

## Uzaktan Eğitim Ortamlarında Sosyal Yazılım Kullanımının Kabulünü Etkileyen Faktörlerin Belirlenmesine Yönelik Bir Çalışma<sup>1</sup>

Adem AKBIYIK<sup>2</sup>

Erman COŞKUN<sup>3</sup>

### Özet

Sosyal yazılımların özellikle genç nesiller arasındaki popülaritesi son yıllarda bu teknolojilerin eğitsel amaçlı kullanılabilirliğinin sorgulanmasına neden olmaktadır. Bu çalışmanın amacı, uzaktan eğitim programlarında sosyal yazılımlara karşı öğrencilerin kullanım niyetlerini belirleyen faktörlerin belirlenmesidir. Sosyal yazılımların uzaktan eğitimde kabulüne ilişkin enstrümanların az olması nedeniyle, bu çalışmada yerleşik kuram yaklaşımı benimsenmiştir. 574 uzaktan eğitim öğrencisine eğitimlerinde eğitsel sosyal yazılım kullanımı ile ilgili olumlu ve olumsuz beklentilerini içeren iki açık-uçlu soru yöneltilmiştir. Cevaplar QDA Miner programı ile kodlanmış ve analiz edilmiştir. Çalışma sonucunda uzaktan eğitim öğrencilerinin eğitsel sosyal yazılımları kullanma niyetlerini ortaya koymak adına, beklentileri ve endişeleri mevcut teknoloji kabul modelleri ile ilişkilendirilerek karma bir model önerisinde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:**Uzaktan Eğitim, Eğitsel Sosyal Yazılım, Yerleşik Kuram, TKM

### A Study on Identifying the Factors Affecting the Use of Social Software in Distance Education Environments

#### Abstract

The popularity of social software -especially among younger generations-,has arisen the question of whether these technologies can be used for educational purposes. The purpose of this study is to identify the factors that influence the acceptance of social software for distance learning students. Since there are little guiding instruments with respect to the acceptance of social software for distance learners, the grounded theory has been adopted in this study. 574 distance learners were asked two open ended questions that sought to gather the positive and negative expectations concerning the use of social networking software in their distance education programming. The answers given to these questions were then coded and analyzed using QDA Miner. In order to examine distance learners' behavioral intention to use social software, their expectations and concerns were integrated with prior technology acceptance models, suggesting a hybrid acceptance model.

**Keywords:**Distance Learning, Educational Social Software, Grounded Theory, TAM

<sup>1</sup>Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Anabilim Dalında yürütülen “Uzaktan Eğitim Ortamlarında Sosyal Yazılım Kullanımının Kabulünü Etkileyen Faktörlerin Belirlenmesine Yönelik Bir Çalışma” adlı doktora tezinden hazırlanmıştır. Çalışma, YÖK Yurt Dışı Doktora Araştırma Programı kapsamında Kanada Athabasca Üniversitesi Edmonton Uzaktan Eğitim Merkezi’nde Prof.Dr. Terry Anderson’ın katkısıyla gerçekleştirilmiştir.

<sup>2</sup>Sakarya Üniversitesi İşletme Bölümü, Sakarya- TÜRKİYE, E-posta: adema@sakarya.edu.tr

<sup>3</sup>Sakarya Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü, Sakarya - TÜRKİYE

## Giriş

İletişim teknolojilerindeki gelişmeler ve günlük yaşama yansımaları interneti insanlığın en önemli ihtiyaçlarından biri haline getirmiştir. 1960’larda Soğuk Savaş döneminin askeri amaçlı projeleri neticesinde ortaya çıkan “bilgisayar ağları üzerinden bilgiyi paylaşma” fikri, 1993’te internetin kamuya açık ve ücretsiz hale gelmesiyle birlikte önemli bir devrim yaşamıştır. Birbirinden farklı birçok hizmet seçeneği sunan internet teknolojilerinin günümüzdeki en yaygın kullanımı sosyal yazılım araçları aracılığı ile gerçekleştirilmektedir. Sosyal yazılımlar, özellikle geniş ağ (web) aracılığı ile kullanıcılara birbirleriyle iletişim kurma ve veri paylaşma imkânı sunmaktadır (Minocha, 2009). Enformasyon ve bilgiyi daha önce hiç olmadığı kadar hızlı yayma imkanı sunmasının ötesinde (Johnson ve ark., 2003), bu teknolojiler asıl devrimi; dünya genelinde birçok insanla basit, hızlı ve ucuz bir şekilde iletişim imkanı sunması ve asıl önemlisi her bir kullanıcıya birer bilgi tüketicisi olmanın yanı sıra bilgiyi üretme ya da geliştirme imkanı sunması ile gerçekleştirmektedir (Anderson P., 2007).

Sosyal yazılımlar, profiller, vikiler, çevrim içi günlükler, mikro günlükler (twitter), sosyal imleme, duvar yazıları, fotoğraf ve video paylaşımı, imleme, takvim ve birçok fonksiyon ve araçları kapsamaktadır (Poellhuber ve Anderson, 2011). Sosyal yazılımların özellikle genç nesiller arasındaki popülaritesi (Lenhart, 2011) son yıllarda bu teknolojilerin eğitsel amaçlı kullanılabilirliğinin sorgulanmasına neden olmaktadır (Williams ve Jacobs, 2004; Anderson T., 2005; Alexander, 2006; Anderson P., 2007; Mason ve Rennie, 2008; Minocha, 2009; Hartshorne ve Ajjan, 2009; Brady, Holcomb ve Smith, 2010; Poellhuber ve Anderson, 2011).

## Eğitsel Sosyal Yazılımlar

Terry Anderson tarafından ilk olarak tanımlanan eğitsel sosyal yazılımlar (Anderson T., 2005:4); “bireyleri -kendilerine ait zamanları, alanları, varlıkları, faaliyetleri, kimlikleri ve ilişkileri üzerinde kontrol imkanını koruyarak- birlikte öğrenmeleri için destekleyen ve teşvik eden ağ temelli araçlardır.”

Alan yazında sosyal yazılımların eğitsel amaçlı kullanımına yönelik gerçekleştirilen çalışmalarda bu yazılımların eğitsel amaçlı pek çok katkısının olacağı yönünde sonuçlar ortaya konulmuştur. Sosyal yazılımların - özellikle uzaktan eğitimde öğrencilerin yalnızlıklarını azaltacağı (Anderson T., 2005; Kamel Boulos ve Wheeler, 2007), ayrıca aktif öğrenme ile öğrenci-öğretmen ve öğrenci-öğrenci etkileşimini kolaylaştırarak motivasyonu artıracığı ifade edilmiştir (Minocha, 2009). Garrett ve ark. (2007), eğitsel sosyal yazılımların öğrencilerin birbirlerinin çalışmalarına ulaşarak birlikte öğrenmelerine yardımcı olduğu, öğrenciler arasındaki ilişkileri

güçlendirdiği; bu durumun öğrencinin sosyal anlamda kendini ortamda hissetme algısını (social presence) ve öğrenci motivasyonunu artırdığı sonucuna ulaşmışlardır. Lee ve McLoughlin (2010) ise, sosyal yazılımların uzaktan eğitim programları için bağlantı kurma ve işbirlikleri imkanı nedeniyle büyük fırsatlar sunduğunu belirtmişlerdir.

Alan yazında ortaya konulan sosyal medya yazılımlarının eğitsel kullanımının yüksek potansiyeli, bu yazılımların öğrenciler tarafından kabulünü etkileyen faktörlerin ortaya konulmasını gerekli kılmaktadır. Bu konuda yapılan çalışmalar, bilişim teknolojilerinin kabul ve kullanımına ilişkin modelleri temel alarak farklı sosyal yazılım araçlarına karşı bireylerde sistemi kabul etme motivasyonunu oluşturan faktörlere odaklanmıştır (Fetscherin ve Lattemann, 2008; Hsu ve Lin, 2008; Hartshorne ve Ajjan, 2009; Lu, Zhou ve Wang, 2009; Chung ve diğ., 2010; Kwon ve Wen, 2010; Liu, 2010; Lin ve Lu, 2011) sosyal yazılımların doğrudan eğitsel amaçlı kullanımına yönelik araştırmalarda bulunmuşlardır.

