

# YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE TEKNOLOJİ TABANLI ETKİLEŞİM: SECOND LIFE ÖRNEĞİ

Semin Kazazođlu

## Öz

*Sosyal Etkileşim Kuramına göre, ikinci dil edinimi karşılıklı konuşmayı içeren etkileşim ile gerçekleşmektedir (Vygotsky, 1978). Ancak etkileşim çerçevesinde girdinin nasıl anlaşılabilir kıldığı önem taşımaktadır. Karşılıklı konuşma sırasında etkileşimsel değıştirimler (modifications) anlaşılır girdi sağlayarak dil edinimini olanaklı kılmaktadır. Bu bağlamda, hedef dil konuşucularının öğrencilerin edim (performance) düzeyine katkıda bulunduğu öne sürülmektedir. Bu çalışmada, yabancı dil öğrencilerine sınıf dışı öğrenme imkanları sunan 'Second Life' adlı üç boyutlu çevrimiçi sanal ortamın yabancı dilde etkileşim sürecine etkisi incelenmiştir.*

**Anahtar kelimeler:** Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi, sanal öğrenme ortamları, sosyal etkileşim kuramı, second life.

## **TECHNOLOGY-BASED INTERACTION IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING: THE CASE OF SECOND LIFE**

### ***Abstract***

*According to the theory of 'Social Interaction', second language acquisition occurs through interactions including mutual conversation (Vygotsky, 1978). However, how the input within the framework of interaction is made comprehensible is crucial. Interactive modifications during conversation facilitates language acquisition by providing comprehensible input. In this context, it has been put forward that the speakers of the target language contribute to the learners' performance level. In this study, the effect of Second Life, three-dimensional on-line virtual environment providing learning opportunities to foreign language learners outside the classroom, on the process of interaction in foreign language has been examined. The findings suggest that Second Life provides social interaction and it can be used as an effective educational tool so as to communicate with native speakers, and learn about different cultures.*

**Key words:** *Computer assisted language learning, virtual learning environments, social interaction theory, second life.*

## **1. Second Life Nedir?**

Second Life (SL), internet tabanlı üç boyutlu sanal bir ortamdır. Kullanıcılarının, avatarlar eşliğinde temsil edildiği, sesli, yazılı ve görüntülü olarak iletişim kurabildiği ve ışınlanma tekniği ile çok kısa zamanda farklı ortamlara seyahat edebildiği bu internet programının yabancı dil gelişimine katkı sağladığı, uzaktan eğitim imkanları sunduğu, öğrenen özerkliği ve yaşam boyu öğrenmeyi desteklediği öne sürülmektedir (Peterson, 2010; Hislope, 2008; Wang, ve diğerleri, 2009). SL üzerine yapılan yabancı dil öğretimi araştırmaları, bu programın bireylere karşılıklı konuşma, kültürler arası etkileşim gibi konularda çok geniş olanaklar sunduğunu öne koymaktadır (Warburton, 2009).

SL programında iletişim; senkron, asenkron, metin tabanlı ya da canlı sohbet şeklinde gerçekleştirilebilir. Ayrıca bireysel olarak ya da grup dinamikleri kullanılarak iletişime geçilebilir. Kullanıcılar, avatarlar sayesinde sözel olmayan (jest ve mimikler) dil kullanımını seçebilir. Cooke ve Plagwitz (2008: 549) avatarların birbirleriyle olan etkileşiminin yüz-yüze iletişime alternatif oluşturduğunu öne sürmektedir. SL programında, katılımcıların isteğine bağlı olarak, sesli ya da yazılı tüm aktiviteler kaydedilebilir. Bu bağlamda yabancı dil öğretmenlerine, öğrencilerini sosyal ortamda gözleme, gelişimlerini değerlendirme gibi olanaklar sunar (Cheng, ve diğerleri, 2010).

SL ortamında, yabancı dil öğrencileri, anadili konuşucularıyla iletişime geçebilmektedir. Bu iletişim sürecinde gerçekleşen etkileşimsel sohbetlerin bir ürünü olan değişimlerin 'otantik dil' özelliği taşıdığı ve yabancı dil öğrenenlere yeni sözcükler ve kurallı dilbilgisel yapılar kazandırdığı öne sürülmektedir. Bu iletişim sonucunda, öğrenciler dilsel gelişimin yanı sıra kültürler arası edinci artırmaya yönelik kazanımlara da sahip olmaktadır (Lee, 2004).

