

## Second Life Ortamında Altı Őapka Düşünme Tekniđinin Dil Öğretimi Sürecine Katkısı

### Foreign Language Teaching Through The Six Thinking Hats Technique in Second Life

Çiđdem BEZİR<sup>1</sup> Bahar BARAN<sup>2</sup>  
Dokuz Eylül Üniversitesi

Öz

Öğretimde üç boyutlu sanal dünyaların kullanılması eğitimcilerle dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan öğrenciler için eşzamanlı gerçekleşebilecek öğretim sunma olanađı sağlar. Bu ortamda öğrenciler sanal bir kimlik ve beden içerisine girerek gerçek hayatta sınıf ortamında gerçekleşmesi daha zor olan öğretimsel etkinlikleri başarıyla yürütebilirler. Bu arařtırmada, Second Life ortamında altı Őapkalı düşünme tekniđini kullanarak tasarlanan yabancı dilde öğretim etkinliđinde, öğrenci, öğretmen ve sosyal çevre açısından ortaya çıkan rolleri ortaya çıkartmak amaçlanmıştır. Arařtırma grubu, 2010 - 2011 öğretim yılı güz döneminde İzmir’de bulunan iki anadolu lisesinde öğrenim görmekte olan öğrenciler arasından belirlenmiştir. Her okuldan altıřar öğrencinin katılımıyla toplam 12 öğrenci ile etkinlik gerçekleştirilmiştir. Arařtırmanın yöntemi nitel arařtırma yöntemlerinden durum çalışmasıdır. Görüşme, gözlem ve günlük tutma yoluyla veri toplanarak içerik analizi yapılmıştır. Bu arařtırmada, Second Life ortamında altı Őapkalı düşünme tekniđinin yabancı dil öğretimi için nasıl tasarlandığı ayrıntılı olarak sunulmuştur. Second Life ortamında kullanılan altı Őapkalı düşünme tekniđi sayesinde, öğrenciler kendilerine verilen Őapka türüne göre aktif olarak düşünme süreci yaşamışlar ve bir düşünceyi savunmak için güçlü kanıtlar elde etmenin yollarını arařtırmışlardır.

*Anahtar Kelimeler:* Çok kullanıcılı sanal ortamlar, Second Life, yabancı dil eğitimi, altı Őapkalı düşünme.

*Abstract*

The use of 3D virtual worlds for instruction allows educators to design synchronous instruction to students around the world. In such learning environments, students being in virtual bodies and assuming roles in virtual identities perform instructional tasks successfully which are more challenging to realize in a traditional classroom. The aim of this study is to explain the roles of the teacher, students and the social environment, and to discuss the consequences of the instruction in terms of the instructional method and the effect of the three dimensional virtual environment during a foreign language activity. The study group was chosen among students attending two Anatolian High Schools in Izmir in 2010-2011 Fall semester. The activity was conducted with 12 students, six of whom are from each school. The research method is the case study, one of the qualitative research methodologies. The data was collected through interviews, observation and dairy, and the content analysis was performed. This study presents how to design an instructional foreign language activity by using six thinking hats technique in Second Life environment. Owing to the six thinking hats technique used in Second Life, students go through an active thinking process, and search the ways to find strong evidence in order to support their ideas.

*Keywords:* Multi user virtual environments, Second Life, foreign language education, six thinking hats.

<sup>1</sup> Biliřim teknolojileri öğretmeni, cigdembezir@hotmail.com

<sup>2</sup> Yrd. Doç. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, İzmir. bahar.baran@deu.edu.tr

## Summary

### *Purpose*

In addition to learning a foreign language in a classroom, supporting the learning process in a variety of ways by practicing, using, reinforcing and enriching the language skills out of the class is important for foreign language education. Several foreign language activities through the six thinking hats technique for high school students were designed and conducted in this study in the three dimensional Second Life environment. The use of three dimensional environments for instructional purposes provides teachers with the ability to give synchronized instruction to learners. Second Life is one of the most convenient instructional platforms with its three dimensional environment and its avatars (Bell, 2009; Gregory & Masters, 2012; Salmon, 2009).

In Second Life, students get avatars, assume virtual identities and can perform instructional activities successfully which are more difficult to achieve otherwise in traditional classrooms. Conducting scientific research is very important in order to organize instructional activities. Second Life, as a new instructional environment should be investigated scientifically in order to understand its applicability to education (Broadribb & Carter, 2009). The six thinking hats technique teaches individuals how they should think. Individuals learn that they can develop different thinking approaches toward the same situation through this technique (Paterson, 2006). Students give responses through thinking and giving suggestions to solve a problem depending on the colors of the hats that they have during the implication of this technique (Güler, 2010; Smith & Cook, 2012). The foreign language activity in this study was designed with the six thinking hats technique in the Second Life environment. The aim of this study is to reveal the roles of the teacher, students and the social environment, and to discuss the consequences of the foreign language activity in terms of the instructional method and the effects of the three dimensional virtual environment.

### *Method*

The research group composed of students studying at two Anatolian High Schools in Izmir during the first semester of 2010 - 2011. The activity was conducted with a total of 12 students, 6 of whom were from each school and all of them participated voluntarily. The method was a case study, which is a qualitative method. The content analysis was done from the data collected through interviews, observation and the researchers' dairies. A 4096 m<sup>2</sup> lot was rented on one of the islands on the Second Life (SL) environment in order to design a discussion activity in a foreign language which would employ the six thinking hats technique. A tropical environment with trees, flowers, puddles, rivers and animals was designed on the island. Hats in the colors of the six thinking hats and matching cushions were designed. Second Life environment enabled the teacher and students communicate whenever they wish orally and in written form either in private (i.e. one to one) or for everybody to read and hear (i.e. in public).

### *Results and discussion*

This study is important because it reveals how foreign language instruction with the implementation of the six thinking hats can be employed in the Second Life environment and what dynamics come out during the implementation. This study displays in detail how the six thinking hats technique was designed for foreign language instruction. Through the six thinking hats technique students experienced active thinking processes depending on the color of the hat that they were given, and they investigated ways to find strong evidence to support their ideas. The literature suggests that the implementation of the six thinking hats technique in crowded classes will create turmoil, and can lower the speed of learning (Ayaz Can, 2005). This study showed that students can get organized fast in the Second Life environment, and abide the given commands successfully. In addition, the students liked the environment and they felt they were really doing the discussion in this platform. These positive consequences also contributed to their performances positively.

## Giriş

Bilim ve teknolojideki hızlı gelişmeler, e-öğrenme ortamlarında var olan sınırlılıklara çözümler sunacak imkanlar sağlamaktadır. Günümüzde web tabanlı öğrenmeden üç boyutlu çok kullanıcıli sanal ortamların kullanıldığı e-öğrenme ortamlarına geçiş başlamıştır (Dickey, 2005). Çok kullanıcıli sanal ortamlar, birçok katılımcının eş zamanlı olarak, içeriğe ulaşmasına, elektronik ürünlerle etkileşime girmesine ve kendilerini sanal ortamdaki sanal benlik (avatar) ile temsil ederek diğer kullanıcılarla iletişim kurmalarına olanak sağlayan bilgisayar destekli ortamlardır (Dede, Ketelhut & Ruess, 2004). Üç boyutlu sanal ortamlarda bulunan güçlü görsel arayüzün sosyal iletişimdeki gerçeklik hissi uyandıran yapısı, diğer web tabanlı sistemlerin yetersizliklerine alternatif ya da destek olabilmektedir (Mennecke, Triplett, Hassall, Conde & Heer, 2011). Bu araştırmada, çok kullanıcıli

sanal ortam olarak Second Life seçilmiştir. Second Life ortamında altı şapkalı düşünme tekniği kullanılarak lise düzeyinde öğrenciler için yabancı dil öğretimi ile ilgili etkinlikler tasarlanmış ve yürütülmüştür.

#### *Second Life ve Eğitimde Kullanımı*

Second Life (SL), Linden Lab. şirketi tarafından 2003 yılında piyasaya sürülmüş internet tabanlı üç boyutlu sanal ortamdır. Second Life kullanıcıları kendilerini sanal bir beden ve kimlik ile temsil eden sanal benlikler edinirler ve diğer kullanıcılarla gerçek hayat benzeri üç boyutlu tasarlanmış ortamlarda bir araya gelirler. Kullanıcılar birbirleri ile sesli ve yazılı olarak iletişim kurabilirler. Sanal benlikler dış görünüşlerini değiştirebilme özelliğine sahiptirler (Wang & Braman, 2009). Ayrıca, kullanıcılar sanal sohbetler aracılığı ile diğer kullanıcılar ile sosyalleşebilir ve ticari faaliyetler aracılığı ile meslek sahibi olabilir (Wang & Braman, 2009). Second Life’ ta kullanıcı ortamda listelenen gruplara katılabilir, başkaları tarafından satın alınmış adaları, arsaları ve evleri ziyaret edebilir ve öğrenme ortamları tasarlayabilir (Dinçer, 2008).

