

EĐİTİMDE ARAŐTIRMA VE DEĐERLENDİRMELER

Aralık 2022

Editörler

Doç. Dr. Onur Zahal

Dr. Öğr. Kübra Dilek Tankız

İmtiyaz Sahibi / Publisher • Yaşar Hız
Genel Yayın Yönetmeni / Editor in Chief • Eda Altunel
Kapak & İç Tasarım / Cover & Interior Design • Gece Kitaplığı
Editörler / Editors • Doç. Dr. Kenan BAŞ
Dr. Öğr. Kübra Dilek TANKIZ
Birinci Basım / First Edition • © Aralık 2022
ISBN • 978-625-430-539-9

© copyright

Bu kitabın yayın hakkı Gece Kitaplığı'na aittir.

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin
almadan hiçbir yolla çoğaltılamaz.

The right to publish this book belongs to Gece Kitaplığı.

Citation can not be shown without the source, reproduced in any way
without permission.

Gece Kitaplığı / Gece Publishing

Türkiye Adres / Turkey Address: Kızılay Mah. Fevzi Çakmak 1. Sokak

Ümit Apt. No: 22/A Çankaya / Ankara / TR

Telefon / Phone: +90 312 384 80 40

web: www.gecekitapligi.com

e-mail: gecekitapligi@gmail.com



Baskı & Cilt / Printing & Volume

Sertifika / Certificate No: 47083

Eđitimde Arařtırma ve Deęerlendirmeler

Aralık 2022

Editörler

Doç. Dr. Kenan BAŐ
Dr. Öğr. Kübra Dilek TANKIZ

İÇİNDEKİLER

Bölüm 1

YENİ TİP KORONAVİRÜS (SARS-COV2) SALGIN SÜRECİNDE
ÖĞRETMENLERİN İYİ OLUŞ HALLERİ

Kasım YILDIRIM, Özgür ULUBEY, Tolga ERDOĞAN..... 1

Bölüm 2

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN BAĞLANMA STİLLERİ VE ŞİDDETE
YÖNELİK TUTUMLARININ İNCELENMESİ: İSTANBUL
ÖRNEĞİ

Rabia Rümeysa ŞEREMET 25

Bölüm 3

MÜZİK ÖĞRETMENİ ADAYLARININ GELENEKSEL
TÜRK MÜZİĞİ DERSLERİNE YÖNELİK TUTUMLARININ
İNCELENMESİ

Neşe KAYA, Gökalp PARASIZ..... 43

Bölüm 4

MÜZİK ÖĞRETMENİ ADAYLARININ “ETKİLİ ÖĞRETMEN”
ÖZELLİKLERİNİN “VİGNETTE TEKNİĞİ” İLE İNCELENMESİ

Cahit AKSU, Zühal Dinç ALTUN 65

Bölüm 5

SES TABANLI EŞZAMANLI SOSYAL MOBİL ÖĞRENME
ORTAMI OLARAK CLUBHOUSE UYGULAMASI VE EĞİTSEL
BAĞLAMDA KULLANIMI

Erdi Okan YILMAZ 93

Bölüm 6

TÜRKİYE’DEKİ MÜZİSYENLERİN MÜZİKAL PERFORMANS
KAYGISINDA HİPNOTERAPİNİN KULLANIMI ÜZERİNE
UZMAN GÖRÜŞLERİ

Deniz BİLGİN 111

BÖLÜM 5

SES TABANLI EŞZAMANLI SOSYAL MOBİL ÖĞRENME ORTAMI OLARAK CLUBHOUSE UYGULAMASI VE EĞİTSEL BAĞLAMDA KULLANIMI

Erdi Okan YILMAZ¹

¹ Öğr. Gör. Dr., Uşak Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, erdi.yilmaz@usak.edu.tr,ü ORCID ID: 0000-0002-7423-725X

1. GİRİŞ

Mobil cihazlar gündelik insan hayatının ayrılmaz bir parçasıdır (Karaaslan & Budak, 2012; Kreyenhagen, 2018). Mobil cihazlar; taşınabilir oldukları, kullanıcıya esneklik sağladıkları, zaman ve mekân bağımsız çalışma imkânı sundukları için artık günümüzde hayatımızın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Mobil cihazlar aracılığıyla (ör. cep telefonu, dizüstü bilgisayar, tablet vb.) gerçekleştirilen öğrenme süreci “mobil öğrenme” olarak tanımlanmaktadır (O'Malley vd., 2003). Mobil teknolojilerin yeni yeni yaygınlaşmaya başladığı dönemlerde bir cihaz aracılığıyla öğretim içeriğinin sunumu mobil öğrenme olarak tanımlanırken (Quinn, 2000), artık günümüz teknolojik gelişmeleriyle beraber sadece içeriğin sunumu değil, birden çok duyu organına hitap eden, çift yönlü etkileşim ve iletişimin mümkün olduğu daha karmaşık bir süreç halini almıştır.

Mobil öğrenme alanı, günümüz mobil iletişim ve cihaz teknolojilerinin gelişimlerine paralel bir ivme içerisinde gelişim göstermektedir. Dijital teknolojilerin gelişmesiyle beraber mobil öğrenme alanında yeni cihazlar, yeni program ve uygulamalar ortaya çıkmaktadır. Mobil öğrenmede, mobil teknolojilerin herhangi bir zamanda, herhangi bir yerde öğrenim amaçlı kullanımı söz konusudur (Wang, Wiesemes & Gibbons, 2012). Mobil öğrenme, geleneksel öğretim faaliyetlerini destekleme amaçlı uygulanabileceği gibi uzaktan bir öğretim sürecinin yürütümünün sağlanması amacıyla da uygulanabilir (Kuyumcu, 2022).

1.1. Mobil Teknolojiler ve Uzaktan Eğitim Sistemleri

Mobil tabanlı uzaktan öğrenme faaliyetleri çerçevesinde akıllı mobil cihazlar aracılığıyla sanal sınıflara bağlantı gerçekleştirilebilmekte, eşzamanlı (senkron) ve eş-zamansız (asenkron) öğrenim süreçleri yürütülebilmektedir. Sanal sınıflar, eşzamanlı öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirilebildiği, içerisinde video ses paylaşımının yanında, dokuman paylaşımı, ekran paylaşımı, beyaz tahta, sohbet bölümü, katılımcı listesi gibi temel modülleri barındıran web tabanlı ortamlardır. Günümüz sanal sınıf ortamları, etkileşimli ortamlardır. Bu ortamlar, farklı platformda çalışabilecek şekilde tasarlanmaktadır. Örneğin bir sanal sınıf yazılımı hem PC masaüstü bilgisayar ortamında hem Mac bilgisayar ortamında hem Android hem de iOS işletim sistemine sahip mobil platformlarda çalışabilecek şekilde farklı versiyonlarla piyasaya sürülebilmektedir. Öğretim kurumları ise sanal sınıf yazılımı tercihlerinde; maliyet, kurulum kolaylığı, alt-yapı gereksinimi, ölçeklenebilme, teknik destek gibi kriterleri göz önüne almaktadırlar.