## **2. Yabancı Dil Öğretiminde Dilsel Girdinin Önemi**

Yabancı dil öğretiminde dilsel girdi, doğal iletişim sürecinde önemli bir rol oynar. Long'un (1983) dilsel girdiyi anlaşılır kılmak üzere ortaya koyduğu "Etkileşim Varsayımı"na göre ikinci dil edinimi, yüz yüze etkileşim ve iletişim öğelerini içeren bir süreçtir. Bu kurama göre; iletişim "güçlü" ve "zayıf" olmak üzere iki düzeyde incelenir. İletişimin yabancı dil gelişimine katkı sağladığı düzey "güçlü" olarak adlandırılmakla birlikte, "zayıf" düzeyin öğrencilere sadece basit öğrenme fırsatları sunduğu öne sürülür.

Aynı şekilde, Krashen (1985) girdi denencesinde, dil ediniminin belirli bir bilgi düzeyine ulaşmış dil edincisinin bağlamsal, dilsel ve dil dışı (vurgu, tonlama, jest

ve mimikler) bilginin yardımıyla oluşan bir girdiyi almasıyla ilerleme gösterdiğini öne sürer. Gerekli ön koşul ise girdinin anlaşılır ve yeterli olmasıdır. Ancak etkileşim çerçevesinde girdinin nasıl anlaşılabilir kılındığı önem taşımaktadır. Buna göre; ikinci dil öğrencisi dilsel biçimlerin yalınlaştırılmasından çok, hedef dil konuşucularıyla etkileşime gereksinim duyar. Bu süreçte hedef dil konuşucuları, konuşmalarını öğrencilerin konuşmalarına göre biçimlendirir. Bunun yanı sıra, anlaşılır dil girdisi, öğrenciler arasındaki anlamsal uzlaşa ile gelişir.

İkinci dil ediniminde etkileşimin rolüne odaklanan diğer bir bakış açısı da Vygotsky'nin "Toplumsal Etkileşim Kuramı"dır. Bu kurama göre, ikinci dil öğrencisinin daha ileri düzeyde bir konuşucu arasındaki etkileşimi, öğrencinin edim düzeyine katkı sağlamaktadır. Yakın Çevre Gelişim Alanı (The Zone of Proximal Development) olarak betimlenen bu etkileşimsel düzeyin; anlama ve üretme için destekleyici koşullar oluşturduğu öne sürülür.

### **3. Yabancı Dil Öğretimi ve Sosyal Etkileşim**

İletişimsel yaklaşıma ilişkin çalışmalar, sosyal etkileşimin dil öğretiminin vazgeçilmez bir ögesi olduğunu öne sürer (Hall ve Verplaetse, 2000; Lantolf, 2000; Long, 1983, 1996 ve Pika, 1994). Sosyal etkileşim, anlamsal uzlaşının kaynağını oluşturan; karşılıklı konuşmayı sürdürülebilir kılan ve düzelteren iletişimsel değişimler olarak tanımlanmaktadır (Long, 1983; Gass, 1997; Pika, 1996 ve Ellis, 2003). Anlamsal uzlaşa, konuşucuların birbirlerini daha iyi anlamalarını sağlayan bilişsel bir süreçtir. Buna göre ; dil girdisinin anlaşılabilirliğini arttırmaya etkisi vardır. Anlamsal uzlaşa, değişimsel etkileşimle de sonuçlanabilir. Long (1983)' a göre, etkileşimsel değişim; karşılıklı konuşmayı sağlamak için oluşturulan onarım (repair) hamleleriyle; açıklama talebi, onay ifadeleri, kavrama onay ifadeleri, anlam kontrolü ve öğrencilerin konuşmalarındaki geçişimli konuşmalar (incorporating speech) dan oluşan anlamsal değişimlerle gerçekleşir. Yabancı dilde etkileşimsel değişimin önemine dikkat çeken Long (1983), ikinci dil edinimindeki başarının öğrencilerin konuşma sırasında başvurdukları etkileşimsel düzenlemelerin sıklığıyla doğru orantılı olduğunu öne sürer. Pica (1994) anadili konuşucularının, yabancı dil konuşucularıyla olan iletişimlerinde mesajlarını sadeleştirerek anlamsal uzlaşa sağladıklarını belirtir.

