

ÜÇ-BOYUTLU SANAL ORYANTASYON UYGULAMASINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

STUDENT OPINIONS ABOUT THREE-DIMENSIONAL VIRTUAL ORIENTATION IMPLEMENTATION

Fatih ÖZDİNÇ
Hacettepe Üniversitesi
ozdinc@hacettepe.edu.tr

Hakan TÜZÜN
Hacettepe Üniversitesi
htuzun@hacettepe.edu.tr

ÖZET: Bu çalışmanın amacı 3-boyutlu çok-kullanıcılı sanal ortamları oryantasyon amacı ile kullanan üniversiteye yeni başlayan öğrencilerin uygulamaya ilişkin görüşlerini ortaya koymaktır. Bu amaçla bir sanal oryantasyon ortamı Active Worlds çok-kullanıcılı sanal ortamı altyapısı üzerinde, alan yazındaki çeşitli oryantasyon ilkeleri gözetilerek geliştirilen sanal ortamda öğrenciler oryantasyona tabi tutularak uygulamaya ilişkin görüşleri alınmıştır. Çalışmaya, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü'ne (BÖTE) 2009-2010 öğretim yılında başlayan öğrencilerden 25'i katılmıştır. Öğrenciler Active Worlds ortamında geliştirilen Hacettepe Üniversitesi BÖTE'nin tasarlandığı sanal dünyada 20 dakika süreyle dolaşmışlar ve uygulamaya dair görüşleri açık-uçlu bir soru ile alınmıştır. Öğrenciler sanal oryantasyon uygulamasını beğendiklerini ve bu oryantasyon sayesinde yeni bilgiler öğrendiklerini aktarmışlardır.

Anahtar Sözcükler: Oryantasyon, duruma alıştırma, işe alıştırma, 3-boyutlu ortamlar, çok-kullanıcılı sanal ortamlar

ABSTRACT: The purpose of this study is to examine freshmen university students' opinions about 3D virtual orientation implementation. For this purpose, students navigated in a virtual orientation environment developed on the Active Worlds multi-user virtual environment by taking into account various orientation principles found in the literature. Students' opinions were collected through an open-ended question. There were 25 students in the study, who were enrolled in 2009-2010 academic year to Computer Education and Instructional Technology Department at Education Faculty of Hacettepe University in Ankara, Turkey. Students indicated that they liked the virtual orientation and felt that they were oriented to the department through this intervention.

Keywords: Orientation, school orientation, 3-D environments, multi-user virtual environments

GİRİŞ

Oryantasyon (Duruma Alıştırma) Hizmeti

Oryantasyon ile ilgili tanımlara bakıldığında, tanıtma, alıştırma, hazırlama, yöneltme eğitimi ile eş anlamlı kullanıldığı görülmektedir. Genel anlamda oryantasyon hizmeti, “yeni bir işe, yeni bir okula, üniversiteye giren kişinin çevresine, işine, okuluna alışabilmesi için başladığı iş ya da okul çevresinde bulunan yetkililer tarafından hazırlanan özel ve oldukça kısa süreli bir eğitim programı”dır (Ceyhan, 1995, s.42).

Eğitim kurumlarındaki oryantasyon hizmetlerinin amacı okul öncesi eğitimden, lisansüstü eğitime kadar, eğitim düzeylerinin hangi aşamasında olurlarsa olsunlar, öğrencilerin yeni girdikleri bir ortamda karşılaşılabilecekleri güçlüklerden haberdar olmalarını sağlayarak, yeni ortamlarına kolay alışmalarını sağlamak, kendilerini çaresiz ve güçsüz hissetmelerini önlemektir. Böylece öğrencinin daha başarılı olması beklenir ve öğrenmeye karşı güdülenmesi artar. Bu hizmetin amacına ulaşabilmesi için öğrenciler henüz okula gelmeden, öğretim yılının başında yeterli bir hazırlık ve organizasyon yapılması gerekir (Yeşilyaprak, 2005).

