

Yeni Bir Eđitim Ortamı Olarak Second Life'da Öğrenci Deneyimleri

Kadriye Kobak

Anadolu Üniversitesi, İletişim Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi, Eskişehir

kadriyekobak@gmail.com

Özet: Bu çalışmada 2009-2010 dönemi Osmangazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitim bölümü üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinin Second Life sanal yaşam dünyasında bir eğitim ortamı tasarlama ve geliştirdikleri eğitim yazılımını sanal dünyaya aktarma sürecine yer verilmiştir. Çalışmada araştırmaya katılmaya istekli öğrenciler üç gruba ayrılmış ve her grup Second Life'da sanal üniversite, ev ve spor tesisi inşa etmek için bir eğitim ortamı tasarlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Second Life, Sanal dünyalar, Sanal eğitim ortamı.

1. Giriş

Akademik topluluk üç boyutlu çok kullanıcı sanal ortamlara (3D MUVES) yoğun bir ilgi göstermektedir (Edirisingha, vd., 2009). Üç boyutlu sanal dünyalar ya da diğer bir vurgulamayla sentetik dünyalar eş zamanlı gelişme çok kullanıcı sanal ortamlardır. Bu ortamlarda kullanıcılar avatar (sanal karakter) ile kendilerini sunmakta, dağılmış bir coğrafik alana rağmen aynı ortam içerisinde birlikte olma deneyimi yaşamaktadırlar. Sanal dünyalarda avatarların diğer kullanıcılarla sesli, yazılı sohbet edebilme imkanı vardır (Minocha ve Reeves, 2009).

Yükseköğrenimin karşılaştığı zorluklarından birisi de “ağ nesli” olarak bilinen ve bilgi teknolojilerinden yoğun olarak etkilenen yeni öğrenci türü ile nasıl ilgilenecekleridir. Üç boyutlu dünyalar kullanıcılarına avatarları aracılığıyla diğerleriyle ve objelerle ilişki içerisine girmelerine ve böylece ilgi çekici ve etkileşimli deneyimler geliştirilmesine izin verir. Bunun yanı sıra bu ortamlar, öğretmenlerin öğrenciler için daha bireysel ve eğlenceli öğrenme deneyimlerini keşfetmelerinde potansiyel bir ortam sunmaktadır (Minocha ve Reeves, 2010). Bu durum 2011 yılında internet kullanıcılarının %80'nin sanal dünya teknolojilerinin herhangi bir unsurundan yararlanacağı tahminini doğrular niteliktedir (Harrison, 2009). Popülerliği giderek artan ve çeşitli disiplinlerde değerlendirilen Second Life sanal dünyası, eğitim alanında kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır.

2. Second Life Nedir?

2003 yılında San Fransisco merkezli Linden Laboratuvar adlı şirket tarafından geliştirilen Second Life (SL) İnternet tabanlı, üç boyutlu bir grafik ortamıdır. Gerçek hayatın dijital animasyonu olarak ifade edilen bu yapay dünyaya üye olanlar bir karakter yaratmakta ve bu karakteri çevrimiçi ortamda yaşatma olanağı bularak bu sayede fiziksel bir gerçekliğe gereksinim duymadan yeni mekanlar, yeni roller ve yeni kimlikler oluşturulabilmektedirler (Waskul ve Douglass, 1997). Second Life bir sanal oyun gibi algılanmasına rağmen onu diğerlerinden farklı kılan yanı sıra savaştığı, büyücü, dahi

gibi rollerin ya da bölgeyi ele geçirme, birisini kurtarma, seviye atlama, puan toplama gibi misyonların bulunmamasıdır. Bunun yerine, binalar kurma, işyerinde terfi etme, şirket kurup milyoner olma gibi gerçek hayatın yansımaları vardır. Ucu açık bir dünya olan Second Life'ta tek sınır kişinin zamanı, merakı ve yaratıcılığıdır (Tapley, 2008 ve Moon, 2007).

Second Life, iş adamı, eğitimci, sosyal bilimci, politikacı ve hukukçu gibi farklı alanlardaki kişilere çeşitli fırsatlar sunmaktadır. Örneğin, eğitim enstitüleri, kütüphane desteği, eğitim kursları verme gibi amaçlarla kullanabilmektedir (Harrison, 2009).