### **Kuramsal Temel**

Bilişim teknolojilerinin kabul ve kullanımına ilişkin modeller incelendiğinde, bireylerde sistemi kabul etme motivasyonunu oluşturan faktörler üzerinden o sisteme karşı olan tutum ve niyetler arasındaki nedensel bağlantıları ortaya koymaya çalıştıkları görülmektedir. Genel olarak modellerdeki temel zeminin beklenti inancından hareketle tutumu ve tutum üzerinden de davranışsal niyeti ortaya koymaya çalıştığı söylenebilir. Mantıklı Eylem Teorisi – The Theory of Reasoned Action (Fishbein ve Ajzen, 1975), genişletilmiş versiyonu Planlı Davranış Modeli - The Theory of Planned Behavior (Ajzen, 1991) ve bu teorilerin temeli olarak kabul edilen Beklenti-Değer Modeline –Expectancy Value Model- (Fishbein ve Ajzen, 1975) göre “beklenti” inancı belirli bir davranışa karşı tutumu belirlemektedir. Birleştirilmiş teknoloji kabul ve kullanım teorisi (UTAUT - The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) (Venkatesh ve diğ., 2003)’de bir bilişim teknolojisinin kullanım davranışını (use behavior) öngören davranışsal niyet üzerinde; performans beklentisi (performance expectancy), çaba beklentisi (effort expectancy) ve sosyal etkinin (social influence) olumlu yönde etkisinin olduğunu belirtmişlerdir. Bhattacharjee (2001) ise, bir bilişim sisteminin ilk adımdaki kabulünün bilişim sistemleri başarısının önemli bir boyutu olduğunu ancak nihai başarının sistemin devamlı kullanımı olduğunu belirtmiş ve araştırmasını beklenti-onay teorisi (Oliver, 1980) temelinde kurgulamıştır. Oliver (1980) beklentiye, bir eylemi takiben belirli bir çıktı ya da sonucun elde edileceği inancı olarak tanımlamış ve bir ürün ya da hizmetin seçim sürecini beklenti – tutum – niyet hiyerarşisi üzerinden açıklamıştır (Cadotte ve erk., 1987). Bilişim sistemlerinin

kabulüne yönelik en genel kabul görmüş model<sup>4</sup> olan teknoloji kabul modeli (TKM) ise, bir sistemin kullanılabilirliği ve kullanım kolaylığı inançları ile kullanıcının tutum, niyet ve gerçek kullanım davranışı arasındaki nedensel bağlantıları açıklar(Davis ve ark., 1989:983).



**Şekil 1: Kuramsal Temel**

Teknoloji kabul ve kullanımı ile ilgili modeller ve modellerin temelinde yer alan beklenti – tutum – niyet hiyerarşisi düşünüldüğünde; uzaktan eğitimde sosyal yazılımların kullanımının kabulü ve devamlılığı adına öğrencilerin beklentileri ve olumsuz beklentileri (endişeleri) üzerinden hareketle bir model geliştirilebileceği düşünülmektedir.

### **Araştırma Metodolojisi**

#### ***Araştırma Problemi***

Sosyal medya araçlarının kabulüne yönelik çalışmaların yoğunluğuna rağmen, eğitsel amaçlı kullanıma yönelik çalışmaların yetersizliği bu alanda önemli bir boşluk oluşturmaktadır. Ayrıca faydalanılan teknoloji kabul modellerinin genellikle piyasaya yönelik olması ve bilişim sistemi kabulünün sosyal yönlerini geri planda tutması (Legris ve ark., 2003) nedeniyle eğitsel teknoloji kabul modellerinin geliştirilmesini gerekli kılmaktadır. Geline nokta; uzaktan eğitimde sosyal yazılımların kullanımının kabulü ve devamlılığı adına öğrencilerin beklentileri ve olumsuz beklentileri (endişeleri) üzerinden hareketle bir model geliştirme ihtiyacı duyulmuştur. Bu doğrultuda araştırmada cevap aranacak sorular;

- 1) “uzaktan eğitim öğrencilerinin eğitimlerinde eğitsel sosyal yazılım araçlarının kullanımına yönelik olumlu beklentileri nelerdir?”
- 2) “uzaktan eğitim öğrencilerinin eğitimlerinde eğitsel sosyal yazılım araçlarının kullanımına yönelik endişeleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir.

<sup>4</sup>2012 Mayıs ay itibarıyla Google Scholar’da bu modelin temelini teşkil eden iki makaleye (Davis, 1989; Davis, Bagozzi ve Warshaw, 1989) ait atıfın toplamda 20.173’e ulaştığı görülmüştür.



### ***Araştırmanın Amacı***

Bu çalışmanın temel amacı, eğitsel sosyal yazılımların uzaktan eğitim ortamlarında kabulüne yönelik güvenilir ve geçerli bir model geliştirmektir. Bu kapsamda çalışmanın amaçları; i) uzaktan eğitim programlarında öğrencilerin sosyal yazılım araçları kullanımını etkileyen faktörleri beklentiler ve endişeler üzerinden belirlenmesi, ii) ortaya çıkarılan faktörlerin mevcut teknoloji kabul modellerinde ampirik olarak test edilmiş faktörler ile ilişkilendirilerek uzaktan eğitimde sosyal yazılım kullanımının kabulüne yönelik bir model önerisinin sunulmasıdır.

### ***Araştırmanın Yöntemi***

Kalitatif araştırma temelli bu çalışmada açık-uçlu sorulara verilen yanıtların QDA Miner aracılığı ile kodlanması adına endişe ve beklentileri içeren metin pasajlarının kavram kategorilerine ayrıştırılması sürecinde yerleşik kuram (groundedtheory) (Glaser ve Strauss, 1967) yaklaşımından yararlanılmıştır.

Strauss ve Corbin (1998)'e göre kalitatif çalışmalarda kodlama işleminin amacı deneysel, anket ya da içerik analizinden farklıdır. Kodlama işleminin öncelikli amacı açık ve net kurallara göre daha önceden hazırlanmış bir dizi veri kategorisi kullanarak her bir kategorideki başlıkların frekans sayılarını oluşturmaktan ziyade, verinin belirli bir kesitini ele alarak; anlamayı, karşılaştırmayı ve teori geliştirmeyi kolaylaştıracak şekilde bu kesitleri kategorilere sınıflandırmaktır (Strauss ve Corbin, 1998'den akt. Kaplan ve Maxwell, 2005:42) Tüm bu görüşler çerçevesinde bu çalışmanın kodlama aşamasında Microsoft Word programından QDA Miner programına aktarılan ham verileri yerleşik kuram yaklaşımıyla kavram kategorilerine ayrıştırılarak yeni başlık ya da kavramlar oluşturulmuştur.

QDA Miner yazılımının veri kodlama süreci; ilgilenilen alana dair kavram ve nitelikleri yansıtacak kodlama ve kelime etiketleme aracılığıyla metin pasajlarını kesitlere ve kategorilere ayırmanın yanı sıra, incelenen her bir gözlem ya da olay için sayısal ve/veya nominal değerleri atama imkanı da sunmaktadır. Böylelikle her bir dokümana dair kodlama imkanı ile katılımcılara ait yaş, cinsiyet, dil, din, eğitim, gelir vb. demografik bilgileri yönetme ve analizlere dahil etme imkanı sunmaktadır (Lewis ve Maas, 2007). Kategorik kodlamanın yanı sıra katılımcılara dair sayısal değişkenleri de kodlama imkanı veren QDA Miner programı rasyo (oransal) değişkenler ve Likert ölçekler gibi eşit aralıklı kabul edilen değişken atamaları da gerçekleştirmekte, bu yönü ile diğer kalitatif veri analizi programlarından bir adım öne çıkmaktadır.

### ***Araştırmanın Kısıtları***

Her çalışmada olduğu gibi bu çalışmanın bulgularının geçerliliğinin belirli kısıtlar altında olduğunu unutmamak gerekir. Kalitatif yöntem içeren araştırmalar esnek yapıları gereği metodoloji, yorumlama ve uygulama açısından farklı sorunlarla karşılaşılmasına neden olur (Adamson ve Donovan, 2002). Kùltürler arası ya da diller arası kalitatif yöntem içeren araştırmalarda ise genellikle verilerin analizinden ziyade, verinin oluşturulması sürecinde çevirmen ya da yorumcu etkilerine odaklanılır (Tsai ve ark., 2004). Bu çalışmada, araştırmacı kalitatif araştırma sürecindeki tek kodlayıcı olarak kodlama işlemlerini gerçekleştirmiştir. Her ne kadar global bir olgu olan sosyal yazılım araçlarının kültürel olarak hassas olmadığı düşünülse de; Kanadalı bir alan uzmanı süreci devamlı takip etmiş ve böylelikle süreçteki dil ve kültür bariyeri minimize edilmeye çalışılmıştır. Ayrıca çalışma Kanada’da eğitimde yenilikler konusunda gerçekleştirilen bir konferansta (TheCanadian Network forInnovation in Education – CNIE / 2011) Kanada kültürü ve diline sahip alan uzmanlarına sunulmuş ve geri beslemeler ile desteklenmiştir.