Bu araştırmada, Second Life ortamının seçilmesinin sebeplerinden birisi bu ortamın günümüzde birçok sanal sınıfı, dil okulunu, çeşitli sanal üniversite kampüslerini içinde barındırmasıdır. Second Life son zamanlarda eğitim alanında kullanılan en iyi hazırlanmış ve en popüler çok kullanıcılı sanal dünya platformlarından birisidir (Warburton, 2009; Wang & Braman, 2009). Ayrıca, Second Life ortamında oluşturulan kütüphanelerde ve müzelerde öğrenciler istedikleri zaman araştırma yapabilmektedirler. Second Life ortamında eş zamanlı olarak gerçekleştirilen konferanslar (örn; AECT) ile eğitimciler bir araya gelmekte bilgi alışverişinde bulunmaktadır.

Bu alanda yürütülen kısıtlı deneysel çalışmalar ile Second Life’in e-öğrenme amaçlı kullanılmasına yönelik önemli olumlu sonuçlar elde edilmiştir (Bell, 2009; Gregory & Masters, 2012; Salmon, 2009; Singh & Lee, 2008; Wang, Song, Xia & Yan, 2009). Yürütülen araştırmalar, Second Life’ da sanal benlikler alan öğrencilerin yer aldığı eğitimlerde öğrencilerin geleneksel ortama göre daha fazla grup çalışması imkanı bulduğunu (Esteves, Fonseca, Morgado & Martins, 2011; Singh & Lee, 2008), sınıf ortamına göre daha rahat hissettiklerini (Singh & Lee, 2008; Wang, Song, Xia & Yan, 2009), ve kendilerini daha fazla ortama ait hissettiklerini göstermektedir (Wang, Song, Xia & Yan, 2009). Second Life’in eğitimde kullanılmasına yönelik çalışmalar son dönemlerde hızla artmıştır. Eğitimde çok farklı disiplinlerin bulunması sebebiyle Second Life’in bu ortamlarda kullanılması ve deneysel sonuçların bilimsel araştırma yöntemlerine göre raporlanması bu faaliyetlerin doğru bir biçimde düzenlenmesi açısından çok önemlidir (Broadribb & Carter, 2009; Liou, 2012). Bu nedenle bu araştırmada çalışma alanı olarak yabancı dil öğretimi seçilmiştir. Çalışma ise yabancı dil öğretiminde Second Life’ dan nasıl faydalanacağı ve bunun sonuçların nasıl olacağı üzerine kurulmuştur. Bu alanda yürütülen araştırmalarda Second Life ortamında farklı öğretimsel yöntem ve tekniklerin kullanıldığı görülmektedir. En sık kullanılan yöntem ve tekniklerden bazıları problem tabanlı öğretim yöntemi (Rogers, 2011), altı şapkalı düşünme tekniği (Gregory & Masters, 2012; Bulu, 2012) ve rol oynama yöntemidir (Wills, Leigh & Ip, 2011; Rudra, Jager, Aitken, Chang & Helgheim, 2011; Gao, Noh & Koehler, 2009).

#### *Altı Şapkalı Düşünme*

Edward De BONO tarafından ortaya koyulan “Altı Şapkalı Düşünme”, derslerde düşünmenin geliştirilmesinde kullanılacak bir tekniktir (Ayaz Can, 2005). Altı şapkalı düşünme tekniği; düşünmeye odaklanma, yaratıcı düşünme, iletişimi geliştirme ve karar verme becerilerini geliştirir (De Bono, 1999). Altı şapkalı düşünme ile bir olaya farklı pencerelerden nasıl bakılacağı ve bu pencerelerden olay ile ilgili nasıl düşünmesi gerektiği öğretilir. Bu sayede öğrenciler onlara sunulan aynı olay karşısında sınıftaki arkadaşlarının nasıl farklı düşünceler üretebileceklerini görebilirler (Paterson, 2006). Bu teknik sayesinde ders tekdüze hale geldiğinde daha aktif hale getirilebilir ve öğrencilerin bilgi üretme gücünü geliştirmek mümkün olur. Ayrıca, bir olay ile ilgili karar vermeden önce bu olayı ayrıntılarıyla tartışmak amacıyla da kullanılabilir. Bu tekniğin en önemli avantajı öğrencilere bir problemi çözmeden önce bu problemi ayrıntılarıyla düşünmeleri gerektiğini öğretmesidir. Olay üzerine yürütülen ayrıntılı incelemeler sayesinde olayın olumlu ve olumsuz yönleri ortaya çıkartılır (Güler, 2010; Smith & Cook, 2012).

Altı şapkalı düşünme tekniği çok farklı alanlarda kullanılabilir. Smith ve Cook (2012) tarafından üniversite öğrencileri üzerinde yapılan bir çalışmada, problem tabanlı öğrenme süreçleri içerisinde altı şapkalı düşünme tekniği kullanılmış, sonuç olarak öğrencilerin motivasyonlarının ve

akademik başarılarının arttığı gözlenmiştir. Li, Lin, Nelson ve Eckstein (2008) tarafından evli çiftler üzerine yapılan bir çalışmada, terapiler esnasında altı şapkalı düşünme tekniğinin kullanılmasının, çiftlerin farklı düşüncelere saygı gösterme ve aynı dili konuşmaya başlayarak birbirlerine karşı daha anlayışlı oldukları sonucuna varılmıştır. Karadağ, Sarıtaş ve Erginer (2009) tarafından hemşirelik öğrencilerine uygulanan altı şapkalı düşünme tekniğinin, öğrencilerin eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirdiği, farklı görüşlerin ve düşüncelerin paylaşılmasını sağladığı ve olayların olumlu ve olumsuz yönlerini görerek daha objektif karar vermeyi sağladığı belirtilmiştir. Gregory ve Masters (2012)'de altı şapkalı düşünme tekniğini Second Life ortamında kullanarak hizmet öncesi öğretmen adaylarına bir eğitim düzenlemiştir. Sonuçta, öğretmen adaylarının hem gerçek hayatta altı şapkalı düşünme tekniği ile gerçekleştirilen etkinlikleri hem de Second Life ortamında gerçekleştirilen etkinlikleri ilginç ve eğlenceli bulduğunu ama Second Life ortamında kavramların öğrenilmesinin daha zor olarak algılandığını ortaya çıkartmıştır.

#### *Yabancı Dil Eğitimi*

Dil eğitiminde ortaya çıkan farklı yöntemlerin dil öğretimi üzerinde farklı etkileri olduğu gibi, günümüzün getirdiği teknolojik gelişmelerde yabancı dil eğitiminde bir takım değişimler meydana getirmiştir. Bilgisayar temelli öğretim, bilgisayar destekli öğretim, internet tabanlı öğretim, mobil öğrenme ve sanal dünyalardaki yabancı dil öğretimleri bunlara örnek olarak verilebilir. Bu teknolojik gelişimleri eğitim içeriklerine uygularken çok dikkatli davranılmalı, birçok etken göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin; yabancı dil öğretiminde yakın bir zamana kadar dil laboratuvarları oldukça fazla kullanılmıştır. Daha sonra bu laboratuvarların dil öğrencilerini birbirinden ayırarak sosyal ortamdan soyutladığı ve bu sebeple öğrenciler arasındaki iletişimi kısıtladığı ortaya çıkmıştır (Çubukçu, 2008). Bir yabancı dili öğrenmek isteyen öğrencinin o dilin kullanıldığı ortamda aktif olarak bulunması ve ortamda yaşaması çok önemlidir. Geleneksel sistemde öğrencilerin dilin kullanıldığı ortama gitmesi mümkün olmadığı için bu durum sınıflarda canlandırılmaya çalışılmaktadır. Ancak, uzun bir süreç ve aktif yaşantı gerektiren yabancı dil öğreniminin sadece sınıf ortamında ve daha önce belirlenen haftalık ders saatleri ile kısıtlı kalması dilin istenilen seviyede öğrenilmesini engellemektedir. Aslında geleneksel sistemle verilen dil derslerine ek olarak öğrencilerin dil öğrenimlerinin sınıf dışına taşınması ve desteklenmesi oldukça önemlidir (Davies, 2005; Sarı, 2006; Tang, 2010). İlerleyen teknoloji sınıf ortamındaki sınırlı ders saatlerini ortadan kaldırmakta ve öğrenilmek istenilen dilin konuşulduğu ve bu dili aktif olarak kullanan insanların bir araya geldiği sanal ortamların oluşturulmasına olanak sağlamaktadır. Bu sanal ortamlar ile öğrenci sosyal bir ortam içerisine girerek aktif olarak kendi aralarında yazılı ve sözlü iletişim imkanı bulabilirler (Gavrilova & Yampolskiy, 2011; Korkut & Akkoyunlu, 2008; Lifton & Paradiso, 2010).