Yabancı dil öğretiminde sosyal etkileşim, sanal dünyaların kullanılmasıyla yeni bir boyut kazanmıştır. Sanal dünyaların eğitimsel amaçları arasında; işbirliğine dayalı öğretim ortamları oluşturmak, öğrenciler arasındaki sosyal etkileşimi artırmak, öğrenen özerkliğini sağlamak ve eğitim kalitesini geliştirmek yer almaktadır.

#### **4. Çevrimiçi Dil Öğrenimi ve Etkileşim**

Çevrimiçi dil öğrenim ortamları, yabancı dil öğretimine ilişkin bilişsel ve sosyal bakış açılarının yeniden şekillenmesine neden olmuştur. Buna göre, yabancı dil öğrenimi olanakları yer ve zaman sınırlarının ötesine çıkarak, yüz-yüze iletişim ortamları tasarlanmaya başlamıştır (Blake, 2000). Geniş elektronik ağlar sayesinde, bireylerin dünyanın her tarafından internet erişimine sahip kullanıcıyla iletişime geçmesi sağlanarak, sosyal etkileşim ve yabancı dil öğrenimi fırsatları geliştirilmiştir. Söz konusu etkileşim sürecinde gerçekleştirilen yazılı mesajlar bir çok dilbilim araştırmasına konu olmuştur. Örneğin, Warschauer (1999), yaptığı çalışmada sanal sohbet metinlerinde yer alan söylemin yüz-yüze iletişimden daha karmaşık ve biçimsel özellikler taşıdığını bulmuştur. Sotillo (2000) ise araştırmasında senkron sohbet metinlerinde bireylerin yüz-yüze iletişimde kullandıklarına benzer etkileşimsel değişimlere başvurduklarını öne sürmüştür. Bir başka çalışmada, yabancı dil öğrencilerinin sanal iletişim ortamlarında dilbilgisinden çok, sözcük gelişimlerini öncelikledikleri bulunmuştur (Blake, 2000; Smith, 2003).

Yamada ve Akahori (2007) nin sesli sohbet ile yazılı sohbeti karşılaştırdıkları çalışma, yazılı sohbetin, dinleme becerisi zayıf öğrenciler için daha uygun olduğunu; sesli sohbetin ise ileri seviyede bulunan öğrenciler tarafından tercih edilebileceğini ortaya koymuştur. Milk (1990) farklı kültüre sahip bireylerin dilsel etkileşiminin, benzerlik göstermediğini iddia eder. Buna göre, anadili konuşucuları genellikle yabancı dil konuşucularıyla farklı bir dilsel mod kullanır. Bu da genellikle konuşmayı yalınlaştırma şeklindedir.

Bazı yabancı dil öğretimi araştırmaları, geleneksel sınıflarda dil öğrencilerinin konuşmanın konusunu, hızını ve tüm doğasını şekillendirdiğini, bunun da iletişimsel yetinin geliştirilmesine ket vurduğunu öne sürmektedir (Garcia-Carbonell ve diğerleri, 2001). Bu nedenle, öğrencilere; internet, telekonferans ya da farklı çevrimiçi dil öğretim araçlarını sunmak etkili olabilir. Özellikle de “21. yüzyılın dijital yerlileri” olarak tanımlanan yeni öğrenci profiline uygun özellikler sergilemesi bakımından, sanal ortamın eğitim açısından daha etkili ve yararlı olacağı düşünülmektedir (Bennett, ve diğerleri, 2008).

#### **5. Araştırma Soruları**

1. “Second Life’da yabancı dil eğitimi” hakkındaki öğrenci görüşleri nelerdir?
2. Sanal ortam ve geleneksel sınıf ortamında etkileşim hakkındaki öğrenci görüşleri nelerdir?

## **6. Örneklem ve Yöntem**

Bu araştırma, İngiliz Dili Eğitimi lisans öğrencilerinin sanal ortamda yabancı dil öğrenimine ilişkin görüşlerini ve bu süreçte kullandıkları etkileşimlerini incelemeye yönelik nitel bir durum çalışmasıdır. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir (Cohen ve diğerleri 2007).