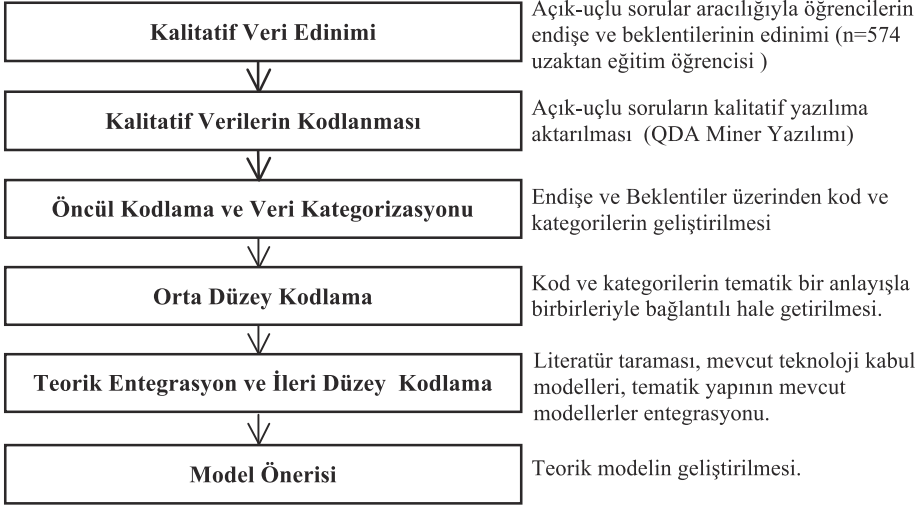
Kalitatif araştırma ve analizlerin en önemli gücü ve aynı zamanda en temel zayıf noktası insan faktörüdür (Patton, 1990). Bu nedenle, bir kalitatif araştırma her aşamasında araştırmacısının becerileri, eğitimi, anlayışı ve kapasitesine bağlıdır (Reason, 1981). Araştırmacı Kanada’da bulunduğu süre dahilinde bir eğitsel sosyal yazılım platformu olan Elgg programını (The Landing – Athabasca Üniversitesi) kullanma deneyimine sahip olmuştur. Bu platform üzerindeki bilgi paylaşım kültürü ve sosyal ortamı gözlemlemenin yanı sıra, birçok araştırmacının platforma yapmış olduğu katkılardan yararlanarak platformu bir “tüketici” olarak da deneyimlemiştir.

Çalışmanın bir diğer kısıtı da çalışmada elde edilen endişe ve beklenti inançlarının zamanla değişebileceği gerçeğidir.

### ***Araştırma Tasarımı***

Araştırma tasarımları, araştırmacıların çalışmaları süresince yapılması gerekli işlemleri (veri edinimi, analizi, yorumlanması ve raporlanması vb.) ortaya koydukları prosedürlerdir (Creswell ve Plano Clark, 2011). Keşifsel bir niyetle beklenti ve endişeler üzerinden kullanma niyetlerini ortaya koyma çabası nedeniyle kalitatif eğilime sahip bu araştırmada yararlanılan yerleşik kuram yaklaşımı araştırma tasarımını önemli ölçüde şekillendirmiştir. Buna göre; araştırma probleminde en iyi yanıtları vermek adına en uygun veri setlerine ulaşmaya çalışılan kalitatif veri edinimi aşaması ile başlayan süreç (Şekil 2); kalitatif verilerin QDA Miner programına aktarılması ve yerleşik kuram sürecini temsil eden öncül kodlama ve veri kategorizasyonu, orta düzey kodlama ile teorik entegrasyon ve ileri düzey kodlama ile devam

etmektedir. Son olarak yerleşik kuram süreci sonunda elde edilen model önerisi yer almaktadır.



**Şekil 2: Araştırma Tasarımı**

### ***Kalitatif Veri Edinimi***

Keşifsel bir niyet taşıyan bu çalışmada, örneklem olarak konuya vakıf olmaları nedeniyle daha derin analizlere müsait olduğu düşünülerek Kanada’da sosyal yazılımları eğitsel amaçlı kullanan bir kurum olan Athabasca Üniversitesi’nde eğitim görmekte olan uzaktan eğitim öğrencileri seçilmiştir. Kalitatif veri edinimi çerçevesinde, Kanada Athabasca Üniversitesi’nde eğitim görmekte olan 574 uzaktan öğretim öğrencisine üniversitenin etik komitesi tarafından verilen onay ile internet üzerinden gerçekleştirilen anket aracılığı ile iki temel açık-uçlu soru (“sosyal yazılım araçlarının uzaktan eğitimde kullanılmasına yönelik 1) beklentilerinizi 2) endişelerinizi belirtiniz”) yöneltilmiştir. Beklenti ve endişelerin demografik niteliklere göre değişeceği öngörüsüyle örneklem sayısı geniş tutulmuş, ayrıca örnekleme dair tanımlayıcı bilgileri edinmek adına katılımcılardan cinsiyet, yaş ve çalışma durumlarını belirtmeleri talep edilmiştir.

### *Araştırma Örneklemi*

Kalitatif veri edinimi sonucunda elde edilen örneklem incelendiğinde; katılımcıların yaklaşık %72'sinin bayan öğrenciler, %28'inin ise baylardan oluştuğu, yaş grupları açısından 23—29 yaş aralığı haricinde 16-50 yaş aralığında her yaş aralığının yaklaşık olarak eşit düzeyde temsil edildiği gözlenmektedir. Bu durum her yaş aralığından beklenti ve endişeleri ortaya koymak adına önem arz etmektedir. Son olarak katılımcıların çalışma durumları incelendiğinde ise, yaklaşık %58'inin ağırlıklı olarak çalışan, %32'sinin ağırlıklı olarak öğrenci oldukları görülmektedir (Tablo 1).

**Tablo 1: Kalitatif Çalışma Örneklemine Ait Tanımlayıcı İstatistikler**

		<b>Frekans</b>	<b>Yüzde</b>
Cinsiyet	Bay	157	27.40
	Bayan	413	72.08
	Yanıt Yok	4	0.52
	Toplam	574	100
Çalışma Durumu	Ağırlıklı öğrenci	181	31.59
	Ağırlıklı çalışan	331	57.77
	Diğer (Emekli vb.)	44	7.68
	Yanıt Yok	17	2.97
	Toplam	574	100
Yaş	16-22	83	14.45
	23-29	153	26.65
	30-36	100	17.42
	37-43	88	15.33
	44-50	81	14.11
	51 ve üzeri	34	5.92
	Yanıt Yok	35	6.09
	Toplam	224	100

### *Kalitatif Verilerin Kodlanması*

Kalitatif verilerin kodlanması sürecinde öncelikle internet üzerinden gerçekleştirilen anket aracılığı ile elde edilen veriler QDA Miner programına aktarılmıştır. QDA Miner programında kodlama için hazırlanan ham veriler temele dayalı kuram (groundedtheory) yaklaşımıyla kodlanmıştır.

## Araştırma Bulguları

### **Öncül Kodlama ve Veri Kategorizasyonu**

Öncül kodlama ve veri kategorizasyonu sürecinde öncelikle öğrencilerin *sosyal yazılım araçlarının uzaktan eğitimde kullanılmasına yönelik beklentilerine* yönelik verdikleri cevaplar analiz edilmiştir. Bu süreçte araştırmacı bir cümle ya da metin üzerinden olayı ya da gözlemi temsil edecek bir isim arayışına girer. Sonrasında birbirine yakın olay ya da gözlemler aynı isim altında, birbiriyle ilişki olanlar ise aynı kategoriler altında ele alınır. Kategoriler, kapsadıkları olay ve gözlemler dahilinde isimlendirilerek belirginleştirilir (Birks ve Mills, 2011; Strauss ve Corbin, 1998). Bu amaçla öğrencilerden elde edilen ve QDA Miner kalitatif veri analizi yazılımına aktarılan cevaplar üzerinden bir cümle ya da metin üzerinden beklentileri ortaya koyan ya da temsil eden kısımlara odaklanılmıştır. Kodlama süreci boyunca yapılan sürekli karşılaştırmalar ile birbirine yakın ifade ya da beklentiler aynı isim altında, birbiriyle ilişki olanlar ise aynı kategoriler altında ele alınmıştır. Kategoriler, temsil ettikleri ve kapsadıkları beklentiler dahilinde isimlendirilerek belirginleştirilmiştir (Tablo 2).