#### *Araştırmanın Amacı*

Second Life ortamına 2003 yılından beri web üzerinden ulaşılabilmesine rağmen, bu platformun eğitim açısından kullanımı son yıllarda artmaya başlamıştır. Yurt dışında Second Life üzerine yapılan çalışmaların çoğu üniversite öğrencilerine yöneliktir (Freitas, Rebolledo-Mendez, Liarokapis, Magoulas, & Pouloussalis, 2010; Gregory & Masters, 2012). Türkiye'de ise Second Life kullanımına yönelik çalışmalar yaklaşık son beş senedir üniversite öğrencilerine ve Second Life kullanıcılarına yöneliktir (Bulu, 2012; Canbek Göksel, 2009; Dinçer, 2008). Bu çalışmanın, üç boyutlu sanal ortamlarda tasarlanacak öğrenme ortamlarına örnek olması ve nelere dikkat edilmesi gerektiği konusunda yol gösterici olması beklenmektedir. Bu kapsamda, alanyazından farklı şekilde lise öğrencilerine yönelik Second Life ortamında, altı şapkalı düşünme tekniği ile yabancı dilde tartışma yapma etkinliği gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada, Second Life ortamında altı şapkalı düşünme tekniğini kullanarak tasarlanan yabancı dilde öğretim etkinliğinde, öğrenci, öğretmen ve sosyal çevre açısından ortaya çıkan rolleri incelemek ve sonuçlarını tartışmak amaçlanmıştır.

#### *Yöntem*

Nitel çalışmalar araştırmacının tamamen kontrol etmediği doğal ortamda gerçekleşir (Bogdan & Biglen 1998; Lecompte & Goetz, 1984). Yin (1994)'e göre örnek durum çalışması, olay ve ortam arasındaki sınırlar belirgin olmadığı durumlarda, ortam içerisindeki olayı derinlemesine araştırmak amacıyla kullanılabilir. Bu çalışmada da yabancı dil eğitiminde altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliğinin Second Life içerisinde nasıl ortaya çıkacağı çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır. Bu sebeple nitel araştırma yöntemlerinden örnek durum yöntemi kullanılmıştır.

### Çalışma Grubu

Çalışma grubunu 2010–2011 güz döneminde İzmir’de bulunan iki Anadolu Lisesinden 10. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışma grubu belirlenirken amaçlı örnekleme yöntemi tercih edilmiştir (Fraenkel & Wallen, 2000). Teknik ve pedagojik olarak Second Life ortamının kalabalık sınıflarda öğretime izin vermemesi sebebiyle, her iki okuldan altışar öğrenci, toplamda on iki gönüllü öğrenci çalışmaya katılmıştır. Öğrenci seçiminde, İngilizce dersi notları ve İngilizce ders öğretmenlerinin görüşleri alınarak belirlenmiştir ve bu öğrencilerin gönüllü katılımı esas alınmıştır. Katılımcı grup, gönüllülük esasına göre belirlendiği için sorumluluk duygusu yüksek ve okul başarısı normal ya da normalin üstünde olan öğrencilerden oluşmuştur. Bu öğrenciler kendi okullarında haftada dört saat İngilizce dersi görmektedirler. Çalışma haftası ise kendi İngilizce öğretmenleri ile değil tanımadıkları bir İngilizce öğretmeni ile yaklaşık iki saat boyunca Second Life ortamındaki etkinliği sürdürmüşlerdir. Katılımcılar, evlerinde bilgisayara ve internet bağlantısına sahip olan bilişim teknolojilerini orta düzeyin üzerinde kullanan kişilerdir.

### Ortam Tasarımı

Second Life (SL) ortamındaki altı şapkalı düşünme tekniği ile yabancı dilde tartışma yapma etkinliğini tasarlamak için SL üzerindeki adalardan birinden 4096 m<sup>2</sup> lik boş bir alan kiralanmıştır. Katılımcıların kendilerini rahat hissedebilecekleri bir ortam oluşturabilmek için, SL ortamında; ağaçların, çiçeklerin, su birikintilerinin, derelerin ve hayvanların kullanıldığı tropik bir doğa ortamı tasarlanmıştır (Şekil 1). Altı şapkalı düşünme tekniğine uygun olarak her şapkanın rengine uygun yer minderleri tasarlanmıştır. Second Life ortamına özel hazırlanmış eğlenceli aktiviteler kullanıcıların hem eğlenmesini hem de deneyimlerini birbirlerine aktarıp sosyalleşebilmelerini sağlamaktadır (Schiller, 2009). Bu sebeple, etkinlik tamamlandıktan sonra kullanılmak üzere dans pisti tasarlanmıştır (Şekil 2). Second Life ortamının sağlamış olduğu özelden ve genelden yazılı ve sesli konuşma özellikleri sayesinde öğrencilerin, birbirleriyle ve öğretmenleriyle istedikleri an iletişime geçmeleri sağlanmıştır.



Şekil 1. Altı şapkalı düşünme tekniğinin SL içerisinde uygulamasını gösteren ekran görüntüsü

### Uygulama

Second Life üç boyutlu sanal ortamda yürütülen etkinlik, ders saati bittikten sonra liselerin Bilişim Teknolojileri (BT) sınıflarında 12.01.2011 tarihinde uygulanmıştır. Uygulama süresince BT sınıflarında her okulda birer İngilizce ve Bilişim Teknolojileri öğretmeni bulunmuştur. Altı farklı şapka türü bulunması sebebiyle her okuldan bir şapka türünü temsil eden bir öğrenci belirlenmiştir.

Bu şekilde her şapkadan farklı okullarda bulunan iki öğrenci sorumlu olmuştur. Öğrencilerin hangi renkteki şapkayı temsil edeceği kura ile belirlenmiştir. Altı şapka düşünce tekniğinde geçen şapkaların rengi ve görevi aşağıdaki gibidir:

- Beyaz şapka: Konu ile ilgili tarafsız ve açık bilgileri sunar.
- Kırmızı şapka: Konuyla ilgili duyuşsal boyutta yorumlar yapar.
- Siyah şapka: Konuyla ilgili tehlikeleri ve olumsuz bakış açısını sunar.
- Sarı şapka: Konu ile ilgili avantajları ve iyimser bakış açısını sunar.
- Yeşil şapka: Konu ile ilgili yaratıcı fikirler ve çözüm yolları sunar.
- Mavi şapka: Diğer şapkaları özetler ve konuyla ilgili sonuçları sunar.

Genel tartışma konusu “Sosyal ağların toplum üzerine etkisi” olarak belirlenmiştir. Öğrencilere arkadaşlarına soracakları sorular, Türkçe olarak hazırlanmış ve bunları İngilizceye çevirmeleri için zaman verilmiştir. Daha sonra yanlışlarını fark etmeleri için doğru İngilizce soruların olduğu kağıtlar dağıtılmıştır. Öğretmenler etkinlik planları çerçevesinde çalışmayı uygulamışlardır. Her öğrencinin hangi soruyu hangi arkadaşına soracağı önceden belirlenmiştir. Şapka rengine göre söz alan öğrenciye daha sonra başka bir arkadaşı tarafından soru sorulmuş ve cevap vermesi beklenmiştir. Örneğin, beyaz şapkayı temsil eden birinci öğrenci konuştuğundan sonra, beyaz şapkayı temsil eden ikinci kişi konuşmasını yapmıştır. Sunumları bittikten sonra bu öğrencilere önceden belirlenen başka öğrenciler tarafından soru sorulmuştur. Tüm konuşmacılar konuşup, tüm sorular sorulduktan sonra öğretmenler gerekli dönütleri vermiştir.

Uygulamadan sonra katılımcılar ödül olarak dans pistine gitmişlerdir. Dans pistinde bulunan dans topları sanal benliklere farklı dans figürleri ile dans etme olanağı sağlamıştır. Bu sırada öğrenciler arasında İngilizce yazılı ve sözlü sohbetin devam etmesine izin verilmiştir (Şekil 2).



