http://www.fhi.org/NR/rdonlyres/ezacxnbf52irvkhkxxvf2z7vt5aglkcxlwx3zobgbab3renayoc373plnmadyhga6bu5gvkcpmgf/frontmatter1.pdf> (26 Temmuz 2013 tarihinde erişilmiştir).
- Milton, J., Jonsen, S., Hirst, S. and Lindenburn, S., (2012) Foreign language vocabulary development through activities in an online 3D environment. *The Language Learning Journal*, 40(1), 99-112.
- Ortega, M.C.G., Romans-Roca, S., Shani, R., Gross, S., Barilan, M. Y., Tam, C. L. and Sanders, J., (2010) Exploring the potential of Second Life to prepare language students for their year abroad. *International Journal of Technology, Knowledge & Society*, 6(6), 57-66.
- Parker, L. (2008). Second Life: The seventh face of the library? *Program: Electronic Library And Information Systems*, 42(3), 232-42.
- Patton, M. Q (2002) *Qualitative research & evaluation methods*. 3rd ed., Thousand Oak, CA: Sage.
- Peterson, M., (2006) Learner interaction management in an avatar and chat-based virtual world. *Computer Assisted Language Learning*, 19(1): 79–103.
- Rogers, L. (2011). Developing simulations in multi-user virtual environments to enhance healthcare education. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 608–615.

- Rudra, A., Jaeger, B., Aitken, A., Chang, V. & Helgheim, B. (2011). Virtual team role play using Second Life for teaching business process concepts. 44th Hawaii International Conference System Sciences (HICSS), Hawaii, USA, 1-8.
- Salmon, G. (2009). The future for (second) life and learning. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 526–538.
- Sanchez, J. (2007) Second Life: An interactive qualitative analysis. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference, Chesapeake, VA: AACE, 1240-1243.
- Sanchez, J., (2009) Barriers to Student Learning in Second Life. *Library Technology Reports*, 45(2), 29-34.
- Senemoğlu, N. (1998) Gelişim, öğrenme ve öğretim: kuramdan uygulamaya. Ankara, Türkiye: Özsan Matbaası.
- Singh, N., & Lee, M. J. (2008). Exploring perceptions toward education in 3D virtual environments: An Introduction to “Second Life”. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 8(4), 315-327.
- Sönmez, V. (2011) Bilimsel araştırma süreci ve erişimi. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi* 1(1), 50-59.
- Süral, İ. (2008). Yeni Teknolojiler Işığında Uzaktan Eğitimde Açıklık, Uzaktanlık ve Öğrenme, XIII. Türkiye’de İnternet Konferansı Bildiri Kitapçığı: 22–23 Aralık, s. 31-34, Ankara.
- Sweeney, P., Palomeque, C., González, D., Speck, C., Canfield, D. W., Guerrero, S. and MacKichan, P., (2010) Task Design for Language Learning in an Embodied Environment. *Teaching Through Multi-User Virtual Environments: Applying Dynamic Elements to the Modern Classroom*, 259.
- Tang, F. (2010), Reference tools in Second Life: implications for real life libraries, *New Library World*, 111(11/12), 513-525.
- Taylor, K. (2006) Social networks and presence in Second Life. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(1), 721–722.
- Tepe, T. (2012). Sanal Dünyaların Yaşam Boyu Öğrenme Etkinliklerinde Kullanımı, Ege Üniversitesi, 1. Ulusal Sürekli Eğitim Kongresi, Kuşadası, İzmir.
- Trotter, A. (2006) Educators get a “Second Life.” *Education Week*, 27(42), 1.
- Wang, C., Song, H., Xia, F., & Yan, Q. (2009). Integrating Second Life into an EFL program: Students’ perspectives. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 2(1), 1-16.
- Wang, Y. & Braman, J. (2009) Extending the classroom through Second Life. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), 235-247.
- Wills, S., Leigh, E. & Ip, A. (2011). *The power of role-based e-learning*. New York, USA: Routledge.
- Wrzesien, M. & Raya, M. A. (2010) Learning in serious virtual worlds: Evaluation of learning effectiveness and appeal to students in the E-Junior project. *Computers & Education*, 55, 178–187.
- Yee, N. and Bailenson, J.N., (2007) The proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33, 271–290.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011) *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Sekizinci Basım, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Extended Abstract

