

### 3 BOYUTLU DİJİTAL ORTAMDA İNGİLİZCE EĞİTİMİ \*

Levent UZUN\*\*

#### ÖZ

*Bu çalışmanın amacı iki yönlüdür. Birinci gaye, eğitim alanında sıklıkla görülen felsefe eksikliği sorununu veya uygulamaların var olan eğitim felsefesi ve teorik prensiplerle çatışması problemini irdelemektir. İkinci amaç, eğitim teknolojileri alanındaki gelişmeleri gözler önüne sermek ve FATİH projesi ile bağlantılı olarak tutarsızlıkları tartışmaktır. Bu iki amacı gerçekleştirirken Uludağ Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından desteklenen ve başarıyla uygulanmış olan 3 boyutlu Second Life platformu üzerinde İngilizce eğitimi projesini anlatmak ve geleceğe ışık tutabilecek bazı bulgu ve fikirleri paylaşmak hedeflenmektedir. Sonuç olarak, bu çalışma hem eğitim uygulamaları hem de eğitim teknolojilerinin gelişimleri için yön gösterici, yenilikçi ve ilerici bir niteliğe sahiptir; küreselleşmenin getirdiği mobil yaşam, hayat boyu öğrenme, uzaktan öğrenme, bilişim ve iletişim teknolojileri alanındaki gelişmelerin eğitim alanına nasıl entegre edilmesi gerektiği ile ilgili felsefi ve teorik alt yapı niteliğinde temel prensipleri ortaya koymaktadır.*

***Anahtar Kelimeler:** 3 boyutlu, dijital, İngilizce eğitimi, sanal ortam, Second Life*

#### ENGLISH LANGUAGE EDUCATION IN A 3D DIGITAL ENVIRONMENT

#### ABSTRACT

*The purpose of the present study is twofold. First, it is aimed to discuss the lack of philosophy in education, and the inconsistencies and incompatibilities between the educational applications and the philosophies or theories that underlie them. Second, it is aimed to state the improvements in the field of educational technologies, and to determine the critical points with regard to the FATİH project. Additionally, it is aimed to introduce the project, namely English language education in a 3D digital environment that has been carried out by the help of Second Life platform and successfully concluded at Uludağ University. The discussions and conclusions of the present study are intended to illuminate the innovative and progressive attempts in education, which will be the inevitable conclusion of the mobile, distance, and lifelong learning*

\* Bu çalışma, Uludağ Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından maddi olarak desteklenmiştir (Proje Numarası: ÜSİP(E) - 2014/4). Ayrıca, Eğitimde FATİH Projesi: Eğitim Teknolojileri Zirvesi 2015'te tanıtılarak sunulmuştur.

\*\* Yrd. Doç. Dr., Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bursa-Türkiye, [ulevent@uludag.edu.tr](mailto:ulevent@uludag.edu.tr)

*principles of education that are accelerated by the globalization. The present study clarifies the links between philosophy in education and the theoretical framework of the practical applications that should be woven together with the information and communication technologies.*

**Keywords:** 3D, digital, English language, education, virtual environment, Second Life

## 1. GİRİŞ

Geçtiğimiz çeyrek asır içerisinde önemli bir şekilde ivmelenen teknolojik gelişmeler belki de küreselleşmenin yolunu açan en önemli etmen olmuştur. Bilişim ve iletişim teknolojilerinin niceliği ile birlikte niteliklerinin de artması hiç kuşkusuz dünyanın yeniden şekillenmesine sebep olmuştur. Gerek donanım gerekse yazılım alanlarında çığır açan gelişme ve yenilikleri hep birlikte gözlemledik ve tecrübe ettik. İlk bilgisayarın icadına kadar geri dönmeden, yakın geçmişimizde gerçekleşen yenilikleri, cereyan eden proje ve olayları kısaca gözden geçirmek, büyük resmi anlamada ve geleceğimizin nelere gebe olduğunu kavramada faydalı olabilir. İnternetin icadıyla birlikte bilişim ve iletişim teknolojilerinin ve dolayısıyla küresel çaptaki iş, seyahat, eğitim, eğlence, tatil, sağlık vb. birçok alanın çapı çok büyük oranda genişlemiştir. Böylelikle, tüm bu yenilik ve gelişmelerin dayandığı temel felsefe ve prensipler gün ışığına çıkarak ilerici zihniyetler için ışık tutucu veya yön gösterici olmuştur diyebiliriz. Bu temel felsefe ve prensipleri kavramak, eyleme geçirilecek uygulamalar için olmazsa olmaz çok elzem bir konudur. Hatta o kadar önemlidir ki, anlaşılmaması durumunda para, emek ve zaman harcatan, çağ dışı, tutarsız ve komik uygulamalara yöneltebilir. Her şeyin temelinde bir felsefe yatar ve bu felsefeye dayanarak tutarlı teoriler, prensipler, kurallar, kanunlar, hesaplamalar, değerlendirmeler, uygulamalar ve sonuçlar elde edilir (Uzun, 2012b). Ancak, eğer temelde yatan felsefe tam olarak anlaşılmaz ya da göz ardı edilirse, üzerine inşa edilecek kurallar, uygulamalar, sonuçlar gibi diğer bahsettiğimiz öğeler bir yerde birbiriyle çelişen, amacına ulaşamayan, bir noktada eksik veya hatalı giden süreçleri tetikleyebilir ve esas kasıttan veya amaçtan çok uzak noktalara ulaştırabilir.