Öğrenciler, öğretim kurumlarının kendilerine sunduğu Adobe Connect, Blackboard Collaborate, BigBlueButton, Google Meet, Microsoft Teams, Zoom, Skype, Webex, Jitsi gibi eşzamanlı konferans yazılımla-

rının mobil uygulamaları üzerinden canlı derslerini takip edebilmekte, gerektiğinde mobil cihazlarının kamera ve mikrofonları aracılığıyla derse aktif katılım göstererek etkileşime girebilmektedirler. Eşzamanlı uzaktan eğitim sisteminin seçimi, kurumlardaki karar verici mekanizmalar tarafından belirlenmemektedir. Günümüzde onlarca eşzamanlı öğrenme ortamı bulunmaktadır. Bunların birçoğu ücretli iken (Adobe Connect, Blackboard, Wiziq, Microsoft Teams, Webex), bazıları ise ücretsiz olarak öğretim kurumlarının kullanımına sunulmuş durumdadırlar (Ör: BigBlueButton, Jitsi). Ayrıca bazı eşzamanlı konferans uygulamaları ise belirli bir kullanıcı sayısının üzerindeki hesap talepleri için ilave ücret talep edebilmektedir (Ör: Google Meet, Microsoft Teams). Bazı eşzamanlı konferans yazılımları Tablo-1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Eşzamanlı Konferans Yazılımları

Konferans Yazılımı Adı	Türü	Üretici Firma	Ücret Durumu
Adobe Connect	PC ve mobil tabanlı	Adobe	Ücretli
Zoom	PC ve mobil tabanlı	Zoom Video Com. Inc.	Kurumsal kullanımda ücretli
BigBlueButton	Web tabanlı	BigBlueButton Inc.	Ücretsiz
Jitsi	Web tabanlı	8x8 Inc.	Ücretsiz
Microsoft Teams	PC, mobil ve web tabanlı	Microsoft	Kurumsal kullanımda ücretli
Google Meet	PC, mobil ve web tabanlı	Google	Kurumsal kullanımda ücretli
Blackboard	Web ve mobil tabanlı	Blackboard Inc.	Ücretli

Web tabanlı eşzamanlı öğrenme ortamları (sanal sınıf yazılımları) bir sunucu üzerinden çalıştırılabildiği gibi bulut üzerinden de kurulum gereksiz kullanılabilmektedirler. Eğer bir öğretim kurumu, ölçekleme ve kontrolün tamamen kendisinde olmasını istiyorsa kendi sunucuları üzerine kurulum yaparak eşzamanlı öğrenme ortamlarını hizmete açabilirler. Bu durumda, yazılım altyapısı, ağ altyapısı (internet), donanım (server, server odası, kabinler, soğutma sistemleri, güç kaynağı sistemleri) ve tüm bu yazılım ve donanım ürünlerinin kurulum, yönetim ve işlerliğini sürdürecektir teknik bir ekip yani insan gücüne ihtiyaç vardır. Eğer bulut uygulama biçimi seçilirse, yazılım, donanım gibi giderler en düşük düzeye inerek, az bir işgücüyle bulut üzerinden hizmet ve uygulama yürütümü sağlanabilmektedir (Örneğin Google Classroom + Meet, Adobe Connect).

Günümüz web tabanlı eşzamanlı sanal sınıf uygulamalarında kamera ve ses paylaşımına (mikrofon) ilave olarak; belge gösterimi (metin belgesi,

pdf, slayt vb.), ekran paylaşımı, uygulama paylaşımı, dosya yükleme / indirme paneli, anlık anket-ölçek uygulaması, kısa sınav (quiz) uygulaması, beyaz tahta, ara (mola) odaları, grup odaları, tartışma bölümleri, mesajlaşma bölümleri gibi çok farklı modüller bulunmaktadır. Bu modüllerin birçoğu standart olarak sistem içerisinde yüklü iken, bazı modüller ise opsiyonlu şekilde sonradan sistem yöneticileri tarafından manuel olarak etkinleştirilebilmektedir. Günümüz geleneksel web tabanlı çevrimiçi eşzamanlı sanal sınıflarında öğrenme süreci genel itibariyle; öğretim elemanın canlı dersi başlatması, öğrencilerin derse eşzamanlı katılım göstermeleri, sunu ya da ekran paylaşımı üzerinden canlı dersin yürütülmesi, gerekli görülürse dersin kaydedilmesi ve canlı derse katılmayan öğrencilerin daha sonradan bu kayıtları asenkron olarak izlemesi şeklindedir. Sanal sınıflarda öğretim elemanı gerekli görürse hem kamerası aracılığıyla video görüntüsünü hem de mikrofonu aracılığıyla sesini iletebilmektedir. Dilerse de kamera video görüntüsü açmadan yalnızca sesli iletişim kurma imkânı da vardır.

Karşılıklı çift yönlü ses ve görüntü iletişimin kurulduğu konferans uygulamalarında, sanal sınıfta açılan kamera sayısına da paralel olarak veri aktarımı artmaktadır. Sadece ders sorumlusunun kamera ve mikrofonunun açık olduğu bir sanal sınıf ortamı ile hem kamera hem mikrofon hem ekran paylaşımı hem de ortamda bulunan öğrencilerin kamera ve mikrofonlarının açık olduğu sanal sınıf ortamlarında daha yüksek bant genişliğine sahip internet bağlantısına gereksinim duyulabilmektedir. İnternet bağlantısının yetersiz kaldığı durumlarda ise ses ve görüntü kesilmeleri, bağlantıda kopmalar yaşanabilmekte dolayısıyla öğrenme süreci olumsuz şekilde etkilenebilmektedir.

Günümüz güncel sosyal ağ ve konferans uygulamalarının bir saatlik ortalama veri tüketimleri olarak Tablo-1'de yer almaktadır. Sosyal ağ ya da sanal sınıfta eşzamanlı bulunan kişi sayısı, o an etkin olarak etkileşim teknolojilerinin sayısı (kamera, mikrofon vb.) bu veri miktarını mutlaka etkilemektedir. Tablo-1'deki veriler yoğun bir kullanım durumunda ortaya çıkmakta olan veri miktarını göstermektedir.