Karadeniz Teknik Üniversitesi, İngiliz Dili Eğitimi bölümünde öğrenim gören 5 öğrenci bu çalışmanın katılımcı grubunu oluşturmuştur. Öğrenci grubu ilk olarak Second Life programına kaydedilmiş ve avaturları oluşturulmuştur. Buna göre; çalışmada yer alan ‘‘Moon-TR1; Sandy-TR1; Rain-TR1; Sun-TR1, Storm-TR1’’ adlı avaturlar, çalışmadaki öğrenci grubunu temsil etmektedir. Öğrenci grubuna, Second Life sanal ortamı hakkında teknolojik destek sağlandıktan sonra, öğrenciler sanal Rockcliffe Üniversitesine ait ‘‘Roadside Philosophers’’ adlı Second Life sanal grubuna dahil edilmiştir. Rockcliff Üniversitesi, Second Life bünyesinde kurulmuş; bilim, eğitim ve araştırmaya hizmet eden 3D sanal platformdur. Çeşitli üniversitelerden eğitimcilerin çevrimiçi dersler verdiği bu platform, katılımcılarına zengin kütüphanesiyle de açık erişim sağlamaktadır. Araştırmada, grup yöneticisiyle iletişime geçilerek, belirli gün ve saatlerde bu çalışmada yer alan öğrenci grubunun eğitim aktivitelerine katılmaları sağlanmıştır. Çalışma grubundaki öğrencilerin 6 hafta, toplam 18 saatlik eğitim performansları bilgisayara kaydedilerek portfolyo oluşturulmuştur.

ŞEKİL-1. Çalışma Grubunun SECOND LIFE Programında Kaydedilen İnternet Görüntüsü



### **Veri Analizi**

Araştırmada kullanılan temel veri toplama aracı; ‘‘gözlem’’ (Creswell, 2007) olarak belirlenmiştir. Gözlem tekniğinin güvenilirlik açısından desteklenmesi için kontrol listesi oluşturulmuş ve çalışmaya, araştırma grubunu tanımayan bir gözlemci dahil edilmiştir (Silverman, 2000: 185). Bunun yanı sıra yöntem çeşitlemesini sağlamak için, ‘‘yarı yapılandırılmış görüşme’’ (Yin, 2003) yöntemi kullanılmıştır. Daha sonra içerik analizi yapılarak kodlanan temalar, ‘‘yabancı dilde etkileşim’’ açısından yordanmıştır.

Tablo 1. Örnek Görüşme Soruları

1	Second Life’da etkileşim hakkında ne düşünüyorsunuz?
2	Second Life’in kültürlerarası gelişime katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?
3	Second Life’da eğitim hakkında ne düşünüyorsunuz?
4	Second Life’da yazılı ve sesli sohbetin yabancı dile katkısı hakkında ne düşünüyorsunuz?
5	Second Life’da katıldığınız çevrim içi derslerin yabancı dil öğrencilerine hangi yönlerden katkı sağlayabileceğini düşünüyorsunuz?
6	Second Life’da katıldığınız derslere yönelik memnuniyet düzeyiniz nedir?
7	Second Life’da derste kullanılan sistem ve araçların kullanılabilirliğine yönelik görüşleriniz nelerdir?
8	Second Life ve geleneksel sınıf ortamının benzerlik ve farklılıkları hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
9	Second Life’daki öğrenci ve öğretmen rolü hakkında ne düşünüyorsunuz?
10	Second Life’da kültürel öğeler hakkında ne düşünüyorsunuz?

### **7. Bulgular**

Veri analizinden elde edilen bulgular ışığında, üç ana tema oluşturulmuştur: (1) Anadili Konuşucularıyla İletişime Geçme, (2) Second Life ve Kültürel Etkileşim, (3) Second Life ve Sanal Eğitim Ortamları.

#### **Anadili konuşucularıyla iletişime geçme**

Sosyal etkileşim kuramına göre (Vygotsky, 1978 )ileri düzeyde bir konuşucu ikinci dil öğrencisinin anlama ve üretme becerileri için destek oluşturabilir. Buna göre; yabancı dil öğrencilerinin sanal ortamlardaki en önemli kazanımının anadili konu-

şucularıyla doğrudan iletişime geçmeleri olduğu söylenebilir (Clark ve Kwinn, 2007). Araştırma grubunun SL sürecindeki iletişim örneklerinden derlenen aşağıdaki diyalog; etkileşim sürecinde karşılıklı bilgi alışverişine ilişkin örnek oluşturabilir:

[14:52] 7714 Resident: So hows it goin'? do you remember me from like an hour ago or however long ago it was/15:06]

[14:52] RainTR-1Resident :Yes, I do. I'm fine, can I ask a question?How do we dance here?

[14:52] 7714 Resident: either click the purple board that says change dance or silver ball behind you on the other side of hub. You have to click it and pick number and accept animation then when you want to stop click ball again pick stop and accept it.