Örneğin, idealizm (Platon'un felsefesi) ve realizm (Aristoteles'in felsefesi) gibi temel felsefeleri ele alalım ve bunların eğitimdeki yansımalarına göz atalım. Realizme göre bilgi, duyu organlarımız tarafından algılanan, fiziksel ve somut gözlem ile tecrübelerin kanıtlanmış ve tekrarlanmış sonuçlarıdır. Dolayısıyla eğitim ve

öğretim süreçlerinde bilgi olarak öğretilecek şeyler bu özelliklere sahip olmalı ve yardımcı materyaller de bunlarla paralel yapıda olmalıdır. İngiliz düşünür John Locke, benzer bir şekilde ve temelde aynı felsefi bakış açısıyla, insanların beyinlerinin doğuştan boş bir levha (tabula rasa) oldukları ve yaşam süresince tecrübelerle dayalı bilgilerle dolarak, şekillenip geliştiğini öne sürmüştür. Realizmin aksine diyebileceğimiz idealizm ise insanların doğuştan bilgiler ve hislerle doğduğunu öne sürer ve dolayısıyla ‘Gelişim aslında bir dönüşüm veya yeniden şekillenme sürecidir’ der. Bu felsefi ekole göre bilginin beş duyu organımızla algılanması ve/ya test edilmesi, tecrübe edilmesi şart değildir. Fransız filozof René Descartes akıl kullanarak bazı gerçeklere ve dolayısıyla geçerli bilgilere ulaşabileceğini, ‘Düşünüyorum öyleyse varım’ (cogito ergo sum) ifadesiyle desteklemeye çalışmıştır. Bu yaklaşımdan hareketle eğitimdeki bilgiler ve/ya kullanılacak materyaller, kişilerin yaratıcı ve eleştirel zekaları aracılığı ile tırettikleri sonuç ve ürünler olabilir ve evrensel olarak öğrenme-öğretme süreçlerinde paylaşılabilir. Açıklamaya çalıştığımız ilk felsefi yaklaşımda veriyi ve bilgileri doğrulama aracı ve yöntemi, dolayısıyla da süreç ve uygulamalar bir bakıma objektif temellere dayandırılıyorken; ikinci felsefi yaklaşımda sübjektif veri, süreç, yöntem ve sonuçlar kabul edilebilir ve geçerli görülebilmektedir (ayrıntılı eğitim felsefesi yaklaşımları için bkz. Baykent, 2015; 2016).