Tablo 1. Sosyal Ağ ve Sanal Sınıf Konferans Sistemlerinin 1 Saatte Ortalama Veri Kullanımları

Sosyal Ağ ve Sanal Sınıf Konferans Sistemi	Ortalama 1 Saatte Kullanılan Veri (1000MB=1GB.)
Facebook	480MB. (Casserly, 2022)
Instagram	600MB. (Casserly, 2022)
Youtube	1.6GB. (Lopez-Vito, 2020)
Microsoft Teams	2.7GB. (Griffith, 2022)

Google Meet (HD)	2.6GB. (Fauzia, 2021)
Zoom (HD)	2.4GB. (Abbott, 2021)
Blackboard	1.6GB. (Quora, 2022)
BigBlueButton	0.9GB. (BigBlueButton, 2022)

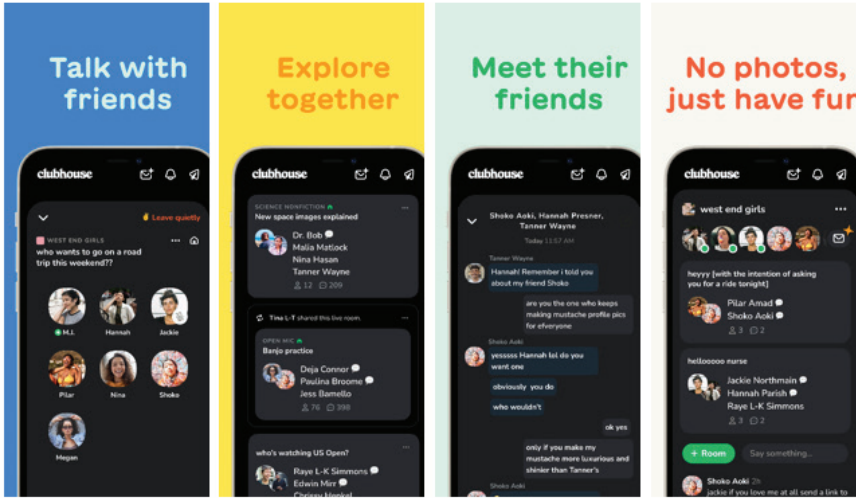
Tablo-1’de görüldüğü üzere bazı konferans uygulamaları saatte ~2.7 gigabayt (GB) veri tüketimi gerçekleştirebilmektedir. Bu veri tüketimi miktarı o an sanal sınıfta bulunan kişi sayısı, kamerası ve / veya mikrofonu eşzamanlı olarak açık olan kişi sayısı, görüntü kalitesinin SD ya da HD olması durumlarına göre değişkenlik gösterebilmektedir. Yükseköğretimde ortalama 14 haftalık 2’şer saatlik bir ders için yaklaşık 75.6 gigabayt veri tüketimi gerçekleştirilecektir. Wi-fi (kablolu ağ) ya da sabit internet erişimi mümkün olmayan ya da kısıtlı olan öğrenciler için hücresel ağ üzerinden (EDGE, 3G, 4G, LTE) bu miktarda veri tüketimi oldukça maddi yük getirebilir. Peki öğrenciler web tabanlı eşzamanlı öğrenme ortamlarında, öğretmenlerinin yüzlerini video kamera vasıtasıyla görmeleri gerekli midir? Öğretmenlerinin sadece seslerini duymaları yeterli olur mu? Usta (2015) öğrencilerin ne kadar çok duyu organına hitap edilirse, öğretimin etkililiğinin ve verimliliğinin o oranda arttığını, dolayısıyla da öğrenmenin daha kalıcı ve hızlı olabildiğini belirtmektedir. Kokoç (2019) ise öğretim elemanının video kamera görüntüsünün olduğu ders videolarının öğrenci performansını olumlu yönde etkilediğini belirtmektedir. Sanal sınıf ortamlarında, öğrencinin farklı duyarına hitap eden birçok modül bulunmaktadır. Öğretmenler, kameralarını açıp, aynı anda bir sunu ya da ekran paylaşımı yapıp hem de mikrofonlarını açarak görsel ve işitsel bir sanal sınıf ortamı sağlayabilmektedir. Gedera (2014) sanal sınıf ortamında hem görüntülü kamera hem de aynı anda sesli iletişim kurulmasının, öğrencinin öğrenme topluluğuna ait olma hissini kuvvetlendirdiğini, doyumlarını olumlu yönde etkilediğini, karşılıklı geribildirimler sağlayabildikleri için sorunları daha kolay netleştirebildiklerini belirtmektedir.

Günümüzde, öğretim amaçlı geliştirilmiş olan tüm sanal sınıf yazılımları temel ses ve görüntü modüllerini barındırmaktadır. Son zamanlarda ise görüntü modülünün olmadığı, yalnızca sesli iletişimin mümkün olduğu sosyal ortamlar da geliştirilmektedir. Bu ortamlar üzerinden teorik yani kuramsal içeriğe sahip dersler yürütülebileceği düşünülmektedir. Bu ortamlar, ses tabanlı eşzamanlı mobil iletişim imkânı sunmaktadırlar. Bu uygulamalara örnek olarak, Wavve, Riff, Spoon, Twitter Spaces (test aşamasında) gösterilebilir. Bu uygulamalardan biri de 2020 yılı Mayıs ayında programlanmaya başlanan ve 2021 yılı başı itibarıyla mobil uygulama marketlerinde kullanıcılara sunulan **Clubhouse** isimli ses tabanlı eşzamanlı sosyal mobil uygulamasıdır.

1.2. Clubhouse Uygulaması

Clubhouse, Alpha Exploration Co. Firması tarafından geliştirilen sesli iletişime dayalı mobil sosyal ağ uygulamasıdır. Strielkowski (2021)'e göre Clubhouse uygulaması, ekrana bakmadan kullanılabilen ilk sosyal ağ uygulamasıdır. Clubhouse, kullanıcıların her türlü konuyu sesli iletişim yoluyla ele aldıkları alanlar oluşturmalarına ve onların birbirine bağlamasına izin veren bir sosyal ağıdır. Baydili ve Batur (2022) Clubhouse ile ilgili yaptıkları çalışmada, bu uygulamayı bireylerin en çok sohbet etmek amaçlı kullandıklarını, ikinci sırada ise sosyalleşme, fırsat yakalama, merak, kişisel gelişim ve son sırada yalnızlığı gidermek amacıyla kullanmayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