Şekil 2. Dans pistinin ekran görüntüsü

#### *Veri Toplama Araçları*

Bu araştırma kapsamında verilerin toplanması için nitel veri toplama yöntemlerinden faydalanılmıştır (Bogdan & Biglen 1998; Fraenkel & Wallen, 2000). Görüşme, gözlem ve günlük araştırmanın temel veri toplama yöntemleridir.

**Görüşme:** Görüşmeler sırasında “yarı yapılandırılmış görüşme formu” kullanılarak veriler toplanmıştır

**Gözlem:** Bütün etkinlikler bilgisayar masaüstü kaydetme programı ile kaydedilmiştir. Araştırmacı tarafından daha sonra tekrar izlenen ekran görüntüleri sayesinde öğrencilerin Second Life ortamındaki hareketleri, arkadaşları ve öğretmenleri ile iletişimleri ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır.

**Günlük:** Araştırmacı, uygulama esnasında, BT sınıfında gözlemlerde bulunmuş ve günlük tutmuştur.



### *Verilerin analizi*

Verilerin analizi içerik analizi ile gerçekleştirilmiştir. İçerik analizinde toplanan veriler ayrıntılı bir incelemeye alınarak, kavramlara ve temalara ulaşmak ve bunlar arasındaki ilişkileri ortaya çıkartmak amaçlanmaktadır. Bu sayede elde edilen veriler isimlendirilmiştir, isimlendirilen veriler gruplanmış ve gruplar arasındaki ilişkiler ortaya çıkartılabilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2008).

Araştırmalarda, “geçerlilik” ve “güvenilirlik” çalışmanın bilimselliğini ve değerini göz önüne çıkartan iki önemli ölçüttür (Fraenkel & Wallen, 2000; Lecompte & Goetz, 1984) . Yapılan çalışmada, geçerlik ve güvenilirliği sağlamak için araştırmacılar tarafından görüşmelerden sonra katılımcı teyidi alınmış, buna göre veriler yorumlanmıştır. Ayrıca, elde edilen temalar, kodlar ve ilişkiler alanda uzman olan ve farklı alanlarda çalışan araştırmacılarla gözden geçirilmiştir. Nitel araştırmalarda; araştırmacı “çeşitleme” stratejisini kullanmalı ve inandırıcılığını arttırmalıdır. “Çeşitleme; veri kaynakları, yöntem ve araştırmacı çeşitlenmesi olarak farklı başlıklar altında incelenebilir” (Yıldırım & Şimşek, 2008, s. 267). Araştırmacı veri kaynakları çeşitlenmesi yapabilmek için farklı iki okuldaki, farklı sınıflardaki öğrencilerle çalışmış, bu öğrencilerin farklı özelliklerde olmasına özen göstermiştir. Bunun dışında dört farklı öğretmenden veri toplanmıştır. Çalışmada yöntem çeşitlenmesine gidilmiş, bir tek veri toplama aracı kullanmak yerine, görüşme, gözlem, ve günlük gibi üç ayrı veri toplama aracı kullanılmıştır.

Katılımcıların deşifre edilmemesi için temsili kısaltmalar kullanılmıştır. Öğrenciler için katılımcı anlamına gelen K harfi kullanılmıştır. Dolayısıyla on iki katılımcının her birisi; K1, K2, K3..., gibi kodlanmıştır. Uygulamaya katılan İngilizce öğretmenleri, Ö1 ve Ö2 olarak kodlanmıştır. Araştırmacı, A ile gösterilmiş, araştırmacı günlüğünden yapılan alıntılar Gü ile kodlanmıştır.

### *Bulgular*

Altı şapkalı düşünme tekniğinin Second Life ortamında yabancı dil öğretiminde kullanılması sonucunda ortaya çıkan dinamikler Şekil 3’de sunulmuştur. Bu teorik çerçevede, altı şapkalı düşünme tekniğinin uygulanmasından önceki durum etkinlik öncesi, uygulama sırasındaki durum etkinlik sırası ve uygulama sonrası durum ise etkinlik sonrası olarak temalaştırılmıştır. Bu şekilde belirlenen üç tema altında altı şapkalı düşünme tekniğinin kullanılmasının ve medyanın (Second Life) öğretmen, öğrenci ve sosyal çevre açısından ne gibi roller ortaya çıkarttığı belirlenmiştir (Şekil 3).

#### *Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma Etkinliği Öncesi*

Second Life ortamında uygulanan altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliği öncesinde öğretmenin gerçekleştirmesi gereken bazı önemli görevler ortaya çıkmıştır. Bu üç temel görev etkinliği tasarlamak, doküman hazırlamak ve soru hazırlamaktır. Bu konuyla ilgili öğretmen ve öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir:

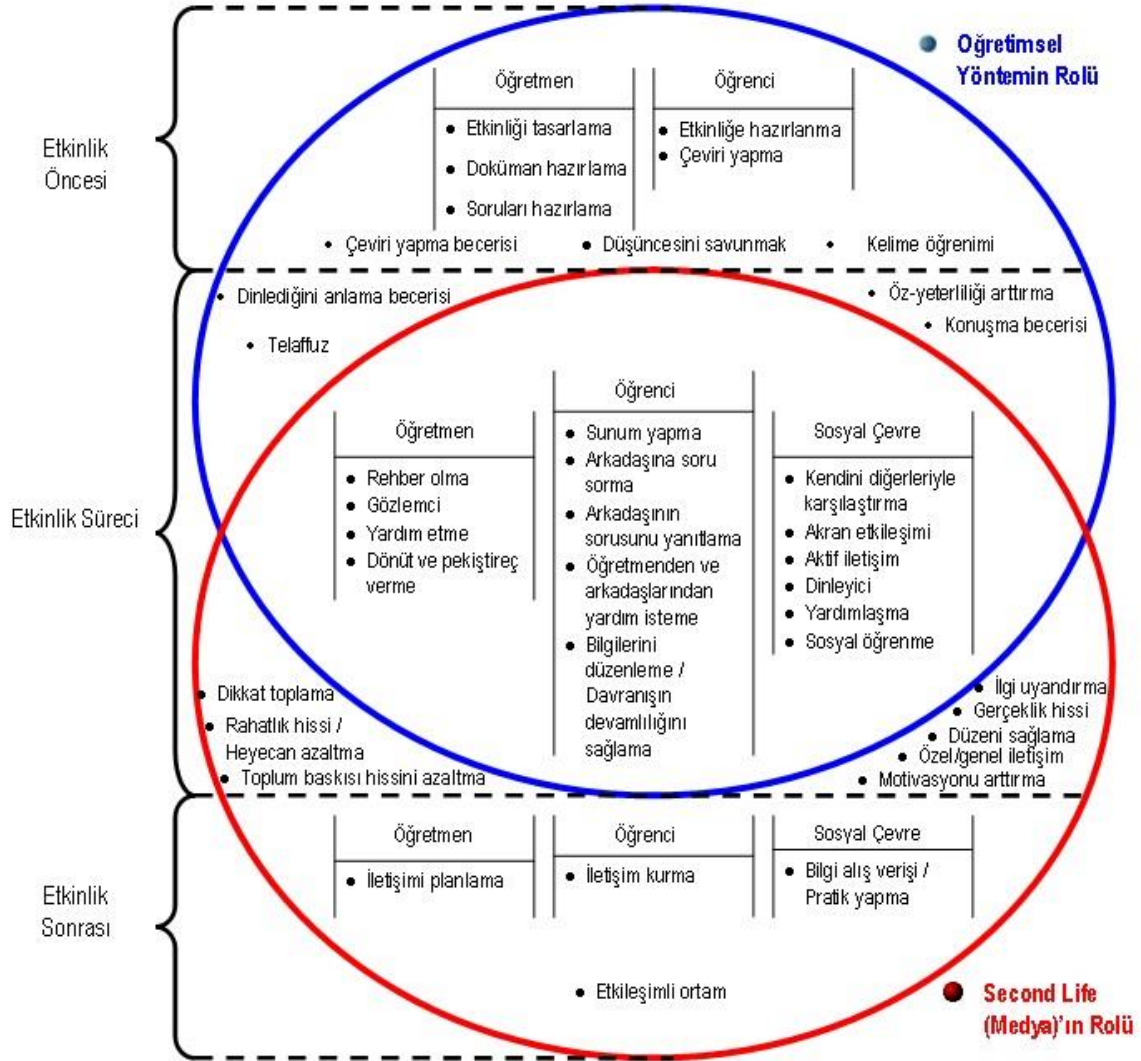
Altı şapkalı düşünme tekniğini uyguladığımız hafta ne yapacağımızı bilerek ortama geldik. Bir hafta önce öğretmenimiz görevlerimizi anlatmıştı, anlattıklarını unutmamamız, evde çalışmamız için bize doküman da vermişti. O, dokümanı vermese altı şapka ile ilgili derste anlattıklarını unutturdum, hem içinde örnekler de vardı kendi sunumumu hazırlarken bana çok yardımcı oldu (K8).