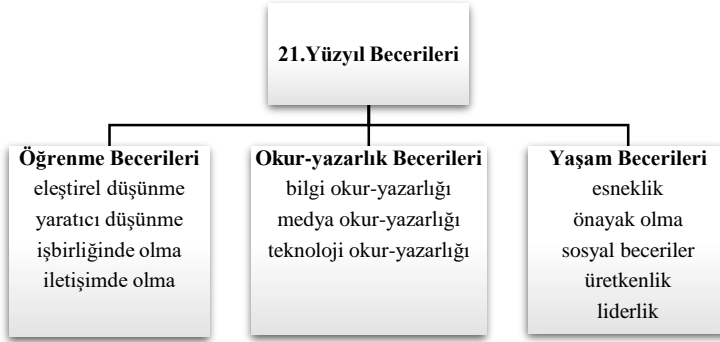
Burada vurgulanmak istenen, bir felsefi yaklaşımın diğerinden daha üstün veya doğru olması değil, hangi yaklaşım benimseniyorsa, devamında kendisine dayandırılan teori, süreç ve uygulamaların, eldeki felsefenin prensipleriyle uyumlu olması gerektiğidir. Aksi takdirde, örneğin, ya ruh, tanrı, ölüm, doğum, nazar, inanç vs. gibi fenomenler tamamen kapsam dışına atılmak durumunda kalır ya da bunlar somut ölçek ve nicel verilerle değerlendirilerek sonu gelmeyecek bir yola girilir ki, bu şu anda halihazırdaki modern eğitim sistemlerinin dayandığı yaklaşımdır. Veyahut diğer yandan, örneğin, ya deneye dayalı çalışmaların deneysel araç, yöntem, veri, sonuç ve bilgileri göz ardı edilmek durumunda kalır ya da atmosferdeki radyasyon seviyesi, genlerdeki değişiklikler, kandaki hormon seviyeleri vb. olayları kontrol etmek adına telepati, dua, zihin gücü vs. gibi yöntemlerle bu tür şeyleri saptamak, değerlendirmek ve çözmek yoluna gitmek zorunlu tercih haline gelebilir.

Felsefenin ve teorik alt yapının uygulamalar bağlamında önemini vurguladıktan sonra, FATİH Projesiyle ilgili olarak temel prensip ve felsefeleri açıklığa kavuşturmak, ülkemizdeki uygulamalar ile küresel çapta gelişmiş ülkelerin yaklaşımlarını berraklaştırmak, büyük resmi görmede ve ülkemiz ile diğer ülkeler arasındaki farkı anlamak adına faydalı bir adım olabilir.

Son çeyrek asırda gittikçe dillendirilen ve son zamanlarda genel kabul gören görüş şudur ki, insanları eğitmek için tasarlanmış olan eğitim sistemimiz artık görevini layıkıyla yürütemez duruma gelmiştir, demode olmuş ve güncelliğini yitirmiştir (Prensky, 2001). Bu durumun önemli bir sebebi, öğretene ile öğrenen arasındaki rol değişimlerinin yol açtığı çatışma veya uyuşmazlıklardan kaynaklanmaktadır; üst nesiller yeni nesillerin dillerini konuşmamakta, alışkanlıklarını, ihtiyaçlarını ve ilgilerini anlayamamaktadırlar (Uzun, 2012a). Son yıllarda her eğitim platformunda sıkça bahsedilen 21. yüzyıl becerilerinin kişilerde kazandırılması ve geliştirilmesi konusu oldukça önemlidir (Ahonen ve Kankaanranta, 2015; Bellanca, 2010; Larson ve Miller, 2011; Trilling ve Fadel, 2009). Günümüzde artık kişilerin çok farklı bilgi ve becerilere ihtiyaç duydukları ve gelecekte de bilişim ve iletişim teknolojileri çağına ayak uydurabilmek için bunların güncellenerek ve geliştirilerek çok farklı yönlerde ilerletilmesi gerektiği apaçık bir gerçek olmuştur. Peki, nedir bu 21. yüzyıl becerileri? Kabaca ve genel olarak bu beceriler aşağıdaki gibi üç temel başlık altında gruplanabilir<sup>1</sup>:

---

<sup>1</sup> <https://k12.thoughtfullearning.com/FAQ/what-are-21st-century-skills>