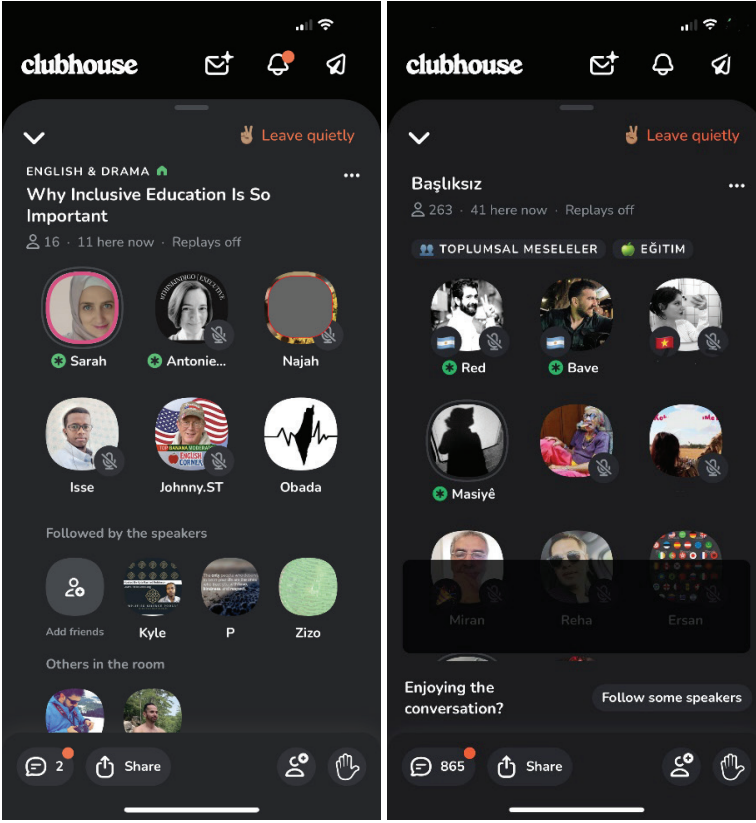
Uygulama, 2022 yılı Kasım ayı itibariyle yalnızca mobil cihazlar üzerinde çalışmaktadır. Uygulamanın üreticisi, insanların gündelik işlerini yürütürken, iletişim kurabilmelerinin önemini vurgulamakta, istenildiği anda, istenildiği yerden iletişim kurabilmeyi sosyal anlamda önemsediklerini belirtmektedirler. Uygulamanın geliştirilme ilkeleri arasında, insanların eğlenebilmeleri, öğrenebilmeleri, anlamlı bağlantılar kurabilmeleri ve dünyanın her yerinden başka insanlarla deneyimlerini paylaşabilmelerini sağlamak amacıyla tasarlandığı belirtilmektedir. Uygulama üzerinde odalar mevcut olup, kullanıcı dilerse kendi odasını oluşturabilmekte, dilerse başkalarının oluşturduğu odalara katılım sağlayarak sohbetlere, tartışmalara ve hikâye anlatımlarına eşzamanlı olarak ortak olabilmektedir (Clubhouse, 2022). Dünya çapında popülerliği hızla artmakta olan Clubhouse uygulamasını 2021 yılı Şubat itibariyle haftalık yaklaşık 10 milyon kişi cihazına yüklemiştir (Rodriguez, 2021). COVID-19 pandemi sürecinde insanların sosyal iletişim kurma ihtiyacıyla uygulamayı kullanan kullanıcı sayısı hızla artış göstererek değerini 100 milyon dolardan 1 milyar dolara çıkartmıştır (Solis, 2021). 1 saatlik Clubhouse kullanımı yaklaşık 100mb veri harcamaktadır (Skutelis, 2021). Clubhouse uygulamasının iOS cihaz üzerindeki çeşitli ekran görünümleri Şekil-1'de yer almaktadır.



Şekil-1. Clubhouse Uygulaması Çeşitli Ekran Görüntüleri

Clubhouse uygulamasında odalar oluşturulabilmektedir. Her bir odaya azami 5000 kişi giriş yapabilmektedir. Bu odalar, eğitsel bir sanal sınıf yazılımındaki sanal sınıflar gibi değerlendirilebilir. Her bir odada moderatör/moderatörler, konuşmacı (spiker) ve dinleyiciler (listener) bulunmaktadır. Yeni bir oda oluşturan kullanıcı, o odanın doğal moderatörü olmaktadır. Moderatör, odaya kullanıcı ekleyebilmekte, söz hakkı verebilmekte, söz hakkı alabilmekte ve gerekli durumlarda kullanıcıyı odadan çıkartabilme yetkilerine sahiptir. Konuşmacı, sanal sınıf ortamında dersi anlatan eğitmen olarak düşünülebilir. Konuşmacılar, mikrofonlarını açma yetkisi olan, sesli olarak konuşma hakkına sahip kişilerdir. Clubhouse uygulamasında, odayı başlatan ve o odaya ilk katılan kişi varsayılan olarak konuşma hakkı olan kişidir. Spikerler ise web tabanlı eşzamanlı öğrenme ortamlarındaki *öğretmenler* olarak düşünülebilir. Dinleyiciler ise mikrofon ve konuşma hakkı olmayan, odaya sonradan dahil olmuş olan kimselerdir. Bu kişiler ise web tabanlı eşzamanlı öğrenme ortamlarındaki *öğrenciler* olarak düşünülebilir. Ancak, dinleyiciler söz alma, sohbete katılma hakkı vardır. Bu kişilere konuşma hakkı moderatörler tarafından verilebilmektedir. Moderatör, aynı anda birden çok kişiye konuşma hakkı verebilir. Oda içinde gerçekleştirilen sesli sohbetler istenirse kayıt altına alınabilmekte ve sonradan tekrar dinleme imkânı vardır.

Clubhouse uygulaması içinde anlık sohbet konuşmaları yazılı olarak anlık metin döküm özelliği de mevcuttur. Böylece özellikle özel gereksinimli bireyler için (ör. işitme engelli) yazılı olarak oda sohbetlerini takip etmesi mümkündür. Örnek bir canlı konuşma odası Şekil-2'de yer almaktadır.



Şekil-2. Clubhouse Canlı Oda Ekran Görüntüleri

Günümüz yaşam şartları ve teknolojik imkanları dinamik bir yapı içerisinde sürekli olarak bir gelişim içerisinde. Yeni teknolojiler, yeni yazılımlar, uygulamalar geliştirilmekte ve bu gelişmeler de eğitim-öğretim süreçlerini etkilemektedir. Pandemi, savaş, iç karışıklık, sel, deprem gibi afet durumlarında eğitimin sürekliliğinin sağlanması amacıyla geliştirilen teknolojiler kullanılmakta ya da duruma göre özelleştirilerek öğretim süreçlerine dahil edilmektedirler. Eğitsel bağlamda kullanılacak, ücretsiz sanal sınıf sayısının azlığı, mobil internet paketlerinin maliyetlerinin yüksekliği, eşzamanlı sistem altyapılarının kurulum, dağıtım, işgücü ve maliyetleri nedeniyle Clubhouse uygulamasının incelenmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda Clubhouse uygulamasının bilinirliğinin ortaya konması ve eğitsel bağlamda kullanımına ilişkin bir model önerisi sunulması amaçlanmıştır. Alanyazında Clubhouse uygulamasını ele alan araştırma sayısı yeterlidir (Baydili & Batur, 2022). Bu kitap bölümü sayesinde, ses tabanlı eşzamanlı öğrenme ortamları ile ilgili alanyazına katkı sunulması ve ses tabanlı eşzamanlı sosyal mobil öğrenme ortamı kullanmayı düşünen uygulayıcılara yönelik uygulama modeli sunulması hedeflenmiştir.