Eğitim bağlamında SL, yapıcı öğrenme, sosyalleşme, araştırma, keşfetme ve yaratıcılık için zengin bir ortam sunmaktadır. Böyle bir sanal ortam öğrencilerin teknolojik araçları kullanma, görsel tasarım yapabilme ve üç boyutlu ortama yenilikler katma beceri ve stratejileri göstermelerine izin verir. Bu uygulama özellikle uzaktan öğrenenler için büyük bir potansiyel taşımaktadır (Burgess, vd., 2010; Liu, 2006).

Dünyanın çeşitli ileri gelen üniversiteleri SL'yi eğitim programlarının güçlü bir parçası olarak kullanmaktadır. Burada Open University, Harvard, Texas State ve Stanford gibi üniversiteler sanal kampüs kurmuşlardır. Linden Lab.'da bu konuyu desteklemekte hatta eğitim organizasyonlarıyla birlikte çeşitli projelere katılmaktadır. SL'de eğitimciler gerçek dünyada eş zamanlı seminer, konferans, eğitim sempozyumları gibi yollarla iletişimlerini gerçekleştirebilme olanağına sahiptir (<http://secondlifegrid.net/slfe/education-use-virtual-world>).

3. Second Life'da Öğrencilerin Tasarım Deneyimi

Second Life'in eğitim alanında kullanılması bir çok kurum ve üniversite tarafından tercih edilmektedir. Çeşitli araştırmalar incelendiğinde genellikle sanal kampüslerin araştırmacılar tarafından oluşturulduğu ya da hazır sanal binaların kullanıldığı görülmüştür.

Bu çalışmanın amacı öğrencilerin SL sanal dünyasında sanal objelerle tasarım yapmaları ve geliştirdikleri eğitim yazılımını burada uygulamalarıdır. Bu amaçla Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünde 2010-2011 akademik dönemi içinde “Eğitim Yazılımları” dersini veren ders yürütücüsü ile görüşülmüştür. Ders yürütücüsünün onayı ve işbirliği ile ders etkinlikleri içerisine öğrencilere Second Life'da bir eğitim ortamı oluşturma görevi de eklenmiştir. İlgili derste harmanlanmış bir eğitim yöntemi benimsenmiş, etkinlikler yüz yüze ve Sakai öğrenme ortamında gerçekleştirilmiştir.

Öğrencilerle gerçekleştirilen yüz yüze etkinliklerde onlara Second Life hakkında genel bir bilgi verilmiştir. Bu görüşme sonrasında, böyle bir etkinliği yerine getirmek için toplam 15 öğrenci kendi aralarında oluşturdukları üç grupta gönüllü olmuştur. Her bir grup kendilerine grup lideri seçmiştir. Öğrencilerden Second Life'ı yüklemeleri, hesap açarak, avatar oluşturmaları, Second Life'da proje takım adlarını gösteren bir grup kurmaları ve Second Life'da uygun bir arsa bularak tasarladıkları ortamı inşa etmeleri istenmiştir. Bunun yanısıra grup olarak belirlemiş oldukları konuda eğitim yazılımı geliştirmek için senaryo tasarımı çalışmasından da sorumlu tutulmuşlardır. Bu üç grup Second Life'da engellilerin eğitim alabilecekleri bir ev, hayallerindeki fakülte ve bir kampüste olmasını istedikleri spor tesisi inşa etmeyi planlamışlardır. Öğrencilerden bireysel olarak Sakai ortamında günlük tutarak Second Life'daki deneyimlerini, düşünce ve önerilerini yazmaları istenmiştir.

Öğrencilerin avatarlarını almaları ile, araştırmacı tarafından öğrencilere sanal dünyada sesli olarak SL menülerini kullanma, sanal obje oluşturma ve bunları kullanarak inşa etme konusunda eğitim verilmiştir. Öğrenciler sanal dünyadaki diğer üniversite kampüsleri, engelliler için oluşturulmuş evleri ve spor alanlarını gezmeleri konusunda uyarılmıştır.

Sanal dünyada öğrenciler kendilerine grup açmışlar ve geliştirdikleri senaryoya bağlı kalarak sanal objeleri inşaa

etmeye ve bunları birleştirerek bir yapı ortaya çıkarmaya başlamışlardır. Grup liderlerine araştırmacı tarafında sanal arsa kiralamaları ve gerekli malzemeleri almaları için SL para birimi olan Linden dolar aktarılmıştır. Araştırmacı öğrencilerin her türlü soru ve önerilerini sanal dünya içerisinde ve eposta ile cevaplamıştır. Öğrenciler hayallerindeki sanal bir eğitim ortamı hazırlarken Second Life hakkında araştırma yapmışlar ve belirledikleri çalışma projelerinin tasarımını geliştirmişlerdir. Öğrencilerden projelerini yüz yüze ortamda sunmaları istenmiştir.