Sorular kendi şapkalarına uygun cevaplayabilecekleri sorulardı. Örneğin; kırmızı şapka duygularıyla hareket ettiği için ona ‘internette en çok hangi ortamlarda dolaşmayı seversin?’ ya da “internette nelerle karşılaştığında senin canını sıkıyor?” gibi çevirebileceği ve karşıdaki öğrencinin de cevaplayabileceği sorular hazırladık (Ö2).

Etkinlik öncesinde öğrenciler de bazı görevleri yerine getirmiştir. Bu görevler etkinliğe hazırlanma ve çeviri yapmadır. Bu kapsamda öğrenciler önceden İngilizce olarak konuşacakları metinlere hazırlanmışlar ve okula geldiklerinde kendilerine verilen soruları İngilizceye çevirmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Hazırlık yaparak geldim. Öğretmenimiz önceden şapkaların görevlerini anlatmıştı, yoksa yapamazdık. Ben böyle bir etkinliği ilk defa duydum. Öğretmenin verdiği kâğıtları da eve gidince okudum ve oradaki örneklerle dikkat ederek kendi sunumumu hazırladım (K9).

Sınıfta pek etkinlik yapmıyoruz. Öğretmen konuyu anlatıyor, sonra kitaptaki soruları ya da alıştırmaları yapıyoruz. Herkese farklı soru dağıtıp çevirmemizi istediklerinde bu sebeple şaşırırım. Ama güzel bir etkinlikti. Yararlı olduğunu düşünüyorum (K1).



Şekil 3. Second Life ortamında altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma ile ilgili şema.

Etkinlik öncesinde öğrencilerin gerçekleştirdikleri görevler neticesinde öğretimsel yöntemin bir etkisi olarak öğrencilerin yabancı dil öğrenmeleri üzerine bazı sonuçlar elde edilmiştir. Altı şapkalı düşünme tekniğinin kullanılmasıyla öğrenciler derse gelmeden bu etkinliğe hazırlanmışlar ve böylece yabancı dilde düşüncelerini savunmuşlardır. Bu süreçte yeni kelimeler öğrenmişler ve çeviri yapma becerisi kazanmışlardır. Konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Okuduğumu anlamakta iyiydim zaten, ama dinlemede bazen bilmediğim bir kaç kelime çıkabiliyor. Kelime dağarcığımda gelişme oldu. Benim için yararlı bir çalışmaydı (K9).

Altı şapkalı düşünme tekniğini kullanarak bir nevi münazara yaptık. Belli düşüncelerimiz vardı, onları savunduk. Bize sorulan sorulara düşüncelerimizle savunarak cevap verdik (K11).

Sınıfta Türkçe' den İngilizce' ye çeviri yapmıyoruz. Second Life' ta kısa da olsa böyle bir etkinlik yapmamız çok iyi oldu bence, bu tür etkinliklere devam etmeliyiz (K2).

#### Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma Etkinliği Süreci

Etkinlik sürecinde öğretmenin rehber konumunda olduğu ortaya çıkmıştır. Bu kapsamda öğretmen gözlemci, gerekli durumlarda öğrencilere yardım eden, dönüt ve pekiştirme veren ve öğrencilerin yanlışlarını düzelterken bir rol almıştır. Konuyla ilgili öğrenci ve öğretmen görüşleri şöyledir:

İhtiyaç duyduğumuzda ulaşabileceğimiz bir öğretmenin olması güzel bir şey. Örneğin, ben altı şapkalı düşünme etkinliğini yaparken kurduğum bazı cümlelerin doğru olup olmadığını merak ediyordum. Öğretmenime sordum, o da bana hatalarımı gösterdi (K3).



Öğretmenin sunumdan sonra bize güzel şeyler söylemesi çok önemli. Daha doğrusu, biz sunumumuzu yapıyoruz ama karşısındaki ne düşündüğünü bilemiyoruz. İnsan Dinleyenler ne düşündü? Nasıl buldu? diye merak ediyor. Öğretmen motive edici konuşunca, istekliliği arttırıyor (K10).

Altı şapkalı düşünme tekniğine uygun olarak tasarlanan ortamda öğrenciler, şapkalarına uygun minderlere oturdular. Elimizdeki yönergede bulunan sıraya göre yeri geldiğinde ben, yeri geldiğinde karşı taraftaki öğretmen arkadaşım, öğrencilere söz hakkı verdik, soru soracak öğrencileri yönlendirdik, hataları düzelttik ve geri dönütler verdik. Gayet başarılı bir çalışma oldu (Ö1).

Etkinlik sürecinde öğrencinin üstlendiği roller şu şekilde belirlenmiştir; sunum yapma, arkadaşına soru sorma, arkadaşının sorusunu yanıtlama, öğretmenden yardım isteme ve kendi bilgilerini düzenleme. Bu konuyla ilgili öğrenci ve öğretmen görüşleri şöyledir:

Biz arkadaşlarımıza soru sorduk. Gerçi soruları kendimiz düşünüp sormadık ama soruyu ben hazırlasaydım da öyle bir soru sorardım. Zaten önemli olan soruyu İngilizceye çevirip, İngilizce olarak sormaktır, onu da yaptık (K8).

Second Life' ta konuşma etkinliği yapmayı sevdim. Yazışma kolay ama konuşma daha zor, konuşarak iletişim kurma etkinliği yaptığım zaman mutlu oldum. Arkadaşlarımın sorularına cevap verdiğimde, konuşabildiğimi görüp mutlu oldum (K1).

Altı şapkalı düşünme etkinliği çok ilginç geldi bana, daha önce hiç böyle bir şey duymamıştım. Herkesin değişik açılardan farklı bir şeyler savunması bana ilginç geldi ve çok sevdiğim bir etkinlikti. Öğretmenin verdiği cümleyi İngilizceye çevirmekte sorun yaşamıştım. Bu yüzden öğretmenime sormuştum. Bana sorulan soruya güzel bir şekilde cevap verdim (K3).

Öğrencilerin çoğu, aslında soruyu anlayıp cevaplayabildiler. Tabi bazıları heyecanlandığı için, bazıları da teknik sorunlar yaşadığı için umulan başarıyı gösteremediler ama sonuçta hepsi konuştu, hepsi cevap vermeye çalıştı ve bir önceki haftaya göre hem performansları daha yüksekti, hem de daha aktif rol oynadılar (Ö2).

Etkinlik sürecinde öğrenciler diğer arkadaşları ve öğretmeninde bulunduğu sosyal bir ortamda bu etkinliği gerçekleştirmişlerdir. Bu sebeple etkinlik sürecinde öğretmen ve öğrencinin üstlendiği roller dışında, sosyal çevre teması ortaya çıkmıştır. Bu kapsamda ortaya çıkan roller; kendini diğerleriyle karşılaştırma, akran etkileşimi, aktif iletişim, dinleyici olma, yardımlaşma ve sosyal öğrenmedir. Konu ile ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Altı şapkalı etkinliğinin olduğu gün arkadaşlarla birbirimize sorular sorduk. Herkesin verdiği cevabı kurdukları cümleleri dikkatle dinledim, kullandıkları gramere, seçtikleri kelimelere dikkat ettim, onlardan yeni şeyler öğrendim (K5).

Etkinlikte çeviri yapmıştım. Arkadaşıma başka nasıl olabilir diye gösterdim. Bildiği kadar cevapladı ama bazılarını da bilemedi. Bilemedikleri durumda öğretmene sordum (K8).

Arkadaşlar sunum yaptıktan sonra öğretmenlerimiz eğer hataları varsa onlara hatalarını söylediler ya da söylediği tam anlaşılmadıysa konuyu daha çok açmalarını istediler. Böyle hataları görünce, aynı hataları yapmamak için biz de sunum esnasında daha dikkatli olduk (K6).

Ben kırmızı şap kaydım ve hissettiklerimi açıklıyordum. "Ben Facebook' a girmeyi severim ve hoşlanırım", "Messenger' da dolaşmak çok eğlenceli" şeklinde kısa kısa cümleler kurdum. Fakat bir baktım bütün arkadaşlarımız cümleleri sıraladılar. Ben de şaşırđım. O an sadece hislerimi ortaya koyacağım diye fazla bir şey söylemedim. O çalışmada herhalde en az konuşan bendim. O hafta benim için kötüydü (K12).