2. YÖNTEM

Bu çalışmada tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modeli, bir örneklem grubu üzerinde yapılan araştırmalar üzerinden evren genelindeki durumun ortaya konmasını sağlayan araştırmalardır (Creswell, 2014).

2.1. Çalışma Grubu

Çalışmanın örneklemini Uşak Üniversitesinde öğrenimlerini gerçekleştirmekte olan ve gönüllü olarak araştırmaya katılmayı kabul eden karma 425 öğrenci oluşturmaktadır.

2.2. Veri Toplama Araçları

Çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen “sosyal ağ farkındalık anketi” uygulanmıştır. İlgili çalışmada anket seçilmesinin nedeni hızlı veri toplama, pratik ve ekonomik olduğu içindir. İlgili anketin ilk bölümünde öğrencilerden demografik bilgileri talep edilirken, anketin ikinci bölümünde ise öğrencilerin hangi sosyal ağ uygulamalarını bilgilerini anket üzerinde işaretlemeleri talep edilmiştir. İlgili anket, 2022-2023 öğretim yılı güz dönemi başlangıcında öğrencilere çevrimiçi olarak (internet yoluyla) tek bir sefer kesitsel olarak uygulanmıştır.

2.3. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde Araştırmada öncelikle betimsel analizler yapılmıştır. Betimsel analizler neticesinde puan yüzde, ortalama, frekans, standart sapma gibi değerler hesaplanmıştır. Öğrencilerin Clubhouse uygulamasına ilişkin farkındalık durumlarının cinsiyete göre farklılaşma durumu da ele alınarak raporlaştırılmıştır. Analizlerde SPSS istatistik programı kullanılmıştır.

3. BULGULAR ve ÖNERİLEN MODEL

Çalışmanın bu bölümünde sosyal ağ bilinirlik anketinden elde edilen analiz sonuçları ele alınmış ve elde edilen bulgular ışığında Clubhouse mobil uygulamasının kullanımına yönelik bir uygulama model önerisi sunulmuştur.

3.1. Öğrencilere İlişkin Betimsel Bulgular

Araştırmaya katılan 425 öğrenci dağılımına ilişkin betimsel bulgular Tablo-2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Ankete Katılan Öğrencilere İlişkin Bulgular

Cinsiyet	f	%
Kadın	227	53.42
Erkek	198	46.58
Toplam	425	%100

Araştırmaya katılan 425 öğrenciden %46.58'i erkek (N:198) ve %53.42'si ise kadın (N:227) öğrenciden oluşmaktadır.

3.2. Öğrencilerin Sosyal Ağ Farkındalık Anketi Bulguları

425 öğrenciye sosyal ağlardan hangilerini bildikleri sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerden elde edilen veriler Tablo-3'te sunulmuştur.

Tablo 3. Sosyal Ağ Farkındalık Anketine İlişkin Betimsel Bulgular

Sosyal Ağ	Cinsiyet	f	%	N	%
Whatsapp	Kadın	224	53.58	418	98.35
	Erkek	194	46.42		
Instagram	Kadın	221	52.87	418	98.35
	Erkek	197	47.13		
Youtube	Kadın	222	53.49	415	97.64
	Erkek	193	46.51		
Facebook	Kadın	212	53.40	397	93.41
	Erkek	185	46.60		
Telegram	Kadın	202	53.01	381	89.64
	Erkek	179	46.99		
Snapchat	Kadın	199	54.37	366	86.11
	Erkek	167	45.63		
Clubhouse	Kadın	62	43.97	141	33.17
	Erkek	79	56.03		

Öğrencilere uygulanan sosyal ağ farkındalık anketi sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde yükseköğretim öğrencileri arasında en yüksek bilinirliğe sahip sosyal ağ uygulamalarının Whatsapp (%98.35) ve Instagram (%98.35) olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Bu uygulamaları sırasıyla, Youtube (%97.64), Facebook (%93.41), Telegram (%89.64), Snapchat (%86.11) ve son sırada Clubhouse (%33.17) oranında bilindiği bulgularına ulaşılmıştır. Clubhouse uygulaması görüldüğüne göre yükseköğretim öğrencileri arasında en az bilinirliğe sahip sosyal ağ uygulaması olduğu söylenebilir.

Clubhouse uygulamasına ilişkin olarak 425 öğrenciden 141'inin farkındalığı vardır. 141 öğrencinin %43.97'si (N:62) kadın ve %56.03'ü (N:79) erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Erkek öğrencilerin Clubhouse'a ilişkin farkındalık düzeylerinin kadın öğrencilere göre daha yüksek olduğu ifade edilebilir. Görüldüğü üzere Clubhouse uygulamasına ilişkin öğrencilerin farkındalık düzeyleri diğer sosyal ağ uygulamalarına göre daha az olduğu söylenebilir.

3.4. Uygulama Modeli Önerisi

Clubhouse uygulamasına ilişkin hali hazırda farkındalık düzeyi diğer uygulamalara göre düşük olsa da bu uygulamanın özellikle eğitsel bağlamda kullanılabileceği düşünülmektedir. Kitap bölümünün bu kısmında Clubhouse uygulamasının eğitsel bağlamda kullanımına ilişkin bir uygulama önerisi sunulmuştur.