Öncül kodlama ve veri kategorizasyonu sürecinin ikinci adımında öğrencilerin *sosyal yazılım araçlarının uzaktan eğitimde kullanılmasına yönelik endişelerine* yönelik verdikleri cevaplar analiz edilmiştir. Bir önceki adımda olduğu gibi sürekli karşılaştırmalar ile birbirine yakın ifade ya da endişeler aynı isim altında, birbiriyle ilişki olanlar ise aynı kategoriler altında ele alınmıştır. Kategoriler, temsil ettikleri ve kapsadıkları endişeler dahilinde isimlendirilerek belirginleştirilmiştir<sup>5</sup> (Tablo 3).

Bir sonraki aşamada elde edilen öncül kodlama yapısı orta düzey kodlama adımı ile araştırmacının teorik hassasiyeti çerçevesinde tematik bir yapıya ulaşmak adına yeniden değerlendirilmiştir.

---

<sup>5</sup>Strauss ve Corbin (1998) kalitatif çalışmalarda kodlama işleminin, açık ve net kurallara göre daha önceden hazırlanmış bir dizi veri kategorisi kullanarak her bir kategorideki başlıkların frekans sayılarını oluşturmaktan ziyade, verinin belirli kesitleri üzerinden anlamayı, karşılaştırmayı ve teori geliştirmeyi kolaylaştıracak şekilde bu kesitleri kategorilere sınıflandırmak olduğunu belirtmiştir. Yerleşik kuram yaklaşımı ile teorik bir model önerisinde bulunmak adına keşifsel bir amacı da içinde barındıran bu çalışmada; elde edilen kodlara ait frekanslar teori geliştirme sürecinde doğrudan kullanılmamıştır. Ancak, bu konuda oluşabilecek merakı gidermek adına beklentiler ve endişelere yönelik frekans tabloları Ekler bölümünde sunulmuştur.

**Tablo 2:Öncül Kodlama ve Veri Kategorizasyonu - Beklentiler**

<b>Kategori</b>	<b>Kod</b>	<b>Açıklama</b>
<b>Etkileşim</b>	<i>Öğrenci – Öğrenci</i>	Öğrenciler sınıf arkadaşları ile bilgi ve belge paylaşımında bulunmak ve daha fazla etkileşim içinde olmak isterler.
	<i>Öğrenci – Öğretmen</i>	Öğrenciler öğretim üyelerinin daha ulaşılabilir, daha fazla etkileşim içinde olmasını isterler.
	<i>Diğer</i>	Etkileşim ile ilgili olup diğer alt-kategoriler içerisinde yer alamayacak ifadeler.
<b>Sosyal Yazılım Kullanımı</b>	<i>Sadelik</i>	Öğrenciler sosyal yazılımların kullanımının kolay ve anlaşılabilir olmasını isterler.
	<i>Diğer</i>	Sosyal yazılım kullanımı ile ilgili olup diğer alt-kategoriler içerisinde yer alamayacak ifadeler.
<b>Zaman Yönetimi</b>	<i>İşlem Hızı</i>	Öğrenciler sosyal yazılımların kullanımı ile ödev, sınav vb. faaliyetlerin teslimatları ve geri bildirimlerinin hızlanmasını, dolayısıyla akademik süreçlerinde zaman kazanmak isterler.
	<i>Esneklik</i>	Öğrenciler sosyal yazılımların kullanımının kendi yaşam stillerine uygun olarak hazırladıkları eğitim takviminde zaman ve mekan olarak esneklik sunmasını isterler.
	<i>Diğer</i>	Zaman yönetimi ile ilgili olup diğer alt-kategoriler içerisinde yer alamayacak ifadeler.
<b>Ders Kalitesi</b>	<i>Kolay Öğrenme ve Başarı</i>	Öğrenciler sosyal yazılım kullanımının öğrenme süreçlerini kolaylaştırmasını ve başarılarını artırmada yardımcı olmasını isterler.
	<i>Zenginleştirme</i>	Öğrenciler sosyal yazılım kullanımının uzaktan eğitim ortamının yüz yüze eğitim ortamı kalitesini yakalamasına yardımcı olmasını, eğitim ortamını zenginleştirmesini isterler.
	<i>Diğer</i>	Ders kalitesi ile ilgili olup diğer alt-kategoriler içerisinde yer alamayacak ifadeler.
<b>Diğer Beklentiler</b>	<i>Beklenti Yok</i>	Öğrencilerin sosyal yazılım kullanımından herhangi bir beklentileri olmaması.
	<i>Diğer</i>	Beklentiler alanında olan, ancak hiçbir kategoride yer alamayacak daha önemsiz, ilgisiz ifadeler.



**Tablo 3: Öncül Kodlama ve Veri Kategorizasyonu – Endişeler**

<b>Kategori</b>	<b>Kod</b>	<b>Açıklama</b>
<b>Etkileşim</b>	<i>Öğrenci – Öğrenci</i>	Öğrenciler sınıf arkadaşları ile oluşacak etkileşim ortamının eğitimlerini geciktireceği ya da engelleyeceği kaygısını taşır.
	<i>Öğrenci – Öğretmen</i>	Öğrenciler sosyal yazılım kullanımı ile birlikte dersin öğretim üyesine ulaşmada daha zorlanacakları kaygısını taşır.
	<i>Diğer</i>	Etkileşim ile ilgili olup diğer alt-kategoriler içerisinde yer alamayacak ifadeler.
<b>Sosyal Yazılım Kullanımı</b>	<i>Karmaşıklık</i>	Öğrenciler sosyal yazılımların kullanımının zor ve karmaşık bulabilir ve bu durumun eğitimlerini geciktireceği ya da engelleyeceği kaygısını taşır.
	<i>Yetenek</i>	Öğrenciler sosyal yazılım kullanımı ile ilgili yeterince bilgi ve tecrübelerinin olmaması nedeniyle bu durumun diğer arkadaşlarına nazaran kendilerini geride bırakacağı kaygısını taşır.
	<i>Teknik Sorunlar</i>	Öğrenciler sosyal yazılım araçlarının teknik açıdan yeterliği ve güvenilirliğinin yetersiz kalabileceği ve bu durumun eğitimlerini geciktireceği ya da engelleyeceği kaygısını taşır.
	<i>Diğer</i>	Sosyal yazılım kullanımı ile ilgili olup diğer alt-kategoriler içerisinde yer alamayacak ifadeler.
<b>Zaman Yönetimi</b>	<i>Zaman Kaybı</i>	Öğrenciler çok sayıda bilgi akışını takip etmek için daha fazla zaman harcanması gerekeceği kaygısını taşır.
	<i>Esneklik</i>	Öğrenciler sosyal yazılım kullanımının zaman ve mekan esnekliklerini azaltacağı kaygısını taşır.
	<i>Diğer</i>	Zaman yönetimi ile ilgili olup diğer alt-kategoriler içerisinde yer alamayacak ifadeler.
<b>Ders Kalitesi</b>	<i>Memnuniyet</i>	Öğrenciler uzaktan eğitimdeki mevcut yapıdan memnun olabilir ve değişmesini istemeyebilirler.
	<i>Yoğun Teknoloji</i>	Öğrenciler sosyal yazılım kullanımı ve sonrasında oluşacak yoğun teknoloji ortamı ile birlikte derslerin amacı dışına çıkabileceği ve kalitesinin düşeceği kaygısını taşırlar.
	<i>Diğer</i>	Ders kalitesi ile ilgili olup diğer alt-kategoriler içerisinde yer alamayacak ifadeler.
<b>Diğer Endişeler</b>	<i>Özel Yaşam ve Gizlilik</i>	Öğrenciler sosyal yazılımların kullanımının kişisel bilgileri ve özel yaşamlarını tehdit edeceği kaygısını taşır.
	<i>Endişe Yok</i>	Öğrencilerin sosyal yazılımların kullanımı ile ilgili herhangi bir endişelerinin olmadığını belirtmesi.
	<i>Zorunluluk</i>	Öğrenciler sosyal yazılım kullanımının zorunlu olması konusunda kaygı taşırlar.

### **Orta Düzey Kodlama**

Araştırmacı bu aşamada birbirinden ayrı kategoriler ve onların altında alt-kategoriler oluşturabilir ve bu kategorilere ait özellikleri ve boyutları geliştirebileceği gibi diğer bir adım olarak kategorileri birbirine bağlantılı hale getirir. Burada amaç ilk aşamada yapılan öncül kodlama sonrasında birbirinden bağımsız görünen kod ve kategorileri tematik bir anlayışla birbirleriyle bağlantılı hale getirilmesidir. Araştırmacı temel kategoriler, alt kategoriler ve kodların tamamlandığını düşündüğünde teorik doygunluğa ulaşıldığı ve son aşama olan ileri kodlama ve teorik entegrasyon adımlarına geçilebileceği sonucuna ulaşır (Birks ve Mills, 2011).