Üniversiteye yeni başlayan öğrenciler, yeni bir eğitim ortamına girmekte, yaşam tarzlarında da değişim yaşamaya başlamaktadır. Bu dönemden itibaren öğrencilerden hayata dair kararlarını kendilerinin vermesi beklenmektedir. Öğrencilerin daha önceki yaşam tarzları üniversiteye girdikten sonraki yaşam tarzından çok farklıysa bireylerin üniversiteye uyum süreçlerinde sorunlar ortaya çıkabilmekte ve bu uyumsuzluk durumu okuldan ayrılmayla bile sonuçlanabilmektedir (Beekhoven, De Song ve Van Hout, 2004). Bu nedenle

öğrencilerin yeni girdikleri ortama hem kişisel hem de sosyal uyum sağlamalarına yardım etmek amacıyla oryantasyon hizmetlerinden yararlanılmaktadır.

Okullarda verilen rehberlik hizmetlerine bakıldığında, hizmetlerin öğrenci ihtiyaçları ve çevre şartları doğrultusunda hazırlanmadığı görülmektedir. Nitelikli uzmanların olmayışı, öğrencilerin oryantasyon hizmetlerinden yararlanmak için zamanlarının belirli bir kısmını oryantasyon amaçlı belirlenen zaman dilimi için ayırmak zorunda kalması, öğrencilerin oryantasyon verilecek gerçek ortamda bulunmak zorunda olması gibi sebepler fiziksel olarak öğrencilere verilen oryantasyon hizmetlerine katılımı ve dolayısıyla bu hizmetlerin sürdürülebilirliğini azaltmaktadır. Öğrencilerin çevreye ve okula alışma sürecinde öğrenciler için bireyselleştirilmiş, onların ihtiyaçlarına cevap verecek hizmetlere ihtiyaç vardır. Çok-kullanıcı sanal ortamlar, kullanıcıları sanal bir platformda bir araya getirme ve kullanıcılara gerçek ortamda geziyormuş hissi verme özelliklerinden dolayı oryantasyon hizmetlerinin verilmesinde bir alternatif olarak görülebilir.

3-Boyutlu Çok-Kullanıcı Sanal Ortamlar ve Oryantasyon Hizmeti

Günümüzde 3-boyutlu çok-kullanıcı sanal ortamlar oyunlarda yaygın olarak görülmektedir. Bunlar devasa çok-kullanıcı çevrim-içi oyunlar (Massively Multi-Player Online Games, MMOG) ve devasa çok-kullanıcı çevrim-içi rol oynama oyunlarıdır (Massively Multi-Player Online Role-Playing Games, MMORPG). Yeni nesil 3-boyutlu çevrim-içi çok-kullanıcı ortamların oyunlarda kullanılması 1999'da Verant tarafından geliştirilen Everquest ile başlamıştır (Sony, 2003; akt. Jones ve Warren, 2008). Sanal ortamlar oyunlar üzerinden günümüzde başta Kuzey Amerika olmak üzere büyük ölçekte kullanıcıya ulaşmaktadır (Whiting, 2003). Bunlardan birisi olan World Of Warcraft, 2006 yılındaki verilere göre kendi sanal ortamında 6 milyonun üzerinde kullanıcıya sahiptir (Woodcock, 2008). Bu sayının bugün 11 milyonun üzerinde olduğu tahmin edilmektedir.

Çok-kullanıcı sanal ortamlar içerisinde oyun ve sosyal etkinlikler için topluluklar oluşturulabildiği gibi, eğitsel toplulukların oluşturulması da mümkündür (Maher, Skow ve Cigonani, 1999). 3-boyutlu sanal ortamların, etkileşimli geleneksel çoklu-ortam uygulamalarına göre daha uzun süreli ve daha anlamlı bilgi kazandırma potansiyeli vardır. Öğrencilerin sanal ortamda dolaşmalarının yanı sıra onlara bazı nesnelere yerini değiştirmelerine izin vermek anlama seviyelerini geliştirecektir. Kalyuga (2007) sanal ortamları, dinamik dönüt sağlaması, öğrenen deneyimine bağlı olması ve gerçek-zamanlı kişiselleştirilmiş görev seçimine olanak vermesi sebebiyle yüksek düzeyde etkileşimli ortamlar olarak tanımlamıştır. Eğitime dahil olan bu teknolojiler öğrenme kaynaklarını daha erişilebilir kılmakta, bireysel olarak öğrenmeyi sağlamakta ve öğrenenlerin süreçte daha aktif bir rol almasını sağlamaktadır. Yazılım ve donanım teknolojilerindeki son gelişmeler 3-boyutlu öğrenme ortamlarında uygulama yapmayı olanaklı hale getirmiştir. Harvard Üniversitesi, Missouri Üniversitesi, Bredley Üniversitesi ve 80 civarında diğer eğitim kurumu Second Life sanal ortamını uzaktan eğitim sistemlerinde kullanmaktadır (Bell, Pope ve Peters, 2007).