Öğrencilerin kendilerini diğerleriyle karşılaştırmaları olumsuz etkilenmelerine de sebep olmaktadır. K5 öğrencisi, K12 öğrencisinin İngilizce konuşmasını dinleyip kendi konuşmasının uzun olduğunu düşünmüş ve hazırladığı çoğu cümleyi söylemediğini belirtmiştir:

Ben kırmızı şap kaydım. Benimle aynı şapka rengine sahip olan arkadaşım kısa konuştu, ben de ona göre yazdıklarımın gereksiz olduğunu düşünerek kısaltarak konuştum. İnternette ne canımızı sıkıyor diye bir soru gelmişti. Aslında biliyordum cevabı ama heyecandan cevap veremedim. Soru sorulduğunda aslında biliyordum, ama bir an konuşamadım, soruyu tekrarlamasını istedim sonra kısaca cevap verdim (K5).

Etkinlik sürecinde, öğretimsel yöntemin (altı şapkalı düşünce tekniği ile tartışma yapma) öğrencilerin yabancı dil öğrenmeleri üzerine etkileri olmuştur. Bunlar; yabancı dil öz-yeterliliğini arttırma, yabancı dilde soru sorma, iletişime girme, dinlediğini anlama ve yabancı dilde konuşma becerilerini geliştirmedir. Konuyla ilgili öğrenci görüşleri şöyledir:

Tabii konuşma açısından daha yararlı oldu. Çünkü daha rahat konuşmaya başladık. Daha önce İngilizce konuşma yapmıyorduk, yani İngilizce konuşmayı günlük hayatta kullanmıyoruz. Ama Second Life’ ta Türkçe konuşmak yasak ve mecburuz İngilizce konuşmaya. Bu da yapabileceğime olan inancımı artırdı, daha rahat konuşmaya başladım (K1).

Mesela, İngilizce konuşma açısından sunumlar yaptık, altı şapkalı düşünme etkinliğinde düşüncelerimizi savunduk. Bu mesela, konuşmadaki tutuklukları yenmemizi sağladı, İngilizce konuşmaya olan güvenimi arttırdı (K6).

Arkadaşlarımıza soru sorduk, onlar da bize soru sordu. Böylece karşılıklı bir iletişime girmiş olduk. Karşınızdakine soru sorarken heyecanlanıyorsunuz tabii. Ama size soru sorulması daha çok heyecandırıyor insanı. Altı şapka eğlenceli bir etkinlikti (K10).

Etkinlik sürecinde, Second Life ortamının sunduğu özelliklerden kaynaklı olarak bazı sonuçlar elde edilmiştir. Bunlar; ilgi uyandırma, motivasyonu arttırma, gerçeklik ve rahatlık hissi uyandırma, heyecanı azaltma, düzeni sağlama, toplum baskısı hissini azaltma, dikkat toplama’dır. Konuyla ilgili öğrenci ve öğretmen görüşleri şöyledir:

Sınıfta mümkün olmayan aktiviteleri [Second Life’ da] yaparken öğrenciler çok daha iyi motive oluyorlar. Sonuçta, sınıfta yapılması mümkün olmayan aktiviteler var. Second Life’ ta bunu çok rahat bir şekilde yapabiliyoruz. Bu da onların öğrenmesini kolaylaştırıyor ve onların daha iyi olmasını sağlıyor (Ö2).

Second Life ortamındaki altı şapkalı düşünme tekniğiyle yapılan etkinlik ortama uygundu, kendini oradaymış gibi hissediyorsun, gerçekten rahattım, tam bir konuşma sohbet ortamıydı. Çok güzeldi, benim çok hoşuma gitti (K6).

Altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapılan etkinlikteki ortamın rahatlığı, tartışmaya uygunluğu, çember şeklinde minderlerin yerleşimi, her renkteki konuşmacının karşı karşıya oturacak şekilde ayarlanmış olması, bunlar çok önemli ayrıntılardı. Bunlar, yaptığımız etkinliğin daha düzenli gerçekleşmesini sağladı (K1).

Ortamda her şey bir düzen içindeydi. Bu tabii bizim işimizi çok kolaylaştırdı. Mesela, öğrencilerden herkesin kendi şapka rengindeki minderlere oturmasını istediğimizde bunu normal bir sınıf ortamında yapacaklarından daha kısa bir sürede gerçekleştirdiler (Ö1).

Second Life’in avantajı, bunu biz yapmıyoruz, avatarlarımız yapıyor. Bunun verdiği bir rahatlık var. Bilgisayarlar yapıyor. Bilgisayar bize göre çok eğlenceli. Onun verdiği, ortamların değişik olmasının verdiği bir eğlence var. Yanlış yapmaktan korkmuyoruz. Second life ortamında çünkü karşımızdaki kişileri pek tanımıyoruz, bunun verdiği bir rahatlama var (K11).

#### *Altı Şapkalı Düşünme Tekniği ile Tartışma Yapma Etkinliği Sonrası*

Etkinlik bittikten sonra, öğretmen tüm öğrencileri disko etkinliğinin yapılacağı alana taşımıştır. Konuyla ilgili öğretmen görüşü şöyledir:

Disko etkinliğini düzenlememizin asıl amacı öğrencilere Second Life’in eğlence ortamlarını göstermenin dışında farklı bir ortamda öğrencilerin serbest iletişime geçmelerini sağlamaktır (Ö1).

Öğrenciler etkinlikten sonra götürüldükleri disko ortamında yabancı dilde yazışarak iletişim kurmuşlardır. Genelde kendi okullarında tanıdıkları arkadaşlarıyla, günlük konular ya da etkinliklerle ilgili düşüncelerini paylaşmak için yazışmışlardır. Ekran kayıtlarından elde edilen görüntüler incelendiğinde; öğrencilerden biri ortamda olmaktan duyduğu mutluluğu arkadaşına şunları yazarak paylaşmıştır;

No exams, no school, no teachers in here, just dance [Burada sınavlar, okul, öğretmenler yok sadece dans var.]

Etkinlik sonunda öğrenciler serbest kaldıklarında birbirleriyle yabancı dilde genel konular üzerine konuşarak pratik yapmaya devam etmişlerdir. Konuyla ilgili öğrenci görüşü şöyledir:

Karşı okuldaki arkadaşlar ile bizim okul, liseler arası bilgi yarışmasında finale kalmıştı o gün. Bizim okulun yendiğini öğrendik. Onlar da bizi tebrik ettiler. Güzel bir duyguydu, hem yenmiş olmak hem de İngilizce konuşmak (K9).

## Tartışma ve Sonuç

*Second Life Ortamı Açısından*

Bu çalışmada kullanılan altı şapkalı düşünme tekniği sayesinde, öğrenciler kendilerine verilen şapka türüne göre aktif olarak düşünme süreci yaşamışlar ve bir düşünceyi savunmak için güçlü kanıtlar elde etmenin yollarını araştırmışlardır. Bu uygulama sayesinde öğrenciler yabancı dilde düşünmeye çalışmışlar ve düşüncelerini diğer arkadaşlarına karşı savunmuşlardır. Alanyazın, altı şapkalı düşünme tekniğinin kalabalık sınıflarda uygulanmasının karışıklığa neden olacağını ve öğrenme hızını düşürebileceğini söylemektedir (Ayaz Can, 2005). Bu sebepten dolayı öğretmenlerin büyük bir kısmı bu tekniği sınıf ortamında kullanmayı tercih etmemektedirler (İzci, 2008). Ancak, bu çalışma öğrencilerin Second Life ortamında hızlı organize olabildiklerini ve verilen komutlara başarılı bir şekilde uyduklarını göstermiştir. Öğrencilerin kendi kişisel bilgisayarının başında olması diğer arkadaşlarıyla ders dışı konuşma eyleminde bulunmalarını engellemekte ve sınıf ortamında dikkati dağıtan etkenler Second Life ortamında daha az gözlenmektedir (Zhang, 2010). Benzer şekilde bu çalışmada, öğrencilerin seri bir şekilde istenileni gerçekleştirdikleri ve düzene girdiklerini görülmüştür. Bu durumu değerlendirirken, katılımcıların gönüllülük esasına dayalı olarak etkinliğe katıldıkları, bu sebepten dolayı sorumluluk duygularının ve motivasyonlarının yüksek olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır.