*Şekil 1. 21. yüzyıl becerileri*

### 1.1. 21. Yüzyıl Becerileri ve FATİH Projesi

Şekil 1’de belirtilen beceriler dikkate alınarak, çağdaş ve yenilikçi akımların dayandığı temel felsefelerin teori ve prensipleri eğitim bağlamında şöyle açıklanabilir. Teknoloji çağında eğitim uygulamalarının hedefi, uzaktan eğitim, hayat boyu öğrenme ve otonom öğrenme prensiplerine sadık kalarak, kitlesel eğitimden (mass education) ziyade bireysel eğitim (individualised education) şartlarını iyileştirmek; geleneksel eğitimden (traditional instruction) çok çeşitlendirilmiş eğitim (differentiated instruction) imkanlarını sağlamak; yaratıcı ve eleştirel becerileri tetiklemek; kişilere balık vermektan ziyade balık tutmayı öğretmek tabiriyle anlatılmaya çalışılan becerilere yönelik uygulamaları arttırmak; uyumlu, özgüvenli, yapıcı, tutarlı, sosyal kişiler yetiştirmek. Bununla birlikte, özellikle dikkat edilmelidir ki, vurgu ve kast edilen veya ima edilen kitle her zaman ve ezici bir üstünlükle öğrenciler/öğrenenlerdir (öğrenci-merkezli eğitim), öğretmenler, idareciler veya yöneticiler değildir (öğretmen-merkezli eğitim). Bu hedefleri amaçlamış toplumlar, teknolojiden mümkün olan en üst düzeyde faydalanmak, eğitimi mekan ve zaman kısıtlamalarından kurtarmak, hızlı, isabetli, verimli, her an her zaman herkes için eğitim prensip ve teorilerini dikkate almak durumundadır ve gerek idari gerek eğitsel rol ve kapsamı ile uygulamaları bunlara göre yeniden yapılandırmak mecburiyetindedir. Dolayısıyla, kullanılacak araç ve içerikler de bu felsefi dayanağa uygun olacak şekilde seçmeli, çeşitlendirmeli, donatmalı ve sürekli olarak güncellemelidir. Burada bahsettiğimiz

beceri ve prensipleri dikkate alarak, FATİH Projesi bağlamında, uygun düşecek değerlendirmeleri yapmaya çalışacak olursak, söz konusu projenin tanıtım ve imajını oluşturan iki baş öge olan “akıllı/etkileşimli tahta” ile “tablet bilgisayar” kesinlikle söylenebilir ki, felsefi olarak projenin teorik alt yapısı, prensipleri ve amaçlarıyla taban tabana zıt bir durum teşkil etmektedir.

Birinci olarak, akıllı tahta eğitimi mekandan kurtarmak yerine eğitimi mekana çivileyen ve çoğunlukla öğretmenlere kolaylık sağlamak amacıyla kullanılabilecek hantal bir sistemdir. Günümüz mobil dünyasında tahta (ister kara ister yeşil veya ister akıllı ya da etkileşimli olsun) öğrenen kitlenin ihtiyacı olan veya öğrencilere efektif bir şekilde fayda sağlayan en öncelikli araç değildir. Tahta, geleneksel eğitim felsefelerinin aracıdır ve öğrenci merkezli olmaktan çok öğretmen merkezli felsefenin ürünüdür. Geleneksel eğitim felsefelerinde ve bunlara dayandırılarak inşa edilen sistemlerde her zaman bilginin kaynağı, vericisi ve yöneticisi olan bir kişi vardır ve bu kişinin bilgilerini geniş kitlelere sunmak için bir araca ihtiyacı olmuştur ki, bu en ilkel haliyle tahta olarak tasarlanmış ve bilirkişinin ihtiyacı karşılanmıştır. Oysa, bilişim ve iletişim araçlarının hızla geliştiği ve yayıldığı teknoloji çağında hem bilginin kaynağına yönelik otorite rolü hem de bilgilerin iletildiği araç ve yöntemler tamamen değişmiştir ya da değişmeye gebedir diyebiliriz. Dolayısıyla, FATİH Projesinin başlangıcındaki temel felsefe ve prensipler göz ardı edildiği ya da iyi niyetli sonuçlar beklendiği için akıllı tahtalara önemli ölçüde yatırım yapılmıştır. Son bildirilen sayı 400 bin üzerindedir ki, bu başka bir ülkede olmayan bir durumdur. Olmamasının sebebi belki akıllı tahta patentinin Milli Eğitim Bakanlığımıza ait olması belki de çeyrek asır ileri düşünülduğünde bu araçların moda dışı veya ihtiyaç dışı kalacağı öngörüsüdür. Unutulmamalıdır ki, bu tür hantal teknoloji araçlarının oyun dışı kalması çok olağan bir şeydir. Örneğin, kasetçaların (teyplerin) devri zamanında mobil felsefeye dönük, her an her zaman, her yerde müzik dinleme/dinletme gayesiyle “Walkman” üretilmiş ve küresel çapta etki yaratarak başarılı olmuştur. Ancak, hemen akabinde geliştirilen ve daha üst teknoloji olarak lanse edilen “Discman” (diskçalar) acı bir şekilde zaman, emek ve para kaybına dönüşmüştür çünkü artık hantal ve fiziksel kaset ya da CD/DVD gibi ürünlere mp3 icadı ile birlikte gerek kalmamıştır. Mp3 gibi dijital dosya saklama formatları kaset veya CD gibi çizilebilen, kırılabilen veya