Bu bağlamda öncül kodlama işlemi sonrası oluşan kod ve kategoriler üzerinde değişikliğe gidilmiştir.

Ders kalitesi kategorisi altında yer alan kolay öğrenme ve zenginleştirme kodları, teknolojinin ders kalitesine getirdiği avantajları temsil ettikleri ve birbirine yakın ifadeler içerdikleri gerekçesiyle “Teknoloji Katkısı” başlığıyla tek bir boyut altında birleştirilmiştir.

Kolay Öğrenme ve Başarı	Öğrencinin sosyal yazılımlar aracılığıyla öğrenme sürecini ve mevcut başarı durumunu geliştirme beklentisinin ölçüsü. <i>Örn: “Daha fazla bilgi edinmeme ve kendimi geliştirmeme yardımcı olacaktır.”</i>
Zenginleştirme	Öğrencinin sosyal yazılımlar aracılığıyla uzaktan eğitim ortamının içerik yönünde zenginleşeceği beklentisinin ölçüsü. <i>Örn: “Yeni nesil teknolojilerle desteklenmiş bir kurstan daha fazla kazanım olacağına inanıyorum.”</i>
Teknoloji Katkısı	Öğrencinin sosyal yazılımlar aracılığıyla eğitim ortamının zenginleşeceği dolayısıyla öğrenme sürecini ve mevcut başarı durumunu geliştireceği beklentisinin ölçüsü. <i>Örn: “Daha fazla bilgi edinmeme ve kendimi geliştirmeme yardımcı olacaktır.”</i> <i>Örn: “Yeni nesil teknolojilerle desteklenmiş bir kurstan daha fazla kazanım olacağına inanıyorum.”</i>

Endişeler ana kategorisi altında yer alan ve ders kalitesi kategorisindeki temel kaygının sosyal yazılım kullanımı ve sonrasında oluşacak yoğun teknoloji ortamı ile birlikte derslerin amacı dışına çıkabileceği ve/veya kalitesinin düşeceği, bu nedenle öğrencilerin mevcut sistemden memnuniyetlerini belirtip değişim istemedikleri düşüncesinden hareketlememniyet ve yoğun teknoloji kodları birleştirilerek “Yoğun Teknoloji Engeli” olarak adlandırılmıştır.

Memnuniyet	Öğrencinin uzaktan eğitimdeki mevcut yapıdan memnun olması nedeniyle değişimin mevcut duruma zarar vereceği endişenin ölçüsü. <i>Örn: "Mevcut sistemin yeterli olduğunu ve sosyal ağ yazılımlarına gerek olmadığını düşünüyorum."</i>
Yoğun Teknoloji	Öğrencinin sosyal yazılım kullanımı ile oluşacak yoğun teknoloji ortamında derslerin amacı dışına çıkabileceği ve kalitesinin düşeceği kaygısının ölçüsü. <i>Örn: "Sunulacak bilgilerin ders dışına kayacağı ve dersi sabote edeceğini düşünüyorum."</i>
Yoğun Teknoloji Engeli	Öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle yoğun bir teknoloji ortamı doğacağı ve bu durumun eğitim kalitesine zarar vereceği endişesinin ölçüsü. <i>Örn: "Uzaktan eğitimde SYA kullanımının yararından çok zararının olacağını düşünüyorum."</i> <i>Örn: "Teknolojiye odaklanan insanların dersi geri planda tutacağından endişeliyim."</i>

Öğrenci - öğrenci etkileşimi (endişe) kategorisi çok genel ifadeler içerdiği, bahsi geçen gecikme ve engelleme kaygısının özellikle diğer endişeler kategorisi altında yer alan "özel yaşam ve gizlilik" (bilgi ve belgelerin paylaşımı, intihal ve ders dışında konular nedeniyle rahatsız edilme) endişelerinden kaynaklandığı düşünülerek bu iki başlık tek bir boyuta indirgenmiştir. Genel olarak bu iki boyutun oluşma nedeninin öğrenci-öğrenci etkileşimi olduğu düşünülerek her iki kategoriyi de kapsayacak boyutun "Algılanan Öğrenci Engeli" olarak adlandırılması uygun görülmüştür.

Kişisel Bilgilerin Gizliliği	Öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle kişisel bilgilerinin gizliliği ve ödevlerin izinsiz kullanımı konularındaki endişesinin ölçüsü. <i>Örn: "Sisteme dahil olan kişilerce rahatsız/taciz edilmekten korkuyorum."</i>
Öğrenci – Öğrenci Etkileşimi	Öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle oluşacak etkileşim ortamının eğitimini geciktirme/engelleme endişesinin ölçüsü. <i>Örn: "Bu tarz etkileşimlerin öğrenme sürecimi yavaşlatacağını düşünüyorum."</i>
Algılanan Öğrenci Engeli	Öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle sınıf arkadaşları ile oluşacak etkileşim ortamının eğitimini geciktirme/engelleme endişesinin ölçüsü. <i>Örn: "Sisteme dahil olan kişilerce rahatsız/taciz edilmekten korkuyorum."</i> <i>Örn: "Bu tarz etkileşimlerin öğrenme sürecimi yavaşlatacağını düşünüyorum."</i>

Etkileşim boyutunun hem beklenti hem de endişeler kategorileri altında yer almasının oluşturacağı karmaşa ve öğrenci – öğrenci etkileşimi (endişe) kodunda yapılan değişim nedeniyle öğrenci – öğretmen etkileşimi (endişe) kodu da "Algılanan Hoca Engeli" olarak değiştirilmiştir.

Algılanan Hoca Engeli	Öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle oluşacak etkileşim ortamına öğretim üyelerinin ilgisizliği konusundaki endişesinin ölçüsü. Örn: “ <i>Öğretim üyelerinin sosyal yazılım kullanımı konusunda istekli olacaklarını sanmıyorum</i> ”
-----------------------	--

Zaman yönetimi kategorisi altında yer alan esneklik ve işlem hızı kodları teknolojinin öğrencilerin zaman programlarına getirdiği avantajları temsil etmektedirler. Öğrenciler ilgilendikleri alanlarda bilgiye daha hızlı ulaşma imkanı sunacağını düşündükleri sosyal yazılım araçları kullanımı ile birlikte eğitimleri dışındaki faaliyetlerine daha fazla zaman ayırabileceklerini, bu nedenle sistem kullanımının onları daha da esnek kılacağını düşünmektedirler. Sonuç olarak öğrencilerin eğitsel sosyal yazılımlardan bu bağlamdan beklentileri etkin bir zaman yönetimine zemin hazırlamasıdır. Bu nedenle her iki kategoriyi de kapsayacak boyutun "Etkin Zaman Yönetimi" olarak adlandırılması uygun görülmüştür.

İşlem Hızı	Öğrencinin sosyal yazılımların kullanımı ile ödev, sınav vb. faaliyet teslimatlarının ve geri bildirimlerinin hızlanacağı dolayısıyla akademik süreçlerinde zaman kazanacağı beklentisinin ölçüsü. Örn: “ <i>Sorularıma daha hızlı cevaplar alabileceğim bir ortam oluşturacağımı düşünüyorum.</i> ”
Esneklik	Öğrencinin sosyal yazılımların kullanımının kendi yaşam stiline uygun olarak hazırladığı eğitim takviminde zaman ve mekan olarak esneklik sunacağı beklentisinin ölçüsü. Örn: “ <i>Devamlı birilerinin bulunduğu bir ortama istediğim zaman ve yerde girmek kişisel programımı etkilemez.</i> ”
Etkin Zaman Yönetimi	Öğrencinin sosyal yazılım araçları kullanımı ile birlikte ilgilendikleri alanlarda bilgiye daha hızlı ulaşacağı, bu nedenle eğitimleri dışındaki faaliyetlerine daha fazla zaman ayırabilecekleri için sistem kullanımının onları daha da esnek kılacağı beklentisinin ölçüsü. Örn: “ <i>Eğitim dışındaki faaliyetlerime zaman ayırmak için uzaktan eğitim araçlarının sosyal yazılımlarla daha fazla imkan sunması beni daha da esnek kılacaktır.</i> ” Örn: “ <i>İlgilendiğim alanlarda bilgiye daha hızlı ulaşmamı sağlayacaktır.</i> ”

Zaman yönetimi kategorisine endişeler açısından bakıldığında ise; bu teknolojilerin öğrenciyi belli bir zaman programını takip etmeye zorlayacağını, ders materyallerinin yanı sıra çok sayıda bilgi akışını takip etmek için daha fazla zaman harcanması gerekeceğini düşünmektedirler.

Orta düzey kodlama aşamasında gerçekleştirilen değişimler sonrası teorik doygunluğa ulaşıldığı kanaatine varılmış ve son aşama olan ileri kodlama ve teorik entegrasyon adımlarına geçilmiştir.