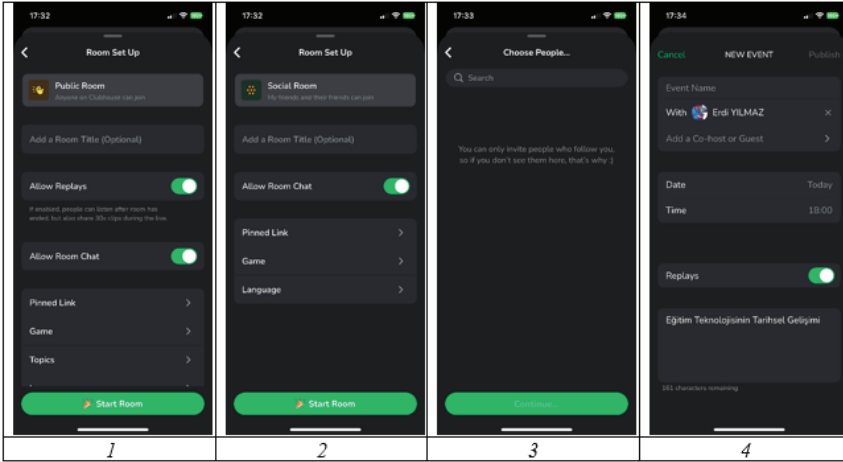
Clubhouse bünyesinde geçici ya da kalıcı sohbet odaları oluşturulabilmekte ve “club” olarak adlandırılan ve insanların üye olabildiği üye birlikleri oluşturulabilmektedir. Halihazırda günümüzde kullanılan sanal sınıf uygulamaları çift taraflı ses ve görüntü trafiğinin olduğu uygulamalardır. Clubhouse üzerinde de yalnızca sesli iletişim mümkündür. Bu sayede data (veri) trafiği daha azdır ve kullanıcının sürekli olarak ekrana bakmasını gerektirmez. Bu yönüyle özellikle teorik (kuramsal) ağırlıklı derslerin bu uygulama üzerinden yürütümü için uygun olacağı ifade edilebilir. Uygulamalı dersler için ise, gösterip yaptırma, simülasyon, sunu izleme gibi durumlar Clubhouse üzerinde mümkün değildir. Çünkü uygulama üzerinde ses iletimi haricinde resim, video vb. paylaşımı yapılamamakla beraber, sesli iletişime ilave olarak yazılı (text) mesaj şeklinde hem sohbet odaları içerisinde hem de özel mesaj şeklinde iletişim mümkündür. Teorik bir dersin uzaktan eğitim yoluyla yürütümü için Clubhouse uygulaması çok elverişli olduğu düşünülmektedir. Hali hazırda uygulama üzerinde yabancı dil öğrenme odaları, din, bilim, felsefe, edebiyat, tarih ve kültür dersleri gibi uygulama gerektirmeyen, çift ya da tek yönlü sesli iletişim yoluyla verilebilecek eğitim oda ve kulüpleri mevcuttur. Clubhouse üzerindeki sohbet odaları, web tabanlı konferans uygulamalarının sanal sınıflarına benzetilebilir. Tek fark, bu tür konferans uygulamalarında birden çok duyu organına hitap eden modüller mevcut iken, Clubhouse üzerinde yalnızca işitme organına hitap eder bir mantıkla çalışmaktadır.

Veri tüketimi bakımından Clubhouse uygulaması ele alındığında bir saatlik dinleme odasında yaklaşık 100MB civarı veri tüketimi vardır (Skutelis, 2021). Microsoft Teams üzerinde HD yüksek çözünürlüklü bir konferans odasında benzer bir etkileşimde yaklaşık 2.7GB (~2700MB) (Griffith, 2022) veri kullanılırken, Google Meet üzerinden benzer bir etkileşimde saatte yaklaşık 2.6GB (~2600MB) (Fauzia, 2021) ver kullanılmakta ve Zoom üzerinden benzer bir görüntülü etkileşim ortamında ise yaklaşık 2.4GB (~2400MB) (Abbott, 2021) veri kullanılmaktadır. Bu konferans uygulamalarının kullanırken gereksinim duyulan veri miktarı ile Clubhouse uygulaması kıyaslandığında oldukça düşük bir veri tüketimine sahip olduğu söylenebilir.

Ders öğretim elemanı tarafından Clubhouse üzerinde ders ismiyle kulüp ya da sohbet odası oluşturulabilir. Sohbet odaları tüm herkese açık

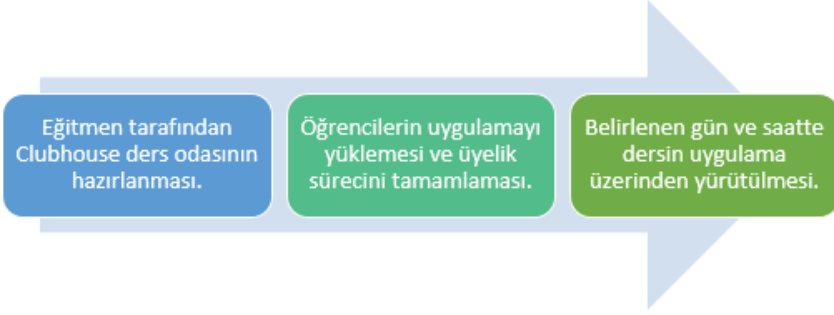
(anonim) olarak açılabileceği gibi yalnızca belirli bir arkadaş grubuna ya da öğretim elemanının seçeceği kişilerin erişiminin mümkün olacağı şekilde ayarlama yapılabilir. Ayrıca Clubhouse bünyesinde oyun odaları da mevcuttur. Bu odalarda da soru-cevap, cesaret ya da doğruluk türü oyun odaları da mevcuttur. Sohbet odaları ayrıca belirli bir gün tarih ve saatte aktif olacak şekilde zamanlanabilir. Öğrencilerin internet erişimi olan kişisel mobil cihazları üzerinde Clubhouse isimli uygulamayı yüklemeleri sağlanabilir. Uygulama 2022 yılı itibariyle yalnızca Android ve iOS işletim sistemine sahip cihazlar üzerinde çalışmaktadır. Uygulamaya giriş yapan kullanıcıların hesap oluşturması gerekir. Android işletim sistemine sahip cihazlar için Google Play marketten, iOS işletim sistemine sahip mobil cihaz kullanıcıları ise Apple App Store üzerinden ilgili uygulamayı cihazlarına yüklemeleri sağlanabilir. Clubhouse web tabanlı olarak halihazırda kullanılamasa da çeşitli yan uygulamalarda PC masaüstü bilgisayar üzerinden kullanımı da mümkün olabilmektedir. Tablo-4'te çeşitli oda oluşturma türleri gösterilmiştir.

Tablo 4. Clubhouse Oda Oluşturma Süreçleri



Tablo-4'te 1 numarayla gösterilen oda "Public" olarak adlandırılan Clubhouse üzerindeki herkesin girebileceği oda türüdür. "Allow Replays" bölümüyle oda sesli dinleti tekrarlarının daha sonradan başka kullanıcılar tarafından dinlenebilmesine olanak sağlar. Bu durumda canlı dersi dinleyemeyen öğrencilerin daha sonradan dersi asenkron olarak takip etmesine imkân sağlar. 2 numarayla gösterilen oda ise "My Friends" yani arkadaşlara özgü bir odadır. Bu odaya ise yalnızca arkadaş olarak eğitmen tarafından eklenenler ve onların arkadaşları giriş yapabilir. 3 numarayla gösterilen oda türü ise gizli odadır. Bu tür odalara girecek kişi odayı oluşturan öğretim elemanı tarafından belirlenir. Tek tek isim eklemek yoluyla

odaya öğrenci eklemesi gerçekleştirilir. 4 numarayla gösterilen oda türü ise tarih ve zamanı öğretim elemanı tarafından belirlenen oda türüdür. Oda konuşmalarının kayıt altına alınıp alınmaması bu tür odada seçilebilir. Belirtilen gün ve saatte oda aktif hale gelir. Haftalık ders programına göre bu tür oda oluşturulabilir. Oluşturulan bir oda tekrar kullanılabilir. Clubhouse üzerinden bir dersin işlenişine ilişkin süreç Şekil-3'te yer almaktadır.