[14:52] RainTR-1Resident: Thank you.

Bu çalışmada yer alan katılımcılardan Sun-TR1, Second Life programında anadili konuşucularıyla iletişime geçme olanağı bulmanın kendisine çok büyük katkı sağladığını öne sürerek bu konudaki görüşlerini şu şekilde dile getirmiştir:

*“Sanal ortamda dünyanın dört bir yanından insanla tanışıp, farklı diller öğrendim. Bir çok dilde “merhaba” demeyi öğrendim. Aynı zamanda bazı avatarlara Türkçe günlük kelimeler öğretmeye çalıştım. Sesli sohbet sırasında ilk zamanlarda bazı zorluklar yaşadım... Ancak zamanla akıcılık kazandım. En önemlisi de farklı aksanları ayırt etme konusunda yararlı oldu bana bu program. Bu yüzden de ilk başta soruları cevaplayamadığım da oldu. O kadar farklı aksanlar vardı ki, bazı avatarlar İngilizce değil de başka bir dil konuşuyor sandım. Ama metin kutusunda İngilizce karşılıklarını görünce anladım ki daha çok konuşma pratiği yapmalıyım.”*

Etkileşim kuramının temelini oluşturan ‘‘Bilgiyi İşleme Modeli’’ne göre ikinci dil edinimi, konuşma ve anlama becerilerinde otomatikleşme gerektiren bilgi sistemlerinin oluşmasına bağlıdır. Buna göre; öğrenciye hedef dilin kurallarını özümsemesi için zaman tanınmalıdır. Ayrıca bu kuralların etkin bir biçimde kullanılması için deneyim ortamları sunulmalıdır (Long, 1996).

### **Second Life ve Kültürel Etkileşim**

Schumann, ‘‘Kültürlenme Kuramı’’nda, toplumsal ve ruhsal etmenlerin öğrenme sürecindeki etkilerine dikkat çekmekle birlikte, ruhsal uzaklığın yabancı dil öğreni-



mini engellediğini belirtir (Hall, 2011). Yabancı dili farklı topluluklar içerisinde öğrenme durumunda, bireylerin ilk olarak “kültürel şok” evresiyle karşılaştığı, daha sonra “uyum” süreciyle birlikte “kültürlenme” (Acculturation) nin olduğu öne sürülmektedir. Bu çalışmada öğrenciler (Moon-TR-1, Storm-TR-1), farklı kültürlerle ilişkin değerler öğrendiklerini ve kültürel etkileşim yaşadıklarını şu şekilde belirtmektedir:

*“Second Life’da istediğiniz her ülkeye ışınlanabilirsiniz. Gittiğiniz ülkelere ‘ada’ deniliyor. Her adada İngilizce konuşan avatarlar var. Ben daha çok Londra ve İngilizce konuşulan diğer adalara gittim. Ayrıca derslerde tanıştığım öğrencilerin takıldığı adalara da gittim. Adalarda kültürel simgeler var, bayraklar, önemli kişilerin fotoğrafları gibi. Bazı ışınlanma davetlerine katıldım. Mesela, Japon sinema gecesinde sinemaya ışınlanıp film izledim. Bir çok kültüre ait bilgim oldu. Ama kültürel kimliklerini saklayan avatarlar da vardı. Bu kişilerle iletişime geçince az çok tahmin edebildim nereli olduklarını, özellikle de yazılı sohbette,,,”*

*“Derslerde şöyle esneklikler vardı, avatarlar kalkıp sınıfta gezebilir, öğretmenin yanında dolaşabilir; hatta uçabilir. Sınıflarda koltuklar olmasına rağmen ayakta ders dinlemeyi tercih edenler vardı. Bu kültürel bir şey galiba, her ne kadar avatar da olsam ayakta ders dinlemeyi kendime yakıştıramadım doğrusu”.*

### **Second Life ve Sanal Eğitim Ortamları**

Vygotsky (1978)’e göre “dil”in temel işlevi iletişimdir. Dil kullanımı ise; planlama, değerlendirme, anımsama ve uslamlamayı içeren üst bilişsel süreçlerden oluşan bir dizgedir. Bu bakış açısıyla dil edinimi, toplumsal etkileşim sürecinde gerçekleşir. Aşağıdaki diyalog, araştırma sürecinde deneklerin, eğitim faaliyetlerinin saati hakkında SL’ de tanıştıkları arkadaşlarıyla yaptıkları sohbetleri içermektedir. Buna göre, SL’ de geleneksel sınıf ortamındaki benzer öğrenci davranışlarının sergilendiği, ders faaliyetleri konusunda bilgi alışverişi yapıldığı söylenebilir.