Üniversitelerde verilen oryantasyon hizmetlerinin öğrencilere üniversite yaşamlarında kolaylıklar sunacağı bilinmekle birlikte bu oryantasyon programlarına fiziksel olarak katılımın gerekmesi öğrencilere yük getirmekte ve zorunlu tutulmadığı zaman öğrenciler oryantasyon programlarına katılmayı tercih etmemektedir. Öğrencileri bu programlara katılmayı isteklendirmek için oryantasyon hizmetlerinin daha ilgi çekici şekilde verilmesi bir çözüm olarak görülebilir. Son yıllarda oryantasyon hizmeti veren bazı üniversiteler öğrencileri pasif olarak üniversite içerisinde dolaştırmak yerine onların aynı zamanda eğlenebilecekleri şekilde bu programları sunmaktadır. Oryantasyon hizmetinin İnternet üzerinden 3-boyutlu çok-kullanıcı sanal ortamlarda verilmesi öğrencileri fiziksel olarak ortamda bulunma zorunluluğundan kurtararak öğrenciye zaman esnekliği sunabilecek, öğrenci ihtiyaç duyduğu anda tanımak istediği birimi gezebilecektir.

YÖNTEM

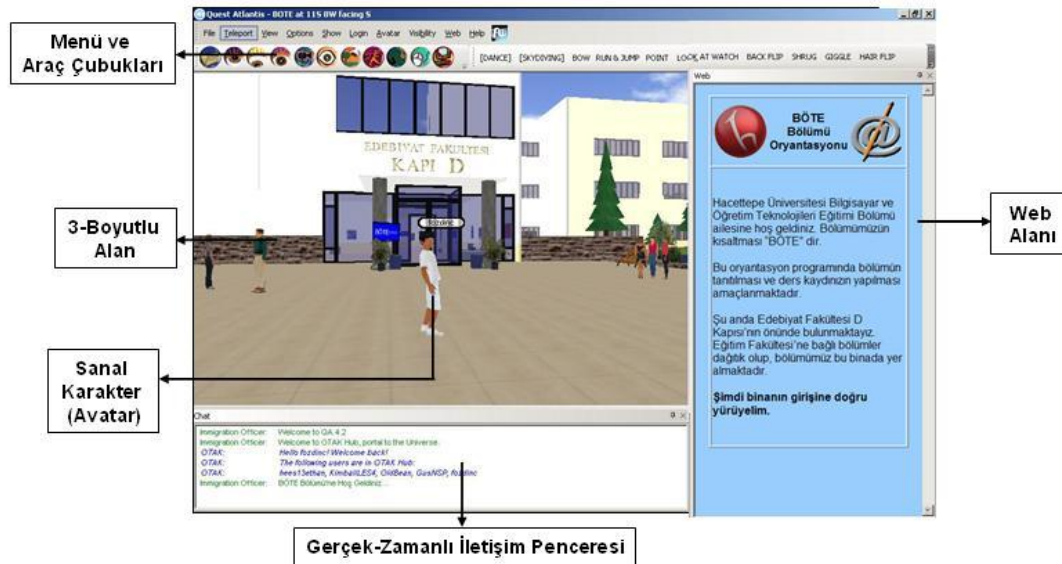
Çalışma, nitel araştırma yönteminin kullanıldığı bir çalışmadır ve görüşme tekniği kullanılmıştır. Öğrencilerin sanal oryantasyon deneyimlerine dair görüşleri açık uçlu bir soru ile yazılı olarak alınmıştır. Alınan verilen içerik analizi ile başlıklar altında toplanmıştır.

Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü'ne 2009-2010 öğretim yılında yeni kayıt yaptıran öğrenciler, bu bölüme dikey geçiş yapan öğrenciler ve üst sınıflara yatay geçiş yapan öğrenciler araştırma kapsamına alınmıştır. Çalışma grubu 12 kız (%48), 13 erkek (%52) olmak üzere toplam 25 kişiden oluşmaktadır.

Öğrencilerin üniversiteye kesin kaydı sırasında onlarla yüz yüze görüşülmüş ve öğrencilerin iletişim bilgileri alınmıştır. Bu görüşmede öğrencilere, yapılacak uygulama hakkında kısa bir bilgi verilmiş, uygulamanın yerini ve zamanını bildiren bir duyuru dağıtılmıştır. Öğrencilerden alınan iletişim bilgileri doğrultusunda uygulamadan 1 hafta önce e-posta gönderilerek, onlara uygulama yer ve zamanı hatırlatılmıştır. E-posta ile dönüt alınamayan öğrencilere telefonla ulaşılmıştır. Uygulama yer ve zamanı hakkındaki bilgiler ayrıca bölüm web sayfasının duyurular bölümünde ilan edilmiştir. Öğrenciler Tüzün ve Özdiç (2010) tarafından geliştirilen sanal ortamda 20 dakika süre ile dolaşmış ve uygulamaya ilişkin görüşleri alınmıştır.

Araştırmada, 3-boyutlu çok-kullanıcılı sanal bir ortam (Multi-User Virtual Environment, MUVE) olan Active Worlds teknolojisi kullanılmıştır (http://www.activeworlds.com). Active Worlds (AW), bilgisayara kurulan bir arayüz yazılımı ile kullanıcıların İnternet üzerinden birçok sanal dünyayı içinde bulunduran bir sunucuya erişerek hem bu sanal dünyalara ulaşabildikleri hem de birbirleri ile gerçek-zamanlı olarak etkileşime geçebildikleri sanal bir ortamdır.

Kullanıcılar AW sanal ortamında "avatar" adı verilen sanal bir karakter tarafından temsil edilmektedir (Bkz. Şekil 1). Active Worlds arayüzü 4 bölümden oluşmaktadır. Sol tarafta içinde dolaşılabilir 3-boyutlu alan; sağ tarafta yönergelerin belirtildiği web alanı (bilgi ekranı); aşağıda, kullanıcıların birbirleri ile gerçek-zamanlı iletişime geçebilecekleri gerçek-zamanlı iletişim penceresi alanı; yukarıda, kullanıcının ortamı kullanırken olayları yönetebileceği ve kamera görüş açısını ayarlayabileceği bir takım araç çubukları bulunmaktadır. Bu bölümlerin boyutları kullanıcının isteğine göre sürük-le-bırak yöntemi ile ayarlanabilir, 3-boyutlu alan haricindeki bölümler tamamen kapatılabilir.



Şekil 1. Sanal ortam ekran görüntüsü

Sanal ortam içerisinde oryantasyon sürecinin geliştirilmesinde Kaya (2007), Güven (2008) ve Yeşilyaprak (2005) tarafından belirtilen bir oryantasyon programında bulundurulması gereken öğelere yer verilmiştir.

BULGULAR

Öğrenciler sanal oryantasyon için genellikle olumlu görüş bildirmişlerdir. Sanal oryantasyona katılan öğrenciler 68 olumlu görüş, 6 olumsuz görüş, 9 da öneri bildirmişlerdir. Sanal oryantasyona katılan öğrencilerden alınan olumlu görüşler temalar boyutunda gruplandırıldığında bunların 13 başlıkta toplandığı görülmektedir. Sanal oryantasyon uygulamasına dair olumlu görüşler Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1. Sanal Oryantasyona Katılan Öğrencilerin Olumlu Görüşleri