Görsel olarak Second Life ortamı, sunduğu üç boyutlu gerçekçi tasarım ile öğrencilerin dikkatini çekmekte, ilgi uyandırmakta ve onların motivasyonlarını artırmaktadır (Gregory & Masters, 2012; Sanchez, 2007). Bu çalışmada da öğrenciler altı şapkalı düşünme tekniğinin uygulaması için hazırlanan ortamı çok beğenmişler ve kendilerini gerçekten o ortamın içinde tartışıyor gibi hissetmişlerdir. Bu olumlu sonuçlarda onların performanslarına olumlu olarak yansımıştır.

*Öğretmen Açısından*

Altı şapkalı düşünme tekniği ile yapılan etkinliklerde öğrencilerin tekniği doğru bir şekilde uygulayabilmeleri için öğretmenin iyi bir rehber olması gerekmektedir (Altıkulaç & Akhan, 2010; Gandhi & Chauhan, 2012). Bu çalışmada, etkinlik sırasında öğretmenin rolü incelendiğinde şapkaların düşünme şekillerini öğrencilere iyi bir şekilde anlatma, sunumlar yapılırken konuşma sırasını belirleme ve öğrencilerin birbirlerine soru sormalarını sağlama gibi öğretmenin rehber olduğu farklı roller ortaya çıkmıştır. Bunun dışında öğretmen, ortamda gözlemci konumunda bulunarak gerekli durumlarda öğrencilere yardım etmiş, öğrencilerin sunumlarında ya da soruları cevaplamalarında bir hata varsa dönüt vererek yanlışlarını düzeltmelerini sağlamıştır. Sunumdan ve sorulara verilen doğru cevaplardan sonra öğretmenler, öğrencilerine sözlü pekiştiriciler vermişler böylece öğrencilerin etkinliğe karşı ilgisi artmış, davranış devamlılığı sağlanmıştır. Öğretmenin bu rolleri Second Life ortamında yürütülen etkinliğin düzgün bir şekilde ilerlemesini sağlamıştır. Yapılan araştırmalarda, sanal ortamlarda öğretmenin rolünün önemine dikkati çekmekte (Baran & Çağiltay, 2010) ve pekiştiriciler vermenin; davranış kazandırmada ve motivasyonu arttırmada büyük bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir (Aldağ & Sezgin, 2003; Reinkensmeyera, Guigond & Maier, 2012).

*Öğrenci Açısından*

Second Life ortamında altı şapkalı düşünme tekniğinin uygulanmasından önce öğrenciler, birbirlerine soracakları soruları, etkinliğe başlamadan önce İngilizce'ye çevirmişlerdir. Çeviri yapma, dil öğreniminde kullanılan önemli bir bilişsel stratejidir (Ünal, Onursal Ayırır & Arıoğul, 2011). Çeviri dersleri okuduğunu anlamamanın yanı sıra kendini anlatma becerilerinin gelişmesi açısından da önemlidir (Yurtcan, 2003). Bu şekilde, altı şapkalı düşünme tekniği öğrencilerin çeviri becerilerini de harekete geçirmiştir. Bu çalışmada, öğrenciler arasında etkileşim, öğrencilerin birbirlerine soru sorma etkinliği ile sağlanmıştır. Araştırmacılar sanal ortamda öğrenci-öğrenci etkileşiminin sağlanmasının sosyal öğrenmenin oluşması açısından çok önemli olduğunu belirtmektedirler (Beldarrain, 2006; Kongmee, Strachan, Montgomery & Pickard, 2011).

Etkinlik sonunda, Second Life ortamında oluşturulan sosyal tesislerden biri olan disko ortamına gidilmiştir. Bu gibi sosyal ortamlar, Second Life ortamında çok rağbet görmekte, insanlar bu tür ortamlarda sosyal iletişime girebilecek fırsatlar bulmaktadırlar (Friedman, Steed & Slater, 2007; Webber & Nahl, 2011). Second Life ortamında yapılan altı şapkalı düşünme tekniği ile tartışma yapma etkinliği, yüz yüze eğitimden farklı olarak öğrencilere kendilerini daha özgür hissedecekleri bir ortam sunmuş ve öğrencilere yabancı dilde konuşarak düşüncelerini ifade etme, kendilerine sorulara cevap verme deneyimi yaşatmıştır. Ders içi etkinlikler ve müfredat göz önüne alındığında aynı etkinliği yapmak için zaman harcamak, sınıf ortamını tasarlamak ve kontrol etmek daha zordur. Mevcut yazında da araştırmacılar, benzer sebeplerden dolayı bu tür etkinlikleri Second Life ortamında yapmayı tercih etmektedirler (Bell, 2009; Gregory & Masters, 2010; Lemon & Kelly, 2009; Salmon, 2009).

## Yorum

Lise öğrencileri üzerine onların gönüllü katılımıyla gerçekleşen bu çalışma, Second Life ortamında yabancı dil öğretiminin altı şapkalı düşünce tekniğinin kullanılması ile nasıl uygulanabileceğini ve uygulandıktan sonra ne gibi dinamiklerin ortaya çıkacağını göstermesi açısından önemlidir. Ancak durum çalışması olan bu çalışma kapsamında, deneysel olarak gerçek hayatta altı şapkalı düşünce tekniği ile tartışma yönteminin kullanılması durumu incelenmemiştir. Bu sebeple, diğer araştırmacılara deneysel olarak sanal ortam ve gerçek hayat karşılaştırmasının yapılması önerilebilir. Ayrıca farklı öğretimsel yöntemlerin, farklı öğretimsel alanlarda kullanılması farklı sonuçlar doğurabilecektir. Bu sebeple bu konularda yeni tasarımlar yapılarak sonuçlar karşılaştırılabilir ve tartışılabilir. Bu çalışma, iki okul ve lise ikinci sınıfa devam eden on iki öğrenciyle sınırlıdır. Yapılacak çalışmalarda ilkokuldan üniversiteye kadar farklı kademelerdeki öğrencilerle ve yaşam boyu eğitimi destekleyen çalışmalarda yapılarak, yaş düzeylerine göre ortaya çıkan farklılıklar tartışılmalıdır.

Yapılan çalışmada uygulamanın süresi yetersizdir, bundan sonra yapılacak çalışmaların, bir dönem ya da bir eğitim-öğretim yılını kapsamaması tavsiye edilmektedir. Alanyazında, kısa süreli olan çalışmaların yenilik etkisi (novelty effect) nedeniyle başlangıçta yaşanan motivasyon artışının öğretim ortamına giren yeni uygulama ya da teknolojiden kaynaklandığı fakat bu etkinin geçici bir etki olduğu ortaya konmuştur (Bayırtepe & Tüzün, 2007; Lewin & Luckin, 2010; Sim & Hew, 2010; Hew & Cheung, 2010). Bu motivasyon düşüşü, öğrencilerin kendilerini ortama ait hissetmemelerinden veya sanal ortamdaki iletişimin onlar için yetersiz kalmasından kaynaklanabilir ve bu ayrıca incelenmesi önerilen bir konudur.

### Kaynaklar

- Aldağ, H., & Sezgin, E. (2003). Çok ortamlı öğrenmede ikili kodlama kuramı ve bilişsel model. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(11), 121-135.
- Altıkulaç, A., & Akhan, N. E. (2010). 8. sınıf İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük dersinde yaratıcı drama yöntemi ve altı şapkalı düşünme tekniğinin kullanılmasının öğrenci başarı ve tutumlarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3), 225-247.
- Ayaz Can, H. (2005). Altı şapkalı düşünme tekniğinin ilköğretim altıncı sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki akademik başarısına etkisi. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Fırat Üniversitesi, Elazığ, Türkiye.
- Baran, B., & Çağiltay, K. (2010). The Motivators and barriers in the development of online communities of practice. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, 39, 79-96.
- Beldarrain, Y. (2006). Distance education trends: Integrating new technologies to foster student interaction and collaboration. *Distance Education*, 27(2), 139-153.
- Bell, D. (2009). Learning from Second Life. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 515-525.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1998). *Qualitative research for education: An introduction to theory and research* (3rd ed). USA: Allyn & Bacon.
- Bowers, K. W., Ragas, M. W., & Neely, J. C. (2009). Assessing the value of virtual worlds for post-secondary instructors: a survey of innovators, early adopters and the early majority in second life. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 3(1), 40-50.
- Broadribb, S., & Carter, C. (2009). Using Second Life in human resource development. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 547-550.
- Bulu, S. T. (2012). Place presence, social presence, co-presence, and satisfaction in virtual worlds. *Computers & Education*, 58, 154-161.
- Canbek Göksel, N. (2009). Üniversite-toplum işbirliğinde öğrenen-ders yöneticisi etkileşimi: Second Life (SL) üzerine bir çalışma. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, Türkiye.
- Cheong, D. (2010). The effects of practice teaching sessions in Second Life on the change in pre-service teachers' teaching efficacy. *Computers & Education*, 55, 868-880.
- Çubukçu, F. (2008). Yabancı dil öğrenme endişesi ile öz yeterlik arasındaki korelasyon üzerine bir çalışma. *Eğitimde Kuram ve Uygulama (Journal of Theory and Practice in Education)* 4(1), 148-158.
- Davies, G. (2005). Computer Assisted Language Learning: Where are we now and where are we going? University of Ulster Centre for Research in Applied Languages UCALL Conference, University of Ulster, Coleraine.
- De Bono, E. (1999). *Six Hats Thinking*. Little, Brown & Company, England.
- Dede, C., Ketelhut, D., & Ruess, K. (2004). Designing for motivation and usability in a museum-based multi-user virtual environment. Meeting of the American Educational Research Association, San Diego, CA.
- Dickey, M. D. (2005). Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance education. *British Journal of Educational Technology*, 36(3), 439-451.
- Diñçer, G. D. (2008). Sanal dünyaların uzaktan eğitim danışmalık hizmetlerinde kullanımı: Second Life örneği. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, Türkiye.
- Esteves, M., Fonseca, B., Morgado, L., & Martins, P. (2011). Improving teaching and learning of computer programming through the use of the Second Life virtual world. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 624-637.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2000). *How to design and evaluate research in education*. USA: The McGraw-Hill Companies.
- Freitas, S., Rebolledo-Mendez, G., & Liarokapis, F., Magoulas, G. & Poulouvasilis, A. (2010). Learning as immersive experiences: Using the four-dimensional framework for designing and evaluating