This research aims an orientation intended to using of Second Life and to design a learning space example with the aim of sophisticating the gain so that teacher candidates can use the Social Science Teaching on the basis of Second Life Zone’s Kolb’s experimental learning model which is one of the 3D virtual spaces. It also aims determination of teachers’ experiences and points of views and the efficiency of the experimental learning model. Climate Planet has been designed in an area of Second Life in a direction to the activity on this aim. Climate Planet is a social science application designed in the Erasmus Virtual Zone of İstanbul University so that the teacher candidates can find the 6th grade’s 2nd unit’s 4th acquisition can be obtained in the Second Life Learning.

Virtual Spaces are interactive and digital areas that can be reached by the users by means of online interfaces (Tepe, 2012:4). A learner can interact with the other users as synchronically/non-synchronically in the virtual space after signing up with an avatar (graphical drawing) (Süral, 2004).

Second Life Space, in which the activity is verified, is a zone that can provide an opportunity for designing places, objects and activities in this virtual space individually or wholly (Second Life, 2009).

Second Life includes an immediate delivery back, chatting based on every kind of text (chat), file sharing, voice chatting, movie and modeling simulation which are the most essential elements for us (Berg, 2008). Second Life has a possibility of collaboration among the teachers, virtual sharing and cooperation, providing a very fruitful 3D space which is the most important one. It is studied with maps during the lessons and the maps which are continually the 2D symbol of global World can be transformed into multi-dimension maps (De Mers, 2010). Second Life is accepted as a creative and exciting learning device developing the education system (Inman Wright & Hartman, 2010). It is thought that Second Life can raise the education quality and efficiency through the 3D contents, feeling in presence, social interaction and display near future (Wang & Braman, 2009).

This research is based on the easy access case sampling based on objective sampling method between 2015-2016 education years, in the Education Department of Social Science Teacher of Muğla University by the 1st, 2nd and 3rd year student teachers.

The part of the application for the 2014-2015 academic years the spring semester lasted for 2 weeks, 2015-2016 academic years the autumn semester lasted for 3 weeks. Studying schedule was arranged to the students' midterm and final exams so that they could focused on more carefully. Studying team consists of 10 teacher candidates.

Qualitative research methodology has been adopted in this research. Teacher candidates' views were taken. Collected data was analyzed with methods of content analysis of the qualitative research method. Some observation forms, document analyses have been used as a data collecting devices. There were two interviews with the teacher candidates which of them have been made at the beginning and the other been made at the end of the application.

Implementing for developed learning lasted for 5 weeks. It was given some information to the teacher candidates about Second Life Space and was chosen volunteer teachers at the first week. At the second week, it was for the introducing the space, setting up a programme, signing up, having an avatar, a user name and a password, basic skill learning (walking, running, flying, teleporting, dressing up, talking etc.) and an orientation explaining to the teacher candidates about Kolb's experimental learning model.

It was told to the teacher candidates that this study would be given in the Second Life Campus in Istanbul University and informed how they could reach the location. It was shared the coordinates of Climate Planet with the teacher candidates. It was provided by a researcher that the teacher candidates fulfilled the task at the end of the session.

It had been asked some interview questions before the activity happened at the third week. It was designed as studying at the fourth week. The teacher candidates signed in under the supervision of a researcher when they were available.

It was applied a form to the teacher candidates after implementing Climate Planet at the fifth week.

As a result, it has been come out that Social Science Lesson arranged in the Second Life Space increased interests and motivation, creativity, presence of by doing learning style, provides concrete and permanent learning, saves the learning from the habitual one, raises self-competence thanks to being in a comfort and transparent space, and giving opportunity to immediate delivery back.

And it has been come out the teacher candidates who were timid, unsatisfied, pessimistic, nervous and excited at the beginning surpassed these kinds of feelings at the end of the sessions.

The teachers who thought there could not be any lesson in a virtual space pointed out that they have been impressed and glad to be in a kind of application. It has been clearly seen the activity which was happened in Second Life contributed to the learning in a way of experiences.