### ***Teorik Entegrasyon ve İleri Düzey Kodlama***

Yerleşik teorinin başarılı bir şekilde sonuçlanması adına önemli bir adım olan teorik entegrasyon süreci, elde edilen kod temasının ilgili alanda var olan teoriler ile ilişkilendirilerek kodlanması sürecidir. Bu aşamada amaç, yerleşik teori sonucu elde edilecek yapının açıklayıcılığının güçlendirilmesi adına mevcut teorilerden destek alma ve yapının alandaki yerini belirlemektir (Birks ve Mills, 2011).

Glaser ve Strauss (1967) ve Birks ve Mills (2011)'in de belirttiği üzere yerleşik teori çalışmaları kapsamında amacın elde edilecek yapının açıklayıcılığının güçlendirilmesi adına mevcut teorilerden destek alma ve yapının alandaki yerini belirlemek olduğu da dikkate alınarak, teorik entegrasyon sürecinde beklenti – tutum – niyet hiyerarşisinden (Oliver, 1980:462; Cadotte ve ark., 1987:305) yararlanılmıştır.

Çalışmanın kuramsal temelini de oluşturan beklenti – tutum – niyet hiyerarşisi daha önce de belirtildiği üzere teknoloji kabul ve kullanımına yönelik teorilere de temel teşkil etmektedir. Bir eylemi takiben belirli bir çıktı ya da sonucun elde edileceği inancı olan beklentiler, belirli bir davranışa karşı tutumu belirlemektedir (Fishbein ve Ajzen, 1975). Bireyleri davranışsal kullanma/satın alma niyetine götüren faktörler ise o ürün ya da sisteme karşı algı, tutumlarıdır (Fishbein ve Ajzen, 1975; Oliver, 1980; Ajzen, 1991; Venkatesh ve ark., 2003). Bu bağlamda orta düzey kodlama neticesinde elde edilen yapıda yer alan kategori ve kodlar ile ilişkilendirmek üzere özellikle bilişim sistemlerinin kabulüne yönelik en genel kabul görmüş model (Legris ve ark., 2003; Venkatesh ve Bala, 2008) olan Teknoloji Kabul Modelleri – TKM (Davis, 1989), TKM2 (Venkatesh ve Davis, 2000), TKM3 (Venkatesh ve Bala, 2008) uygun görülmüştür.

Teorik entegrasyon ve ileri kodlama aşaması için yararlanılacak model ve teorilerin belirlenmesinin ardından, çalışmanın birinci aşamasında elde edilen kalitatif bulgulara (kodlar) öncül kodlama ve orta düzey kodlama aşamaları aracılığıyla elde edilen tematik yapı teknoloji kabul modelleri ile iki temel anlamsal (semantik) ilişki bağlamında entegre edilmiştir (Pavlic ve ark., 2011): kod; 1) bir kavramın aynısı, eş anlamlısı (synonym) olabilir ya da 2) kavramın bir alt kavramı (hyponym) olabilir. Eğer kod bu iki anlamsal ilişkiyi taşıyorsa yeni bir kavram olduğu anlamına gelir ve yeni bir kod ve bu koda ait bir kategori (hypernym) oluşturulur.

Teorik entegrasyon ve ileri kodlama sürecinde özellikle beklenti – tutum – niyet hiyerarşisinin beklenti ile tutum bölümündeki entegrasyona odaklanılmıştır. Bu doğrultuda semantik ilişkiler eğitsel sosyal yazılımlar hakkında beklentiler (+/-) ile eğitsel sosyal yazılımlara karşı tutumu temsil

eden ve TKM’de davranışsal kullanma niyetini öngören “Algılanan Fayda” ve “Algılanan Kullanım Kolaylığı” faktörleri arasında kurulmuştur.

Beklentiler ile Algılanan Fayda faktörü arasında yapılan semantik karşılaştırmalar neticesinde; olumlu beklentiler kapsamında yer alan etkin zaman yönetimi kategorisi (öğrencinin sosyal yazılım araçları kullanımı ile birlikte ilgilendikleri alanlarda bilgiye daha hızlı ulaşacağı, bu nedenle eğitimleri dışındaki faaliyetlerine daha fazla zaman ayırabilecekleri için sistem kullanımının onları daha da esnek kılacağı beklentisinin ölçüsü) ve olumsuz beklentiler (endişeler) dahilinde yer alan zaman yönetimi kategorisi (öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle belli bir zaman programını takip etmeye zorlanacağı, ders materyallerinin yanı sıra çok sayıda bilgi akışını takip etmek için daha fazla zaman harcaması gerekeceği kaygısının ölçüsü), Algılanan Fayda boyutu (kişinin belirli bir sistemi kullanarak iş performansını –özellikle etkinlik, verimlilik ve zaman yönetimi konularında-artıracağı inancının derecesi) kapsamında değerlendirilmiştir.

Diğer Beklentiler ile Algılanan Fayda faktörü arasında yapılan semantik karşılaştırmalar neticesinde eş anlamlılık ya da alt-kavram niteliğinde güçlü ilişkiler kurulamamıştır. Teknoloji Katkısı (öğrencinin sosyal yazılımlar aracılığıyla eğitim ortamının zenginleşeceği dolayısıyla öğrenme sürecini ve mevcut başarı durumunu geliştireceği beklentisinin ölçüsü) ile Algılanan Fayda (kişinin belirli bir sistemi kullanarak iş performansını artıracığı inancının derecesi) arasında semantik ilişki kurulmasına rağmen; Algılanan Fayda faktörünün özellikle etkinlik, verimlilik ve zaman yönetimi konularında yoğunlaşması nedeniyle, içerik zenginliği üzerinden öğrenme sürecini ve mevcut başarı durumunu geliştireceği beklentisinin ölçüsü olan Teknoloji Katkısı ile semantik ilişkisinin zayıf kaldığı kanaatine varılmıştır.

Beklentiler ile Algılanan Kullanım Kolaylığı faktörü arasında yapılan semantik karşılaştırmalar neticesinde ise; olumlu beklentiler kapsamında yer alan sosyal yazılım kullanımı kategorisi (öğrencinin sosyal yazılımların kullanımının kolay ve anlaşılabilir olması beklentisinin ölçüsü) ve olumsuz beklentiler (endişeler) dahilinde yer alan sosyal yazılım kullanımı kategorisi (öğrencinin yeterince teknik bilgi ve birikime sahip olmaması nedeniyle sosyal yazılımların kullanımının zor ve karmaşık bulması ve bu durumun eğitimlerini geciktireceği ya da engelleyeceği kaygısının ölçüsü), Algılanan Kullanım Kolaylığı boyutu (kişinin bir sistemi fiziksel ya da zihinsel çaba harcamadan kullanabileceğine olan inancının derecesi) kapsamında değerlendirilmiştir. Orta düzey kodlama neticesinde elde edilen tematik yapıda tüm diğer boyutlar sistem çıktısına odaklanırken, sistemin kullanımına odaklanan tek boyut olan sosyal yazılım kullanımı böylelikle daha sağlam bir zemine oturmuştur.