	Öğrenci Olumlu Görüşleri	F
1	Bölümü tanımıma yardımcı oldu ve bölüm hakkında yeni bilgiler öğrendim.	13
2	Güzel ve başarılı bir uygulama oldu.	12
3	Yararlı ve gerekli bir uygulama oldu.	10
4	Kısa zamanda bölümü tanımamı sağladı.	10

5	Tasarım gerçekçiydi. Kendimi gerçekten bölümün içinde gibi hissettim.	4
6	Yazılımın kullanımı kolay ve anlaşılırdı.	4
7	Farklı bir deneyimdi.	4
8	Öğretim elemanları bizimle ilgilendiler.	3
9	Eğlenceli idi, keyif aldım.	3
10	Bilgisayar ortamında olması pozitif etki yarattı.	2
11	3-boyutlu ortam kullanma becerim gelişti.	1
12	Bütün odalara girilmeden ilerlenememesi çok güzel düşünülmüş.	1
13	Görsel olduğu için daha akılda kalıcı oldu.	1
	Toplam	68

Sanal oryantasyona katılan öğrencilerin olumlu görüşleri incelendiğinde öğrencilerin sanal oryantasyonu beğendikleri görülmüştür. Öğrenciler aynı zamanda oryantasyon öncesi ve sonrası kendileri ile ilgilenen öğretim elemanlarının bu ilgisinden memnun kalmıştır. 3-boyutlu sanal ortamın tasarımı da öğrencilerin hoşuna gitmiştir. Öğrencilerin olumlu görüşlerinin yanında 6 olumsuz görüş bildirilmiştir. Bu görüşler 4 başlık altında toplanmıştır. Sanal oryantasyon uygulamasına dair olumsuz görüşler Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Sanal Oryantasyona Katılan Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri

	Öğrenci Olumsuz Görüşleri	F
1	Uygulama kısa olduğu için akılda kalıcı değildi.	2
2	Birebir fiziksel olarak yapılsa daha fazla bilgi alabilirdim.	2
3	Yön tuşlarını kullanmak zorladı.	1
4	Sanal karakterlerin aynı olması ve birbirinin içinden geçmesi iyi değildi.	1
	Toplam	6

Tablo 2’de sunulan verilere göre sanal karakterlerin birbirinin içinden geçmesine yönelik 1 olumsuz görüş, uygulamanın akılda kalıcı olmadığına yönelik 2 olumsuz görüş, ortamda ilerlerken yön tuşlarını kullanmakta zorlanıldığı yönünde 2 olumsuz görüş belirtilmiştir. 2 görüş, oryantasyon uygulamasının fiziksel olarak yapılmasının daha iyi olacağı yönündedir.

Öğrenciler sanal ortam uygulamasına dair önerilerde de bulunmuşlardır. Toplam 9 adet öneri bildirilirken bu öneriler 5 başlık altında toplanmıştır. Sanal oryantasyon uygulamasına dair öneriler Tablo 3’te gösterilmiştir.

Tablo 3. Sanal oryantasyona katılan öğrencilerin önerileri

	Öğrenci Önerileri	F
1	Tasarımın geliştirilmesi gerekir.	3
2	Mümkünse bölüm web sitesinden/İnternette takip edilmesi iyi olur.	2
3	Bilgiler sesli olarak verilse daha iyi olur.	2
4	Tam olarak öğrenebilmem için biraz daha dolaşmam gerekir.	1
5	Mekanların gerçek görüntüsü eklense daha güzel olur.	1
	Toplam	9

Tablo 3’te verilen bilgiler doğrultusunda öğrencilerden tasarımın geliştirilmesi gerekliliği yönünde 3, sanal oryantasyon uygulamasının İnternette yayınlanması konusunda 2, oryantasyonda sunulan bilgilerin yazılı olması yerine sanal bir rehber tarafından sesli olarak verilmesi konusunda 2 öneri gelmiştir. Uygulama için 1 öğrenci daha fazla zaman ayrılması gerektiğini savunmuş, 1 öğrenci ise sanal görüntünün yanında ortamın gerçek görüntüsünün de eklenmesinin güzel olacağını belirtmiştir.