kaybolabilen ürünler olmadığı gibi, saklaması, taşınması ve kullanması çok daha kolaydır. Okullarımızdaki 400 bin akıllı tahtanın yoğunluk olarak kullanılma sıklığı ve kimler tarafından kullanıldığı ile ilgili yüzde hesaplama çalışması yapılması durumunda bu araçların daha çok hangi kitlenin ihtiyacına yönelik ve kimler tarafından çoğunlukla kullanıldığı ortaya konulması durumunda somut sav ve deliller üzerinden tartışılabilir. Fakat, özetle denilebilir ki, gelecek mobil felsefenin hizmetindedir ve hareketliliği arttırabilecek her ürün yenilikçidir olacaktır, ancak çok vazgeçilmez bir prensibi karşılıyorsa ki, bu da öğrenci/öğrenen odaklı olması zorunluluğudur.

İkinci olarak, tablet bilgisayarlar kuşkusuz bir teknolojik icat ve hareketliliğe yönelik bir üründür, ancak şüphesiz kullanım alanı, gücü, kullanıcıya sağladığı hizmet ve imkanlar bakımından kısıtlı becerilere sahip bir araçtır. Bununla birlikte, yapılan çalışmalarla tespit edilmiştir ki, bilgisayar, tablet ve cep telefonu kullanımı arasında tabletler en son sırada gelmektedir. Tabletler android uygulamaların gelişmesi ve artması ile birlikte daha çok kullanılmaya başlansa dahi, günümüzde tercihen alt sıralarda kalmasının sebebi cep/akıllı telefonların artık çok fazla öne geçmesi ve bilgisayarlardan bile daha fazla kullanılır hale gelmesidir. Dahası, araştırmalara ve istatistiklere göre, cep telefonu kullanımı refah seviyesi yüksek ülkelere gelir seviyesi düşük ülkelere doğru kaymıştır (Bastawrous, Henning ve Livingstone, 2013). İnsanlar artık araştırma yapmak, banka işlemlerini halletmek, sipariş vermek, hatta ve hatta uzaktan evlerini gözlemek/gözetlemek gibi birçok şey için cep telefonlarını kullanıyorlar (Ishii, 2004; Tylor ve Harper, 2002). Yine çalışmalar göstermiştir ki, dünyada cep telefonu satışları hızla artmış ve cep telefonu sahip olma yaşı ortaokula kadar inmiştir (Ito, 2005; Oksman ve Rautiainen, 2003; Rice ve Katz, 2003). Dolayısıyla, öğrencilerin çoğunluğunda akıllı telefon varken veya olmasına ramak kalmışken öğrencilere tablet dağıtılması da dar gelirli aileler için bir artı olmasına rağmen, ülke kaynaklarının efektif kullanılması bakımından tartışılabilir bir konudur. Ayrıca, okullarda bulunan akıllı tahta ve tabletlerin çoğu kez zayıf internet bağlantısı nedeniyle yeterince verimli kullanılmadığı da gözlemlenmektedir. Bu noktada söylenebilir ki, günümüz öğrenci özellikleri araştırmaya, öğrenmeye ve yenilikleri takip etmeye hevesli ve yatkın olsa da, internet eksikliği, zayıflığı veya kesintisi teknolojiyi kullanmada ve iletmede bir engel teşkil etmektedir. Açıkça ifade edilebilir ki, bugüne kadar olduğu gibi

bundan sonra bilişim ve iletişim teknolojilerinin çok hızlı gelişeceği aşıkardır. Özel yatırım ve altyapı çalışmaları şimdiden 4,5G-5G gibi teknolojilerin geleceğini haber vermektedir.