Şekil 3. Clubhouse Örnek Uygulama Modeli

Ders öğretim elemanı sohbet odasını oluşturduğunda odanın bağlantısı da (link) otomatik olarak oluşur ve öğretim elemanı bu bağlantıyı öğrencileriyle paylaşabilir (ör. www.clubhouse.com/room/12345 gibi). Öğrenciler bu bağlantı üzerinden ders alanına erişim sağlayabileceği gibi uygulama üzerinden arama yaparak da (oda gizli değil ise) erişmesi mümkündür.

Öğretim elemanı tarafından oda oluşturma süreci tamamlandıktan sonra ders amaçlı öğrenciler ve ders öğretim elemanı odada buluşur. Öğretim elemanı tarafından sesli olarak ders anlatımı gerçekleştirilir. Eş zamanlı olarak öğrencilere konuşma hakkı verilerek onların da derse katılımları sağlanabilir. Clubhouse bünyesinde yankı önleme mekanizması mevcuttur. Dolayısıyla aynı anda senkron olarak birden çok öğrencinin mikrofonu açık olabilir. Ancak yine de konuşmayan kişilerin mikrofonlarını kapalı konumda tutmaları tavsiye edilir. Kayıt özelliği açık ise, tüm konuşmalar kaydedilir. Daha sonradan öğrenciler ve öğretim elemanı tarafından dersin tekrarı dinlenebilir. Canlı derslerde dilerirse altyazı özelliği açılarak konuşmaların anlık olarak metin halinde dökümü okunabilir. Canlı ders esnasında öğretim elemanı tarafından istenen öğrenciye söz hakkı verilebilir ya da söz hakkı geri alınabilir. Dilerirse öğrenci odadan uzaklaştırılabilir. Canlı sınıfta süre kısıtı yoktur. Öğrenciler dilerse el işaretine dokunarak söz hakkı isteyebilirler. Yine öğrenciler dilerlerse başka öğrenci arkadaşlarını sınıfa alabilirler. Teorik derslerin öğretim elemanı tarafından betimlemelerle, sözlü olarak anlatımı mümkündür. Öğretim

elemanı etkileşimli bir ders ortamı sağlamak için öğrencileri konuşarak derse dahil olmaları konusunda teşvik edebilir.

4. SONUÇ ve TARTIŞMA

Bu kitap bölümünde eğitsel bağlamda kullanılabilir, ücretsiz sanal sınıf sayısının azlığı, mobil internet paketlerinin maliyetlerinin yüksekliği, eşzamanlı sistem altyapılarının kurulum, dağıtım, işgücü ve maliyetleri nedeniyle alternatif Clubhouse uygulamasının incelenmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda Clubhouse uygulamasına ilişkin öğrenci farkındalığının ortaya konması ve eğitsel bağlamda kullanımına ilişkin bir model önerisi sunulması amaçlanmıştır.

Günümüz sesli ve videolu konferans sistemleri hem ses hem de çift yönlü görüntü iletimi gerçekleştirdiği için sağlıklı ve sorunsuz bir senkron deneyimi için geniş banda sahip hızlı internet erişimine ihtiyaç duymaktadır. Yapılan araştırmalar uzaktan eğitimde öğrencilerin senkron derslere erişimde en çok mobil cihazlar üzerinden erişimi tercih ettiklerini göstermektedir. Video konferans sistemlerinin birçoğu ücretli ve kurulum için yoğun emek ve altyapı gereksinimi vardır. Bulut tabanlı video konferans sistemleri ise kurulum gerektirmese de öğrencilerin erişimlerinde hızlı internet bağlantısı gerektirebilmektedir. Teorik derslerin uzaktan öğretiminde yalnızca sesli iletişimin yeterli olduğu düşünülmektedir. Bu kitap bölümünün çıkış noktası olan -görüntü olmadan ders işlenemez mi sorunun cevabını aramaktır. Elbette öğrencilerin ne kadar çok duyu organına hitap edilirse o oranda daha etkileşimli bir ders deneyimi sağlanacağı yönünde birçok araştırma bulgusu mevcuttur. Ancak yalnızca sesli iletişim yoluyla, görüntü transferine gerek kalmadan, daha az veri trafiği ile çift/tek yönlü ses iletimi yoluyla bir öğrenme süreci geçirilebilir.

Bu noktada piyasaya 2020 yılında giren ve COVID-19 pandemi sürecinde insanların evlere kapandıkları dönemde evlerinden birbirleriyle sesli de olsa sosyal etkileşim kurma imkânı sağlayan uygulamalardan biri Clubhouse isimli eşzamanlı sesli mobil sosyal ağ ortamı olmuştur. Clubhouse uygulaması insanların zorunlu olarak evlerine kapandıkları dönemlerde onların sesli de olsa etkileşim ve iletişim kurmalarını sağlamıştır. Tanınırlığı yükselen bir ivme içerisinde artan bu uygulamanın eğitsel bağlamda kullanılabilirliği düşünülmüştür. Yalnızca sesli iletişim mümkün olduğu için daha az veri transferi gerektirmesi, hızlı ve kolay erişim imkânı sağladığı için yükselen bir trend içerisine girmiştir.

Bu kitap bölümünde de bu uygulamaya ilişkin öğrenci farkındalıkları incelenmiştir. Uşak Üniversitesinde öğrenim görmekte olan 425 öğrenciye çevrimiçi olarak -sosyal ağ farkındalık anketi uygulanmıştır. Elde edilen anket verileri betimsel analiz yöntemleri ile incelenmiştir. Bilinen popüler sosyal ağlar içinde en az bilinen sosyal ağ uygulamalarından biri-

nin Clubhouse olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Yükseköğretim öğrencileri arasında en yüksek bilinirliğe sahip sosyal ağ uygulamalarının Whatsapp (%98.35), Instagram (%98.35), Youtube (%97.64), Facebook (%93.41), Telegram (%89.64), Snapchat (%86.11) ve son sırada Clubhouse (%33.17) oranında bilindiği bulgularına ulaşılmıştır.