**Tablo 4: Teknoloji Kabul Modelleri ile İlişkilendirilmiş Kodlar ve Kategoriler**

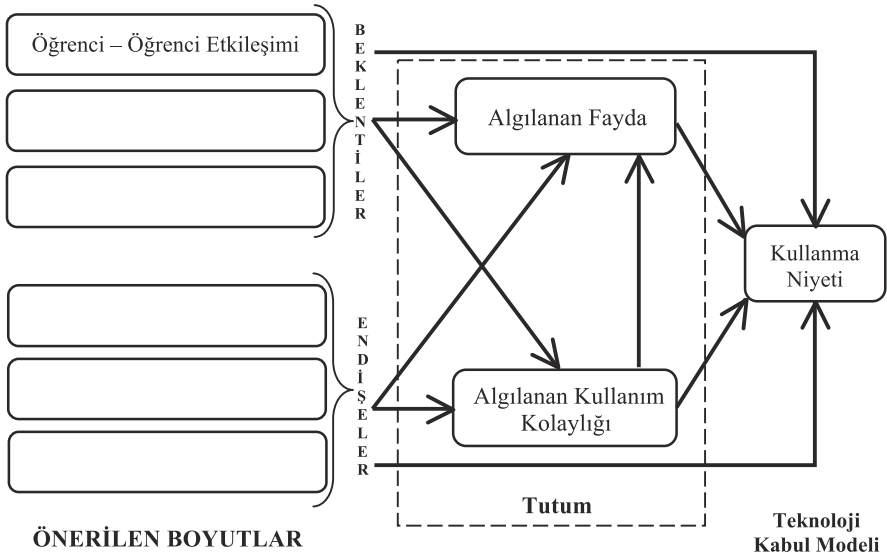
Boyut	Tanım ve Örnekler
Öğrenci – Öğrenci Etkileşimi	Öğrencinin sosyal yazılımlar aracılığıyla sınıf arkadaşları ile görüşme, bilgi ya da döküman değiştirme imkanının artacağı beklentisinin ölçüsü. <i>Örn: “Sınıf arkadaşlarım ile daha fazla bilgi alışverişi yapma imkanı verir.”</i>
Öğrenci – Öğretmen Etkileşimi	Öğrencinin sosyal yazılımlar aracılığıyla öğretim üyeleri ile görüşme, danışma ve destek alma beklentisinin ölçüsü. <i>Örn: “Öğretim üyesine daha rahat ulaşma imkanı verecektir.”</i>
Teknoloji Katkısı	Öğrencinin sosyal yazılımlar aracılığıyla eğitim ortamının zenginleşeceği dolayısıyla öğrenme sürecini ve mevcut başarı durumunu geliştireceği beklentisinin ölçüsü. <i>Örn: “Daha fazla bilgi edinmeye ve kendimi geliştirmeye yardımcı olacaktır.”</i> <i>Örn: “Yeni nesil teknolojilerle desteklenmiş bir kurstan daha fazla kazanım olacağına inanıyorum.”</i>
Algılanan Öğrenci Engeli	Öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle sınıf arkadaşları ile oluşacak etkileşim ortamının eğitimini geciktirme/engelleme endişesinin ölçüsü. <i>Örn: “Bu tarz etkileşimlerin öğrenme sürecimi yavaşlatacağını düşünüyorum.”</i> <i>Örn: “Sisteme dahil olan kişilerce rahatsız/taciz edilmekten korkuyorum.”</i>
Algılanan Hoca Engeli	Öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle oluşacak etkileşim ortamına öğretim üyelerinin ilgisizliği konusundaki endişesinin ölçüsü. <i>Örn: “Öğretim üyelerinin sosyal yazılım kullanımı konusunda istekli olacaklarını sanmıyorum”</i>
Yoğun Teknoloji Engeli	Öğrencinin sosyal yazılımlar nedeniyle yoğun bir teknoloji ortamı doğacağı ve bu durumun eğitim kalitesine zarar vereceği endişesinin ölçüsü. <i>Örn: “Uzaktan eğitimde SYA kullanımının yararından çok zararının olacağını düşünüyorum.”</i>
Algılanan Fayda (Davis., 1989)	Kişinin belirli bir sistemi kullanarak iş performansını artıracığı inancının derecesi. <i>Örn: “Sosyal yazılım araçlarını kullanmak derslerde verimliliğimi artırır.”</i>
Algılanan Kullanım Kolaylığı (Davis, 1989)	Kişinin bir sistemi fiziksel ya da zihinsel çaba harcamadan kullanabileceği inancının derecesi. <i>Örn: “Sosyal yazılım araçları kullanımını kolay buluyorum.”</i>
Kullanma Niyeti (Ajzen, 1991)	Kişinin bir davranışı gerçekleştirme ihtimalinin ölçüsü. <i>Örn: “Sosyal yazılım araçlarına erişim imkanım olursa kullanmayı planlıyorum.”</i>

Diğer Beklentiler ile Algılanan Kullanım Kolaylığı faktörü arasında yapılan semantik karşılaştırmalar neticesinde eş anlamlılık ya da alt-kavram niteliğinde güçlü ilişkiler kurulamamıştır.

Kalitatif bulguların TKM ile entegrasyonu sonucunda elde edilen nihai durum Tablo 4’de sunulmuştur.

### *Eğitsel Sosyal Yazılım Kabulüne Yönelik Teorik Model*

Glaser ve Strauss (1967) yerleşik teori çalışmalarında amacın; odaklanılan olgu ile bağlantılı bir şemayı ya da süreci açıklayan, ilgili alanla entegrasyonu sağlanarak açıklayıcılığı güçlendirilmiş, geniş kapsamlı bir yerleşik teorinin elde edilmesi olduğunu belirtmişlerdir. Kalitatif aşama dahilinde yerleşik kuram yaklaşımından yararlanılarak elde edilen boyutlar ve tanımları beklenti – tutum – niyet hiyerarşisi çerçevesinde ele alındığında elde edilen teorik kabul modeli Şekil 3’de sunulmuştur.



**Şekil 3: Eğitsel Sosyal Yazılım Kabulüne Yönelik Teorik Model**

Önerilen teorik kabul modeli sahip olduğu boyutlar ve tanımları da dikkate alındığında;

- öğrencilerin sınıf arkadaşları ile etkileşimlerinin olumlu yansımaları (öğrenci-öğrenci etkileşimi beklentisi) ve olumsuz yansımaları (algılanan öğrenci engeli),
- öğrencilerin öğretim üyeleri ile etkileşimlerinin olumlu yansımaları (öğrenci-hoca etkileşimi beklentisi) ve olumsuz yansımaları (algılanan hoca engeli),
- öğrencilerin daha zengin ve güncel içeriklere sahip derslerin öğrenme süreçleri ve başarılarına olumlu yansımaları (teknoloji katkısı beklentisi) ve olumsuz yansımalarının (yoğun teknoloji engeli),

öğrencilerin sosyal yazılımı *kullanma niyetlerini* öngören *algılanan fayda* ve *algılanan kullanım kolaylığı* boyutları üzerinde etkisi olduğu iddiasını taşımaktadır.

### **Sonuç**

Bu çalışmanın amacı, uzaktan eğitim programlarında sosyal yazılımlara karşı öğrencilerin kullanım niyetlerini belirleyen faktörlerin belirlenmesidir. Bu amaçla, açık-uçlu sorular aracılığıyla öğrencilerin eğitsel sosyal yazılımlardan beklentileri ve endişeleri elde edilmiştir.

Kodlama neticesinde elde edilen bulgulara göre uzaktan eğitim programlarında sosyal yazılım kullanımı ile ilgili öğrencilerin; sınıf arkadaşları ve öğretim üyeleri ile daha fazla etkileşimde olma, kullanılacak yazılımların kolay ve anlaşılabilir olması, akademik süreçlerinde zaman ve esneklik kazanma, öğrenme süreçlerinde kolaylık ve başarıyı artırma ve eğitim ortamının içerik bakımından daha da zengin olması konularında beklentiye sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin sosyal yazılımların kullanımına yönelik endişelerini ise; sınıf arkadaşları ile oluşacak etkileşim ortamının eğitimini geciktirme/engelleyebileceği, öğretim üyelerinin bu teknolojiler ile ilgili yeterli bilgiye sahip olmaması ve ilgisiz kalabilecekleri, yoğun teknoloji ortamının eğitimin kalitesine zarar verebileceği kaygıları oluşturmaktadır.

Kodlama neticesinde elde edilen bulgular yerleşik kuram yaklaşımıyla değerlendirilmesi neticesinde; eğitsel sosyal yazılımların uzaktan eğitimde kullanımına yönelik davranışsal kullanma niyetini öngören algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı faktörlerini etkileyen olumlu ve olumsuz beklenti inançlarının ilgili alanla entegrasyonu sağlanarak açıklayıcılığı güçlendirilmiş, geniş kapsamlı bir teorik model önerisinde bulunulmuştur.

## KAYNAKÇA

- Adamson, J., Donovan, J.L. (2002). Research in Black and White. *Qualitative Health Research*, 12(6): 816-825.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2): 179-211.
- Alexander, B. (2006). Web 2.0: a new wave of innovation for teaching and learning? *EDUCASE Review*, 41(2): 32-44.
- Anderson, P. (2007). *What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education*. JISC Technology & Standarts Watch.
- Anderson, T. (2005). *Distance Learning: Social Software's Killer App?*  
[http://auspace.athabasca.ca/bitstream/2149/2328/1/distance\\_learnin\\_g.pdf](http://auspace.athabasca.ca/bitstream/2149/2328/1/distance_learnin_g.pdf)
- Bhattacharjee, A. (2001). Understanding Information Systems Continuance: An Expectation-Confirmation Model. *MIS Quarterly*, 25(3): 351-370.
- Birks, M., Mills, J. (2011). *Grounded Theory: A Practical Guide*. London: Sage.
- Brady, K.P., Holcomb, L.B., Smith, B.V. (2010). The Use of Alternative Social Networking Sites in Higher Educational Setting: A Case Study of the E-Learning Benefits of Ning in Education. *Journal of Interactive Online Learning*, 9(2): 151-170.
- Cadotte, E.R., Woodruff, R.B., Jenkins, R.L. (1987). Expectations and Norms in Models of Consumer Satisfaction. *Journal of Marketing Research*, 24(3): 305-314.
- Chung, J.E., Park, N., Wang, H., Fulk, J., McLaughlin, M. (2010). Age Differences in Perceptions of Online Community Participation Among Non-users: An Extension of The Technology Acceptance Model. *Computers in Human Behavior*, 26(6): 1674-1684.
- Creswell, J., Plano Clark, V. (2011). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (2. Sürüm b.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Davis, F.D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3): 319-340.
- Davis, F.D., Bagozzi, R.P., Warshaw, P.R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8): 982-1003.
- Fetscherin, M., Lattemann, C. (2008). User Acceptance of Virtual Worlds. *Journal of Electronic Commerce Research*, 9(3): 231-242.