Tüm bunlara ilave MEB ile YÖK arasında yeterli ölçüde uyuşma ve koordinasyon eksik. Üniversitelerde akıllı tahta kullanımına ve tabletlerle eğitim süreçlerini yürütme veya eğitsel dijital materyal tasarlama ve bunları derslerle bütünleştirme etme konusunda yeterli teorik ve uygulamalı ders bulunmamakta; mezun olan öğretmenler tam anlamıyla hazır olarak mesleğe başlayamamaktadırlar. Dolayısıyla, eğitim felsefemiz öğrenci odaklı ve her şey öğrenenler için, öğrenme odaklı prensip ve teoriler çerçevesinde ise, akıllı tahta ve tablet yatırımından daha öncelikli etkin yatırım, hızlı internet bağlantısı yatırımındır diyebiliriz. Her an her yerde internet erişimine sahip olabilmeleri durumunda, kişiler kendi imkanları ile teknolojiyi yakalama ve 21. yüzyıl becerilerini geliştirme yolunda otonom bir süreçle hızla geçebilirler.

Takip eden bölümde, Uludağ Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından desteklenen ve başarıyla uygulanmış, 3 boyutlu sanal bir ortamda uzaktan İngilizce eğitimi projesi ve bu projenin yürütüldüğü platformla (Second Life) ilgili bilgi verilecektir.

## **2. UZAKTAN EĞİTİM TEMELLİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA PROJESİ**

Bu proje 2014-2015 yılları arasında, Uludağ Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından desteklenen, Eğitim Fakültesi, İngiliz Dili Eğitimi Anabilim Dalı öğretim elemanları ile öğrencileri ve Milli Eğitim Bakanlığımızın Bursa iline bağlı Emir-Koop İlköğretim Okulu işbirliği ile yürütülmüş bilimsel araştırma projesidir.

### **2.1. 3 Boyutlu Dijital Ortamda İngilizce Eğitimi**

Yabancı dil öğrenme alan yazınında sıklıkla vurgulanan konulardan birisi yaparak ve keşfederek öğrenmenin olumlu katkıları olduğudur. Bir başka önemli bulgu ve öneri şudur ki, dijital ortam ve teknolojik araçlar önemli ölçüde eğitime dahil olmuştur ve gelecekte eğitimin temelini oluşturacaktır. Yine, iddia edilmektedir ki öğrenme, okul ve sınıf gibi resmi ortamlar dışında da her an devam etmektedir ve etmelidir. Second Life sanal gerçeklik platformu bu üç konunun uygulanması ve geniş kitlelere yayılması hususunda elverişli bir ortam hazırlamakla kalmayıp, insanlarda geleceğin öğretimi ve uygulamaları konusunda ufuk geliştiren bir olanak sağlamaktadır.



Bununla birlikte, yer ve zaman faktörlerini ortadan kaldırarak her daim öğrenme ve öğretme ortamı sunmaktadır.

Uludağ Üniversitesi ve Bursa Emir-Koop Ortaokulu'nun işbirliği ile gerçekleşen bilimsel araştırma projesi ile İngilizce konusunda belirli bir yeterliliğe sahip olan Uludağ Üniversitesi İngiliz Dili Eğitimi Anabilim Dalı öğrencileri ve Emir-Koop Ortaokulu'nda 7.sınıfta okuyan öğrenciler sanal bir ortamda buluşarak, yabancı dili teknoloji destekli dijital bir ortamda geliştirme olanağına sahip olmuşlardır. Projenin amacı, yer ve zaman problemlerini ortadan kaldırarak mümkün olduğunca İngiliz Dili Eğitimi Anabilim Dalı'nın topluma hizmetini aktifleştirmek ve arttırmaktır. Bu proje ile üniversite ve sektör işbirliği kapsamında iki taraflı bir fayda sağlanacağı öngörülmüştür

## **2.2. Second Life Dijital Platformu**

Second Life, kendinize ait bir avatar oluşturarak, görsel kalitesi yüksek sanal bir ortama girmenize olanak sağlar (bkz. Şekil 2). Second Life (İkinci Yaşam), gerçek hayata mümkün olduğunca yakın tasarlanmış, yapı itibarıyla güncel oyunlardan ziyade internet ile özdeşleştirebileceğiniz ve İnternet'in sahip olduğu olanakları kullanıcılarına sunan, buna rağmen 3 boyutlu görsel bir arabirime sahip olan çevrimiçi yaşam simülasyonudur. Özetle, Second Life 3D (3 boyutlu) internettir denebilir. Gerçek yaşamda yapılabilen hemen hemen her şey Second Life platformunda 'sanal olarak' yapılabilir. Sosyal bir eğitim ortamı sağlar (Birçok yurtdışı ve yurtiçi üniversitenin kullandığı bir platformdur). Kişilerin teknolojik beceri ve farkındalıklarını artırır. Küreselleşen dünyada çok yönlü ve zengin içerikli öğrenme-öğretme ortamı sağlar.