- immersive learning experiences in a virtual world. *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 69–85.
- Friedman, D., Steed, A., & Slater, M. (2007). Spatial social behavior in Second Life. *Intelligent Virtual Agents IVA, Lecture Notes in Computer Science LNAI*, 4722, 252–263.
- Gandhi, T., & Chauhan, B. (2012). Software requirement inspection tool for requirement review. *International Conference on Advances in Computing and Management, Maharashtra, India*, 479-483.
- Gao, F., Noh, J.J., & Koehler, M.J. (2009). Comparing role-playing activities in Second Life and face-to-face environments. *Journal of Interactive Learning Research*, 20(4), 423-443.
- Gavrilova, M.L. & Yampolskiy, R. (2011). Applying biometric principles to avatar recognition. *Lecture Notes in Computer Science*, 6670, 140-158.
- Gregory, S., & Masters, Y. (2010). Six hats in Second Life: Enhancing preservice teacher learning in a virtual world. *International Conference on Teaching and Learning with Technology (iCTLT)*, Singapore.
- Gregory, S., & Masters, Y. (2012). Real thinking with virtual hats: A role- playing activity for pre-service teachers in Second Life. *Australasian Journal of Educational Technology*, 28 (special issue 3), 420-440.
- Güler, H. K. (2010). Karikatür kullanılarak yapılan öğretimin ilköğretim 6. Sınıf öğrencilerinin matematik dersi doğal sayılar alt öğrenme alanındaki akademik başarılarına ve matematik dersine karşı tutumlarına etkisi. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- İzci, F. (2008).Biyoloji öğretmenlerinin yapılandırmacı eğitime yönelik yaklaşımlarının incelenmesi. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, Türkiye.
- Karadağ, M., Sarıtaş, S., & Erginer, E. (2009). Using the ‘six thinking hats’ model of learning in a surgical nursing class: Sharing the experience and student opinions. *Australian Journal of Advanced Nursing*, 26, 59-69.
- Kongmee, I., Strachan, B., Montgomery, C., & Pickard, A. (2011) Using massively multiplayer online role playing games (MMORPGs) to support second language learning: Action research in the real and virtual world. 2nd Annual IVERG Conference: Immersive Technologies for Learning, Middlesborough, UK.
- Korkut, E., & Akkoyunlu, B. (2008). Yabancı dil öğretmen adaylarının bilgi ve bilgisayar okuryazarlık öz-yeterlilikleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*,34, 178-188.
- LeCompte, M. D., & Goetz, J. P. (1982). Problems of reliability and validity in ethnographic research. *Review of Educational Research*, 52(1), 31-60.
- Lemon, M., & Kelly, O. (2009). Laying Second Life foundations: Second chance learners get first life skills. Same places, different spaces Conference, Auckland, New Zealand, 557-565.
- Li, C-S., Lin, Y-F., Nelson, J., & Eckstein, D. (2008). Hats off to problem-solving with couples. *The Family Journal*, 16(3), 254-257.
- Lifton, J., & Paradiso, J. A. (2010). Dual reality: Merging the real and virtual. *Social Informatics and Telecommunications Engineering*, 33(1), 12-28.
- Liou, H. C. (2012): The roles of Second Life in a college computer-assisted language learning (CALL) course in Taiwan, ROC. *Computer Assisted Language Learning*, 25(4) ,365-382.
- Mennecke, B. E., Triplett, J. L., Hassall, L. M., Conde, Z. J., & Heer, R. (2011). An examination of a theory of embodied social presence in virtual worlds. *Decision Sciences*, 42(2), 413-450.
- Paterson, A. (2006). Dr Edward de Bono’s six thinking hats and numeracy. *Australian Primary Mathematics Classroom*, 11(3), 11-15.
- Reinkensmeyera, D. J., Guigond, E., & Maier, M. A. (2012). A computational model of use-dependent motor recovery following a stroke: Optimizing corticospinal activations via reinforcement learning can explain residual capacity and other strength recovery. *Dynamics*, 29(30), 60-69.
- Rogers, L. (2011). Developing simulations in multi-user virtual environments to enhance healthcare education. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 608–615.

- Rudra, A., Jaeger, B., Aitken, A., Chang, V. & Helgheim, B. (2011). *Virtual team role play using Second Life for teaching business process concepts*. 44th Hawaii International Conference System Sciences (HICSS), Hawaii, USA, 1-8.
- Salmon, G. (2009). The future for (second) life and learning. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 526-538.
- Sanchez, J. (2007). Second Life: An interactive qualitative analysis. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference, Chesapeake, VA: AACE, 1240-1243.
- Sarı, H. (2006). Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi ile ilgili öğrenci görüşleri. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya, Türkiye.
- Schiller, S. Z. (2009). Practicing learner-centered teaching: Pedagogical design and assessment of a Second Life project. *Journal of Information Systems Education*, 20(3), 369-381.
- Singh, N., & Lee, M. J. (2008). Exploring perceptions toward education in 3D virtual environments: An Introduction to "Second Life". *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 8(4), 315-327.
- Smith, M., & Cook, K. (2012). Attendance and achievement in problem-based learning: The value of scaffolding. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 6(1), 129-152.
- Tang, F. (2010). Reference tools in Second Life: implications for real life libraries. *New Library World*, 111(11), 513-525.
- Ünal, Ç., Onursal Ayırır, İ. & Arıoğul, S. (2011). İngilizce, Almanca ve Fransızca öğrenen üniversite öğrencilerinde yabancı dil öğrenme stratejilerinin kullanımı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 473-484.
- Wang, C., Song, H., Xia, F., & Yan, Q. (2009). Integrating Second Life into an EFL program: Students' perspectives. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 2(1), 1-16.
- Wang, Y., & Braman, J. (2009). Extending the classroom through Second Life. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), 235-247.
- Warburton, S. (2009). Second Life in higher education: Assessing the potential for and the barriers to deploying virtual worlds in learning and teaching. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 414-426.
- Webber, S., & Nahl, D. (2011). Sustaining learning for LIS through use of a virtual world. *Library Associations and Institutions*, 37(1), 5-15.
- Wills, S., Leigh, E. & Ip, A. (2011). *The power of role-based e-learning*. New York, USA: Routledge.
- Wood, N. T., Solomon, M. R., & Englis, B. G. (2005). Personalization of online avatars: is the messenger as important as the message? *International Journal of Internet Marketing and Advertising*, 2(1/2), 143-161.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara, Türkiye: Seçkin Yayınları.
- Yin, R. K. (1994). *Case study research: Design and methods* (2nd ed). Newbury Park, London, New Delhi: Sage.
- Yurtcan, İ. H. (2003). Yabancı dil öğretiminde çeviri derslerinin işlevselliği. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 154-156.
- Zhang, C. (2010). Using virtual world learning environment as a course component in both distance learning and traditional classroom: implications for technology choice in course delivery. Proceedings of the Southern Association for Information Systems Conference, Atlanta, USA, 196-200.