- Fishbein, M., Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior*. New York: Wiley.
- Garrett, N., Thoms, B., Soffer, M., Ryan, T. (2007). *Extending the Elgg Social Networking System to Enhance the Campus Conversation*. [http://map.ipgkti.edu.my/resource/ppismptesl/refer-internet\\_html\\_files/Elgg-social\\_network\\_system\\_to\\_enhance\\_campus\\_conversation.pdf](http://map.ipgkti.edu.my/resource/ppismptesl/refer-internet_html_files/Elgg-social_network_system_to_enhance_campus_conversation.pdf)
- Glaser, B., Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago: Adline Publishing Company.
- Hartshorne, R., Ajjan, H. (2009). Examining Student Decisions to Adopt Web 2.0 Technologies: Theory and Empirical Tests. *Journal of Computing in Higher Education*, 21(3): 183-198.
- Hsu, C.L., Lin, J. (2008). Acceptance of Blog Usage: The Roles of Technology Acceptance Social Influence and Knowledge Sharing Motivation. *Information & Management*, 45: 65-74.
- Johnson, M.J., Hanna, D.E., Olcott, D. (2003). *Bridging the Gap: Leadership, Technology, and Organizational Change for Deans and Department Chairs*. Madison: Atwood Publishing.
- Kamel Boulos, M., Wheeler, S. (2007). The Emerging Web 2.0 Social Software: An Enabling Suite of Sociable Technologies in Health and Health Care Education. *Health Information and Libraries*, 24(1): 2-23.
- Kaplan, B., Maxwell, J. (2005). Qualitative Research Methods for Evaluating Computer Information Systems. J. Anderson, C. Aydin içinde, *Evaluating the Organizational Impact of Healthcare Information Systems* (s. 30-55). New York: Springer.
- Kwon, O., Wen, Y. (2010). An Empirical Study of The Factors Affecting Social Network Service Use. *Computers in Human Behavior*, 26(2): 254-263.
- Lee, M.J., McLoughlin, C. (2010). Beyond Distance and Time Constraints: Applying Social Networking Tools and Web 2.0 Approaches in Distance Education. In G. Veletsianos, *Emerging Technologies in Distance Education* (pp. 61-87). Edmonton: AUPress.
- Legris, P., Ingham, J., Collerette, P. (2003). Why Do People Use Information Technology? A Critical Review of the Technology Acceptance Model. *Information & Management*, 40: 191-204.
- Lenhart, A. (2011, July). *Pew/Internet Research Center*. [http://pewinternet.org/Trend-Data-\(Teens\).aspx](http://pewinternet.org/Trend-Data-(Teens).aspx)

- Lewis, R., Maas, S. (2007). QDA Miner 2.0: Mixed-Model Qualitative Data Analysis Software. *Field Methods*, 19(1): 87-108.
- Lin, K.Y., Lu, H. (2011). Why People Use Social Networking Sites: An Empirical Study Integrating Network Externalities and Motivation Theory. *Computers in Human Behavior*, 27(3): 1152-1161.
- Liu, X. (2010). Empirical Testing of a Theoretical Extension of the Technology. *Communication Education*, 59(1): 52-69.
- Lu, Y., Zhou, T., Wang, B. (2009). Exploring Chinese Users' Acceptance of Instant Messaging Using the Theory of Planned Behavior, The Technology Acceptance Model, and The Flow Theory. *Computers in Human Behavior*, 25(1): 29-39.
- Mason, R., Rennie, F. (2008). *E-Learning and social Networking Handbook: Resources for Higher Education* (1 b.). New York: Routledge.
- Minocha, S. (2009). Role of Social Software Tools in Education: A Literature Review. *Education + Training*, 51(5/6): 353-369.
- Oliver, R.L. (1980). A Cognitive Model for the Antecedents and Consequences of Satisfaction. *Journal of Marketing Research*, 17: 460-469.
- Patton, M.Q. (1990). *Qualitative Evaluation and Research Methods*. Newbury Park, CA: Sage.
- Pavlic, L., Pusnik, M., Hericko, M., Sumak, B. (2011). Qualitative Analysis: Identification of the Factors Influencing e-Learning System Acceptance. *The Third Conference on Mobile, Hybrid, and On-line Learning*, (s. 40-45). Guadeloupe, France.
- Poellhuber, B., Anderson, T. (2011). Distance Students' Readiness for Social Media and Collaboration. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(6): 101-125.
- Reason, P. (1981). Issues of Validity in New Paradigm Research. P. Reason, & J. Rowan içinde, *Human Inquiry* (s. 239-250). New York: John Wiley.
- Strauss, A., Corbin, J.M. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Tsai, J.H.C., Choe, J.H., Lim, J.M., Acorda, E., Chan, N.L., Vicky, T., et al. (2004). Developing Culturally Competent Health Knowledge: Issues of Data Analysis of Cross-Cultural, Cross-Language Qualitative Research. *International Journal of Qualitative Methods*, 3(4): 16-27.



- Venkatesh, V., Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. *Decision Sciences*, 39(2): 273-314.
- Venkatesh, V., Davis, F.D. (2000). A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2): 186-204.
- Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., Davis, F.D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3): 425-478.
- Williams, J.B., Jacobs, J. (2004). Exploring the Use of Blogs as Learning Spaces in the Higher Education Sector. *Australasian Journal of Educational Technology*, 20(2): 232-247.

**EKLER****Sosyal Yazılım Araçlarının Uzaktan Eğitimde Kullanımına Yönelik Beklentiler**

	<b>Kategori</b>	<b>Kod</b>	<b>Frekans</b>	<b>%</b>
<b>BEKLENTİLER</b>	Etkileşim	Öğrenci – Öğrenci	140	%23,73
	Etkileşim	Öğrenci – Öğretmen	88	%14,92
	Ders Kalitesi	Kolay Öğrenme	83	%14,07
	Ders Kalitesi	Zenginleştirme	59	%10,00
	Zaman Yönetimi	Esneklik	58	%9,83
	Sosyal Yazılım Kullanımı	Sadelik	55	%9,32
	Diğer	Beklenti Yok	37	%6,27
	Zaman Yönetimi	İşlem Hızı	28	%4,75
	Diğer Beklentiler	Diğer	17	%2,88
	Sosyal Yazılım Kullanımı	Diğer	8	%1,36
	Ders Kalitesi	Diğer	6	%1,02
	Zaman Yönetimi	Diğer	6	%1,02
	Etkileşim	Diğer	5	%0,08

**Sosyal Yazılım Araçlarının Uzaktan Eğitimde Kullanımına Yönelik Endişeler**

	<b>Kategori</b>	<b>Kod</b>	<b>Frekans</b>	<b>%</b>
<b>ENDİŞELER</b>	Zaman Yönetimi	Esneklik	115	%17,09
	Diğer Endişeler	Endişe Yok	88	%13,08
	Sosyal Yazılım Kullanımı	Yetenek	73	%10,85
	Sosyal Yazılım Kullanımı	Teknik Sorunlar	68	%10,10
	Zaman Yönetimi	Zaman İsrafi	67	%9,96
	Diğer Endişeler	Özel Yaşam ve Gizlilik	63	%9,36
	Ders Kalitesi	Yoğun Teknoloji	55	%8,17
	Sosyal Yazılım Kullanımı	Karmaşıklık	38	%5,65
	Diğer Endişeler	Zorunluluk	27	%4,01
	Etkileşim	Öğrenci – Öğrenci	26	%3,86
	Ders Kalitesi	Memnuniyet	24	%3,57
	Etkileşim	Öğrenci – Öğretmen	12	%1,78
	Diğer Endişeler	Diğer	6	%0,09
	Ders Kalitesi	Diğer	4	%0,06
	Zaman Yönetimi	Diğer	3	%0,04
	Sosyal Yazılım Kullanımı	Diğer	2	%0,03
	Etkileşim	Diğer	2	%0,03