Şekil 2. Second Life görselleri

### 2.3. Proje Kapsamı ve İçeriği

Projenin kapsamını iki adım oluşturmaktadır. Birinci adım, dijital bir İngilizce öğrenme alanının oluşturulması ve gerekli araç ve materyallerle donatılarak kullanmaya hazır hale getirilmesidir. İkinci aşama ise, söz konusu alanda öğrencilerin buluşturulması ve İngilizce uygulamalarının faaliyete geçirilmesidir. Böylece, hazırlanan sanal uygulama alanında İngilizce yeterliliği bulunan öğrenciler ile yabancı dili öğrenme veya geliştirme konusunda istekli taraflar buluşturulabilmektedir.

Second Life kullanımı kolay olduğundan herhangi bir eğitim gerektirmez ve orta derecede bir bilgisayar sahibi olan herkes tarafından kullanılabilir. Proje kapsamında yetkilendirilen şahıslar belirli bir kullanıcı adı ve parola ile sanal İngilizce derslerine katılabilmektedir ve gerçek kişilerle gerçek zamanlı, karşılıklı bir etkileşim içerisinde, dilsel becerilerini (yazma, okuma, konuşma, dinleme) geliştirebilmektedir. Burada devam ettirilen sunum ve dersler proje yürütücüsü ve yardımcıları tarafından belirlenmekte ve öğrencilerin ders programlarıyla bir bütünlük içerisinde paralel olarak yürütülmektedir. Sanal öğrenme ortamında bulunan katılımcılar aynı anda birden fazla kişiyle iletişimde bulunma imkanına sahipken,

istedikleri takdirde tek bir kişiyi takip ederek veya kendi aralarında da bilgilerini paylaşarak etkileşimli bir ortamda, oyun oynarcasına yabancı dil bilgilerine katkıda bulunabilmektedirler. Belirlenen program doğrultusunda esnek zaman ve mekan olanaklarıyla hem üniversite öğrencileri kendilerini geliştirme, hem de orta okul öğrencileri İngilizcede ilerleme fırsatı bulmaktadırlar.

### 3. BULGULAR

Proje kapsamında hazırlanan ve proje süresince uygulamaların yürütüldüğü alan görselleri Şekil 3'te örnek olarak verilmiştir. Burada sunulan görseller sadece dijital ortamı göstermektedir. Bu ortamın hazırlanmasının ardından yüklenen ve kullanılan eğitim içerikleri ve materyaller buradaki görsellerde yer almamaktadır. Bu tür ortamlara yüklenebilecek materyal ve araçlar tamamen eğitimin türüne, alanına ve ihtiyaçlara göre değişiklik gösterebilir.



Şekil 3. Projenin 3 boyutlu dijital alan görselleri

#### 3.1. Projeden Elde Edilen Kazanımlar

Proje sonucunda elde edilen gözlem ve kazanımlar aşağıdaki gibidir:

1. Ortaokul öğrencilerimizin teknolojiyi eğitim amaçlı kullanmaları ve internete öğrenme hedefiyle odaklanmaları sağlanmaktadır.
2. Sosyal ve paylaşımlı öğrenme gerçekleştirilmektedir.
3. Ödevler ve aktiviteler yardımlaşarak, eğlenceli bir ortamda yapılmaktadır.
4. Sözcük ve dilbilgisinin yanı sıra yazma, okuma, konuşma ve dinleme becerileri de geliştirilmektedir.
5. Problem çözme ve yönelim becerileri harekete geçirilerek aktif bir öğrenme süreci oluşturulmaktadır.
6. Üniversite öğrencisi öğretmen adayları İngilizce bilgilerini dijital ortamda paylaşma deneyimine sahip olmakta ve mevcut bilgilerini gözden geçirme imkanına erişmektedirler.
7. Gelecekte yabancı dil öğretmeni olacak olan üniversite öğrencileri uzaktan eğitim konusunda becerilerini arttırmakla kalmayıp, postmodern eğitim felsefeleri ve uygulamaları hususunda ufuklarını geliştirmektedirler.
8. Toplumla hizmet uygulamaları alanında yeni bir hizmet başlatılarak üniversite-şehir birleşmesi arttırılmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullardaki öğrencilere okul sonrası faaliyet olarak yabancı dillerini pratik etme ve geliştirme fırsatı doğmaktadır.
9. Zaman, para, enerji, vs. gibi etmenler nedeniyle İngilizce öğrenmeye sıcak bakmayan kişilere alternatif öğrenme ortamı ve olanağı sağlanmaktadır.
10. Daha ileri aşamalarda her dilden öğretmen, akademisyen, öğrenci ve halk buluşması sağlanarak etkileşimli ve yakın bir sanal öğrenme ortamı oluşturulması için temel adımlar atılmaktadır.