[10:03] ladyVictoria: hi, I must apologize again. I’m really new to the google calendar thing. I finally got it right this time. Here is the correct link to the Events Calendar.(Fingers crossed).

[10:03] Moon-TR1: ok..thanks...

Araştırmacılar SL programının, konuşma, dinleme ve okuma becerilerinin geliştirilmesinin yanı sıra; sözcük gelişimlerine de katkı sağladığını düşünmektedir. Buna ilişkin olarak derlenen öğrenci görüşleri şu şekildedir:

*“En çok geliřtirdiđim beceri gnlk konuřma dili. Well, ile bařlayan cmleler vs. Bu cmleleri bilmeme rađmen kullanmazdım. Second Life’da alıřtım. Bir de internette kullanılan İngilizce kısaltmaları çok bilmiyordum. Bu konuda da bilgi sahibi oldum. Dinleme becerisinin de Second Life’da geliřeceđini dřnyorum. nk srekli farklı avatarlarla tanışıp konuřuyorsunuz, onların hayat hikayelerini dinliyorsunuz.vs... Yazılı metin kutusundan binlerce anlık mesaj gznzn nnde kayıyor, burada okuma da yapıyorsunuz. Bazı yeni kelimeler đrendim. Second Life’ın bana çok faydası oldu. Çok fazla arkadař edindim.”(Storm-TR1)*

Arařtırmaya katılan đrenciler, karřılıklı iletiřim srecinde yeni kelimeler đrendiklerini ne srmřtr.

Ařađıda yer alan diyalog, arařtırmaya katılan bir đrencinin (Moon-TR1) Trke anlamı 'cretsiz' olan 'freebie' (free of charge) kelimesini hedef dilde gerekleřtirdiđi yazılı sohbet srecinde edindiđini ortaya koymaktadır . Buna gre, SL programının rastlantısal szck đrenimi (incidental vocabulary learning) ni desteklediđi sylenebilir.

[7:38] Moon-TR1: hi, I want to have a new dress for my avatar.

[7:39] towerbridge3: look in top right of your screen you will see a link and also a number, click on the number and it will show up.

[7:42] Moon-TR1:Is it for free?

[7:42] towerbridge3: Don’t worry, a lot of freebies are available..

[7:42] Moon-TR [7:42] ???

[7:42] towerbridge3: yeah,,for free, no pay...

## **Sonuç**

İnternet teknolojilerinin geliřmesi ve yaygınlařması ile ortaya ıkan e-đrenme ortamlarının yabancı dil eđitimine byk bir etkisi olmuřtur. Geleneksel sınıf ortamlarının sınırlılıklarının farkına varılması sonucunda, sanal ortamlar yabancı dil eđitimi srecine dahil edilmiřtir. Gnmz yabancı dil arařtırmaları, internet, 3D evrimii materyaller, konularına ynelmiřtir. Bunun bir rn olan Second Life, halen yabancı dil eđitimi arařtırmalarında eřitli zellikleri erevesinde arařtırılmaktadır. Buna gre; bu alıřma, konuya iliřkin diđer arařtırma bulgularına kaynak oluřturabilir.

Araştırmadan elde edilen bulgular ışığında; SL programının yabancı dil öğretimine yeni bir perspektif kazandıracağı, eğitim sistemlerine dahil edilebileceği, yabancı dil materyali olarak kullanılabilirliği ya da ‘‘harmanlanmış öğretim’’ (Blended Teaching) çerçevesinde değerlendirilebileceği söylenebilir.

Bunun yanı sıra, SL programı, ‘‘Avrupa Konseyi Yabancı Diller Ortak Başvuru Metni’’ (The Common European Framework of Reference for Languages)’’nde tanımlanan; öğrenen özerkliği, kendini değerlendirme, öğrenmeyi öğrenme ve kültürlerarası deneyim kazanma (Council for Cultural Comission, 2001) gibi betimleyicilerin geliştirilmesi için alternatif bir eğitim aracı olarak kullanılabilir.