Teorik yani kuramsal temelde ilerleyen uzaktan eğitim derslerinde görüntülü iletişim yerine yalnızca sesli iletişim yoluyla öğretimin sürdürülmesi mümkündür. Bu sayede veri tüketimi ciddi oranda düşmekte, düşük veri bağlantılarıyla bile kesintisiz dersin sürdürülmesi mümkün hale gelmektedir. Microsoft Teams üzerinde HD yüksek çözünürlüklü bir konferans odasında benzer bir etkileşimde yaklaşık 2.7GB (~2700MB) (Griffith, 2022) veri kullanıldığı düşünüldüğünde, internet bağlantı hızının yavaş olması durumunda ciddi olarak ses ve görüntü problemleri yaşanması muhtemeldir. Ancak Clubhouse uygulaması ise yalnızca 100MB gibi bir veri kullandığı için düşük internet bağlantı hızlarında bile kesintisiz olarak dersin sürdürülebilmesine imkân sağlamaktadır. Bu durum, internet erişiminin zor ya da kısıtlı olan bölgelerde yaşayan öğrenciler için uzaktan eğitimlerini kesintisiz sürdürmelerini sağlarken, kotalı (limitli) internete sahip olan öğrenciler için de olumlu bir fayda sağlayacağı öngörülmektedir. Ancak bu kitap bölümünde yapılan araştırmada, yükseköğretim öğrencileri arasında Clubhouse uygulamasının bilinirliği oldukça düşüktür. Eğitimcilerin ya da karar vericilerin uzaktan eğitim süreçlerinde ses tabanlı mobil sosyal ağ uygulamalarını tercih etmeleri sayesinde bilinirlik oranının artacağı söylenebilir.

4.1. Araştırmacılara Öneriler

Bu kitap bölümünde ele alınan Clubhouse isimli ses tabanlı sosyal ağ tabanlı uygulamasının çeşitli teknik ve sosyolojik ve pedagojik bakımdan detaylı olarak incelenmesi, uygulamalı deneysel desenlerle geleneksel ya da diğer sosyal ağ / konferans uygulamalarıyla kıyaslanmaları önerilmektedir. Araştırmacıların bu hususları düşünerek daha detaylı çalışmalar yapmaları önerilir.

KAYNAKÇA

- Abbott, T. (2021). How much data does a zoom meeting use? <https://www.reviews.org/internet-service/how-much-data-does-zoom-use/> Erişim tarihi: 10/2022
- Baydili, İ., Batur, M. (2022). Yeni bir iletişim ortamı olarak Clubhouse uygulamasının sanal cemaatler odağında değerlendirilmesi. *Yeni Medya*, 12(1), 36-52. <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1095204>
- BigBlueButton (2022). Frequently asked questions. <https://docs.bigbluebutton.org/support/faq.html> Erişim tarihi: 10/2022
- Casserly, M. (2022). How much data does Facebook use? <https://www.techadvisor.com/article/813043/how-much-data-does-facebook-use.html> Erişim tarihi: 10/2022
- Casserly, M. (2022). How much data does Instagram use? <https://www.techadvisor.com/article/812725/how-much-data-does-instagram-use.html> Erişim tarihi: 10/2022
- Clubhouse (2022). Check 1, 2, 3... Is this thing on? Clubhouse. <https://blog.clubhouse.com/check-1-2-3/> Erişim tarihi: 10/2022
- Fauiza, H. (2021). How to reduce data usage in Google Meet. <https://thesmedia.id/posts/how-to-reduce-data-usage-in-google-meet> Erişim tarihi: 10/2022
- Gedera, D. S. (2014). Students' experiences of learning in a virtual classroom. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 10(4), 93-101.
- Griffith (2022). Data usage: how to reduce data usage and improve connection. <https://www.griffith.edu.au/staff/working-remotely/data-usage> Erişim tarihi: 10/2022
- Karaaslan, İ.A., Budak, L. (2012). Üniversite öğrencilerinin cep telefonu özelliklerini kullanımlarının ve gündelik iletişimlerine etkisinin araştırılması. *Journal of Yasar University*, 26(7) 4548 – 4525.
- Kokoç, M. (2019). Programlamaya ilişkin ders videolarında öğretim elemanı görüntüsü kullanımının etkileri: bir göz izleme çalışması. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 3(2), 52-66.
- Kuyumcu, K. (2022). Mobil öğrenme ortamları ile desteklenen ters yüz edilmiş sanal sınıf modelinin klasik gitar eğitimindeki işlevselliğinin incelenmesi. *Marmara Üniversitesi: İstanbul*. Yayınlanmamış doktora tezi.
- Kreyenhagen, J. (2018). Why catering to mobile users is vital for today's services. <https://www.forbes.com/sites/forbescommunicationscouncil/2018/08/30/why-catering-to-mobile-users-is-vital-for-todays-services/?sh=4eb06049736a> Erişim tarihi: 10/2022
- O'Malley, C., Vavoula, G., Glew, J. P., Taylor, J., Sharples, M. & Lefrere, P.(2003). Guidelines for Learning / teaching / tutoring in a mobile environment.

- <http://www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf> Erişim tarihi: 10/2022
- Lopez-Vito, T.J. (2020). How much data does YouTube use? <https://www.cans-tarblue.com.au/phone/how-much-data-does-youtube-use/> Erişim tarihi: 10/2022
- Quinn, C. (2000). mLearning: Mobile, Wireless, In-Your- Pocket Learning. *Li-neZine*.
- Quora (2022). How much data will I consume if I attend a three-hour online class? <https://www.quora.com/How-much-data-will-I-consume-if-I-attend-a-three-hour-online-class> Erişim tarihi: 10/2022
- Rodriguez, S. (2021). Clubhouse hires Android software developer, signalling work on Android app has begun. CNBC: <https://www.cnbc.com/2021/02/23/clubhouse-hires-android-developer-work-on-android-app-has-begun.htm> Erişim tarihi: 10/2022
- Skutelis, K. (2021). How much data and battery does clubhouse app use? *Quality Assurance*. <https://www.testdevlab.com/blog/how-much-data-and-battery-does-clubhouse-app-use> Erişim tarihi: 10/2022
- Solis, B. (2021). Latest Silicon Valley unicorn, Clubhouse, raises \$100 million; accelerates rise of audio-based social networking. <https://www.forbes.com/sites/briansolis/2021/01/26/the-latest-silicon-valley-unicorn-clubhouse-raises-100-million-and-also-raises-attention-to-the-importance-of-audio-based-social-networking/?sh=22cb9a9723a6> Erişim tarihi: 10/2022
- Strielkowski, W. (2021). The Clubhouse phenomenon: do we need another social network? *Preprints*. <https://doi.org/10.20944/preprints202103.0503.v1> Erişim tarihi: 10/2022
- Usta, E. (2015). Öğretmen adaylarının öğretim materyalleri geliştirme süreçlerinin görsel ve mesaj tasarımı ilkeleri açısından incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 1-14.
- Wang, R., Wiesemes, R. & Gibbons, C. (2012). Developing digital fluency through ubiquitous mobile devices: findings from a small-scale study. *Computers & Education*, 58(1), <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.04.013>