#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Sonuç olarak, yenilikçi ve sürdürülebilir fikir ve projeler sağlam eğitim felsefeleri ile mümkündür. Ulusal çapta yapılacak olan projeler ve uygulamalar, günümüzden çok geleceği hesaplayarak, öncelikli olarak öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları araştırılıp gözetilerek yapılmalıdır. Bunun yanı sıra, Second Life gibi platformların hazırlanması ve sürekli olarak güncellenerek geliştirilmesi hayat boyu öğrenme ve uzaktan öğrenme fırsatlarına elverişli ortamlar hazırlamakla kalmayıp, ülkemizi küresel anlamda bir eğitim

merkezine dönüştürebilir ve tıpkı e-ticarette olduğu gibi e-ğitim alanında lider konuma getirebilir. Gelecek dijitaldir ve yatırımlar fizikselden çok dijitale yönelik olmalıdır. Bilişim ve iletişim teknolojileri alanının en başta gittiği 21. yüzyıl göstermiştir ki, sanayi, tarım, turizm gibi geleneksel ve fiziksel dünya sektörleri çok uzun zaman geçmeden ülke ekonomilerine katkıları bakımından yerlerini gelecekte yeni dijital sektörlerle zorunlu olarak devredeceklerdir.

## 5. KAYNAKÇA

- Ahonen, A. K., & Kankaanranta, M. (2015). Introducing assessment tools for 21st century skills in Finland. In Patrick Griffin & Esther Care (Ed.), *Assessment and teaching of 21st century skills: Methods and approach* (pp. 213-225). Dordrecht, New York: Springer.
- Bastawrous, A., Hennig, B., & Livingstone, I. (2013). mHealth possibilities in a changing world. Distribution of global cell phone subscriptions. *Journal of Mobile Technology in Medicine*, 2(1), 22-25.
- Ishii, K. (2004). Internet use via mobile phone in Japan. *Telecommunications Policy*, 28(1), 43-58.
- Ito, M. (2005). Mobile phones, Japanese youth, and the re-placement of social contact. In *Mobile Communications* (pp. 131-148). London: Springer.
- Larson, L. C., & Miller, T. N. (2011). 21st century skills: Prepare students for the future. *Kappa Delta Pi Record*, 47(3), 121-123.
- Oksman, V., & Rautiainen, P. (2003). Perhaps it is a body part: How the mobile phone became an organic part of the everyday lives of Finnish children and teenagers. In James Everett (Ed.), *Machines that become us: The social context of communication technology* (pp. 293-308). New Brunswick: Transaction Publishers.
- Baykent, U. Ö. (2015). Philosophical investigations for a holistic approach to education: Towards the welfare of mankind. In I. Koleva, R. Efe, Z. Blagoeva Kostova, & E. Atasoy (Ed.), *Education in the 21st century: theory and practice* (pp. 524-535). Sofia, Bulgaria: St. Klimentiski University Press.
- Baykent, U. Ö. (2016). Reading Aristotle's *Educatio* for the 21st century. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 3(12) 94-100.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rice, R. E., & Katz, J. E. (2003). Comparing internet and mobile phone usage: Digital divides of usage, adoption, and dropouts. *Telecommunications Policy*, 27(8), 597-623.
- Taylor, A. S., & Harper, R. (2002). Age-old practices in the 'new world': A study of gift-giving between teenage mobile phone users. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, 439-446.

- 21st century skills: Rethinking how students learn.* (2010). J. Bellanca, R. Brandt (Ed.), Bloomington: Solution Tree Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times.* Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Uzun, L. (2012a). The Internet and computer enhanced foreign language learning and intercultural communication. *World Journal on Educational Technology, 4*(2), 99-112.
- Uzun, L. (2012b). What is your educational philosophy? Modern and postmodern approaches to foreign language education. *Studies in Second Language Learning and Teaching, 2*(3), 333-348.