### **Kaynakça**

- Bennett, S., Maton, K., ve Kervin, L. (2008). The digital natives’ debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786.
- Blake, R. (2000). Computer-mediated communication: A window on L2 Spanish interlanguage. *Language Learning & Technology*, 4(1), 120-136.
- Cheng, H.J., Zhan, H ve Chen, X. (2010). Using virtual reality space in training Mandarin pre-service teachers: An innovative method. *Chung Yuan Journal of Teaching Chinese as a Second Language*, 5, 157-177.
- Clark, R. C. ve Kwinn, A. (2007). *The new virtual classroom: Evidence-based guidelines for synchronous learning*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Cohen, L., Manion, L. ve Morrison, K., (2007). *Research methods in education*, New York: Routledge.
- Cooke-Plagwitz, J. (2008). New directions in CALL: An objective introduction to Second Life. *CALICO Journal* 25(3), 547-557.
- Council for Cultural Comission. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages, Learning, Teaching, Assesment*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Creswell, J.W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*, (2. Baskı.) Thousand Oaks, CA: Sage.
- Ellis, R. (2003). *The Study of Second Language Acquisition*. Oxford University Press.
- Garcia-Carbonell, A., Rising, B., Montero, B. ve Watts, F. (2001). Simulation/gaming and the acquisition of communicative competence in another language. *Simulation & Gaming*, 32(4), 481-491.
- Gass, S. M. (1997). *Input, interaction, and the second language learner*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Hall, G. (2011). *Exploring English language teaching: Language in Action*. London:Routledge.

- Hall, J. K. ve Verplaetse, L. S. (2000). *Second and foreign language learning through classroom interaction*. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Hislope, K. (2008). Learning in a Virtual World, *The International Journal of Learning*, 15, 51-58.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman.
- Lantolf, J. (Ed.). (2000). *Sociocultural theory and second language learning*. Oxford, England: Oxford University Press.
- Lee, L. (2004). Learners' perspectives on networked collaborative interaction with native speakers of Spanish in the US. *Language Learning & Technology*, 8(1), 83-100. Görüntüleme adresi ve tarihi, 10 Mayıs 2015, <http://lt.msu.edu/vol8num1/lee/default.html>
- Long, M. H. (1983). Native speaker/non-native speaker conversation and the negotiation of comprehensible input. *Applied Linguistics*, 4, 126-141.
- Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. C. William, T. Ritchie; T. K. Bhatia (Yay.), *Handbook of Second Language Acquisition* (ss. 413-454) içinde. San Diego: Academic Press.
- Lyster, R. ve Ranta, L. (1997). Corrective feedback and learner uptake: Negotiation for form incommunicative classrooms. *Studies in Second Language Acquisition*, 17, 37-66.
- Milk, R.D. (1990). Can foreigners do "foreigner talk?: A study of the linguistic input provided by non-native teachers of EFL, *Texas Papers in Foreign Language Education*, 1(4), 274-88.
- Peterson, M. (2010). Learner Participation patterns and strategy use in Second Life: An exploratory case study, *ReCALL: European Association for Computer Assisted Language Learning*, 22(3), 273-292.
- Pica, T. (1994). Research on negotiation: What does it reveal about second-language learning conditions, processes, and outcomes? *Language Learning*, 44, 493-527.
- Silverman, D. (2000). *Doing Qualitative Research: A practical handbook*, London: Thousand Oaks: Sage Publications.
- Smith, B. (2003). Computer-mediated negotiated interaction: An expanded model. *The Modern Language Journal*, 87, 38-54.
- Sotillo, S. (2000). Discourse functions and syntactic complexity in synchronous and asynchronous communication. *Language Learning & Technology*, 4(1), 82-119. Görüntüleme adresi ve tarihi, 10 Mayıs 2015, <http://lt.msu.edu/vol4num1/sotillo/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind and society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wang, C.; Song, H.; Xia, F ve Yan, Q. (2009). Integrating Second Life into an EFL program: Students' perspectives, *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 2(1), 1-16.

- Warburton, S. (2009). Second Life in higher education: Assessing potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. *British Journal of Educational Technology*, 40 (3), 414–426.
- Warschauer, M. ve Kern, R. (2000). *Network-based language teaching: Concepts and practice*, Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Yamada, M.ve Akahori, K. (2007). Social presence in synchronous CMC-based language learning: How does it affect the productive performance and consciousness of learning objectives? *Computer Assisted Language Learning*, 20(1), 37-65.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods*, (3rd ed.), Thousand Oaks, CA: Sage.