SONUÇ

Sanal oryantasyona katılan öğrenciler tasarımı gerçekçi bulduklarına dair görüş belirtmişlerdir. Öğrencilerden bazıları kendilerini gerçekten bölümün içinde gibi hissettiğini söylemiştir. Bazı öğrenciler, oryantasyonunun

bilgisayar ortamında görsel olarak sunulmasının kendileri için pozitif bir etki yarattığını ifade etmiştir. Öğrencilerin bir kısmı sanal oryantasyonu kısa bulmuş ve bu yüzden akılda kalıcı olmadığını ifade etmiştir. Sanal ortam doğrusal bir şekilde, bir birimi gezmeden diğer birime geçişin görünmez duvarlarla engellenmesi mantığıyla oluşturulmuştur. Öğrencilerden bu konuda olumsuz bir görüş alınmazken bir öğrenci bir birime girmeden diğer birime geçememenin kendisinde yarattığı olumlu etkiyi belirtmiştir. Sanal oryantasyon uygulaması öğrencilerden fazla sayıda olumlu görüş almıştır. Bu durum üniversiteye yeni başlayacak öğrencilerin üniversitelerini, bölümlerini fiziksel olarak gerçek ortamda tanımak yerine İnternet üzerinden bir sanal ortam içerisinde tanyabileceklerine dair bir hazır bulunuşluğa sahip olduklarını göstermektedir.

ÖNERİLER

Sanal oryantasyon bölüm akademik web sayfasına konularak üniversiteye yeni başlayan öğrencilerin oryantasyona İnternet üzerinden, uzaktan katılması sağlanarak öğrencilerin görüşlerinde bir değişiklik olup olmadığı incelenebilir.

Öğrencilere, sanal oryantasyona zaman sınırlaması olmaksızın tekrar tekrar katılma şansı verilerek daha uzun süreleri araştırmalar yapılabilir.

Kullanılan sanal ortamın kurulumu ve kullanımı hakkında detaylı bir eğitim kitapçığının öğrencilere ulaştırılması sağlanarak, sanal oryantasyonun öğrencilerin okula gelmeden kendi ortamlarında uygulanması ve öğrenci görüşlerinin alınması önerilir.

KAYNAKÇA

- Beekhoven, S., De Song, U., & Van Hout, H. (2004). The impact of first-year students' living situation on the integration process and study progress. *Educational Studies*, 30(3), 277-290.
- Bell, L., Pope, K., & Peters, T. (2007). Digital libraries on the MUVE: A virtual adventure. *Bulletin of the American Society of Information Science and Technology*, 33(4), 29.
- Ceyhan, E. (1995). Oryantasyon Eğitimi. *Yaşadıkça Eğitim*, 42, 14-15.
- Güven, M. (2008). *Psikolojik danışma ve rehberlik*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Jones, G.J., & Warren S. (2008). Three-dimensional computer-based online learning environments. In J. Voogt & G. A. Knezek (Eds.), *The International Handbook of Information Technology in Education* (pp. 893-902). New York, NY: Springer.
- Kalyuga, S. (2007). Enhancing instructional efficiency of interactive e-learning environments: A cognitive load perspective. *Educational Psychology Review*, 19(3), 387-399.
- Kaya, A. (Editör) (2007). *Psikolojik danışma ve rehberlik*. Ankara, Anı Yayıncılık.
- Maher, L.M., Skow, B., & Cigonani, A. (1999). Designing the virtual campus. *Design Studies*, 20(4), 319-342.
- Tüzün, H. ve Özdiç, F. (2010). 3-Boyutlu sanal üniversite oryantasyon ortamının geliştirilmesi (Development of 3D virtual university orientation environment). *Akademik Bilişim '10 Bildiriler Kitabı, Muğla*.
- Whiting, J. (2002). *Online game economies get real*. <http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2002/11/55982> adresinden 10 Mart 2010 tarihinde erişilmiştir.
- Woodcock, B.S. (2006). *An analysis of MMOG subscription growth*. <http://www.mmogchart.com/> adresinden 26 Mart 2010 tarihinde erişilmiştir.
- Yeşilyaprak, B. (2005) *Eğitimde rehberlik hizmetleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.