4. Bulgular

Gruplardan birisi sanal dünyaya gerçekleştirmek istedikleri amaçlar doğrultusunda yazılımlarını dünyaya eklemiştir. Örneğin spor tesisi tasarlayan grup olimpik yüzme havuzu, tenis kortu ve eğitim binası inşa etmiştir. Eğitim binasında sıralar ve TV ekranı koyulmuştur. Burada eğitim alan öğrenciler ışınlanma yerleri ile ister havuza isterse korta gidebilmektedir. Öğrenciler avatarlarını kullanarak değişik stillerde yüzmeyi ve tenis oynamayı anlatmışlar, video çekerek bunu eğitim odasındaki TV'na eklemiştir. Çocuk engelliler için ev yapan grup evin içine özel eğitim odası, müzik odası, oyun odası ve çalışma odası, kütüphane ve engellilerin birlikte vakit geçirebilecekleri bir salon inşa etmişlerdir. Bazı malzemeler satın alınmıştır. Yine eğitim verilmek için TV ekranı yerleştirilmiştir.

Son grup ise diğer gruplar kadar başarılı olamamış, sadece içinde sıralar olan bir bina inşa etmiş, eğitim yazılımı geliştirme ve eklemeye yetersiz kalmışlardır.

5. Sonuç

Bu çalışma tamamen öğrencilerin sorumluluğuna bırakılarak gerçekleştirilmiştir. Öğrencilere gerek sanal dünyada gerekse Sakai ortamında önerilerde bulunarak yardımcı olunmuştur. Kimi öğrencilerin İnternet bağlantısı sorunu yaşamasından sanal dünyada çok fazla bulunamadığı görülmüştür. Bazı öğrenciler sanal dünyada eğitim ortamı inşa etme ve eğitim yazılımını buraya aktarma sürecini zor bulmuş; bazıları bu ortamı zevkli, eğlenceli ve farklı görmüştür.

Öğrenciler ilk kez karşılaştıkları bir ortamda kendi

insiyatifleri doğrultusunda bir eğitim ortamı planlamışlar ve hazırladıkları eğitim yazılımını buraya aktarmışlardır. Bu deneyim onlara Second Life'in bir eğitim ortamı olarak değerlendirilmesine yönelik görüş ve öneriler edinmesini doğurmuştur.

<http://secondlifegrid.net/slfe/education-use-virtual-world/>. (12.11.2010 tarihinde erişildi)

6. Kaynakça

Edirisingha, P., Nie, M., Mark Pluciennik, M. & Young, R. (2009). Socialisation for learning at a distance in a 3-D multi-user virtual environment. *British Journal Educational Technology*, 40 (3), 458-479.

Burgess, M.L., Slate, J.R., Rojas-LeBouef, A. & Kimberly LaPrairie, K. (2010). Teaching and learning in Second Life: Using the Community of Inquiry (CoI) model to support online instruction with graduate students in instructional technology Internet and Higher Education 13, 84-88.

Cheal, C. (2004). Second life: hype or hyperlearning? *On The Horizon*. 15 (4), 204-210.

Harrison, R. (2009). Excavating *Second Life* cyber-archaeologies, heritage and virtual Communities, *Journal of Material Culture*.14 (1), 75-106.

Liu, C (2006). Second Life learning community: A peer-based approach to involving more faculty members in Second Life. In Proceedings of the Second Life Education Workshop at the Second Life Community Convention (Eds. D. Livingstone ve J. Kemp) San Francisco August 20th.

Minocha, S.&Reeves, A.J. (2010). Design of learning spaces in 3D virtual worlds: An empirical investigation of Second Life. *Learning, Media and Technology*, 35 (2), 111-137.

Moon, J.M. (2007). *The new ways of corporate communication in virtual environments: case studies of Second Life*. A Thesis Presented To The Faculty Of The Graduate School University Of Southern, California.

Tapley, R. (2008) *Designing your Second Life*. Berkeley:New Riders.

Waskul D., Douglass, M. (1997). Cyberself: The emergence of self in on-line chat. *The Information Society*, 13 (4), 375 -397.

