

## Bilgisayar Destekli Eğitimde Teknolojik Kolaylaştırıcı Olarak Facebook Platformu ve Avantajları

**Behiç Alp Aytekin**

Adnan Menderes Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü,  
Aydın Menderes Derslikleri C Blok K:3 Merkez Kampüsü, 09100 Aydın

[alpaytekin@adu.edu.tr](mailto:alpaytekin@adu.edu.tr)

**Özet.** Bilgisayar destekli eğitimde bilgi ve deneyim içeriğine erişmeye çalışırken temel noktalarda aksamalar olduğu düşünülmektedir. Temel sorunsal, teknoloji ile karşılaşan öğrencinin, bu etkileşim sürecini başka bir aracı olmadan sağlıklı bir şekilde tamamlayamamasıdır. Gündemdeki uygulamalarda, teknoloji, etkileşimi kolaylaştırıcı bir rol üstlenmekten öte temel ve tek araç rolündedir. Çeşitli araştırmalar etkileşime destek olacak şekilde bir aracının varlığını önemli bir gereklilik olarak önermektedir. Bu çalışma, teknolojiyi temel araç olarak görmek yerine, etkileşimin sağlıklı ve eksiksiz yürümesini sağlayacak bir kolaylaştırıcı olarak ele almayı tercih etmektedir. Teknolojik etkileşimden kolaylaştırıcı olarak bahsedildiğinde ise sosyal medya ve özellikle Facebook gündeme gelmektedir. Günümüzde hala en aktif kullanıcı sayısı bu platformda bulunmaktadır. Çalışma Facebook'un bir etkileşim platformu olarak; paylaşma, beğeni, bildirim, sayfa-grup yapılanmaları, yorumlama, rekabet ve takip gibi temel etkileşim aksiyonları aracılığıyla sunduğu hazır platformu, bilgisayar destekli eğitimde sağladığı avantajlar açısından tartışmaktadır. Bu tartışmayı yürütmek adına, alanda yapılan çeşitli teorik ve saha çalışmalarına ait detaylar incelenmekte ve öne sürülen görüşler üzerinden platformun avantajlarına dair unsurlar saptanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar Destekli Eğitim, Facebook, Katılımcı Tasarım, Örtük Bilgi, Uygulama Toplulukları, Yerleşik Öğrenme.

### 1 GİRİŞ

Günümüzde yoğunlukla, Endüstri 4.0, nesnelerin interneti, bilgi toplumu, yüksek teknoloji üretimi ihtiyacı gibi kavramlar tartışılmaktadır. Sosyal medya bu kavramların varlık sürebilmeleri için insanlar arası etkileşim unsurunu karşılayan hakim kanal olarak işlemektedir. Sosyal medya araçlarının sağladığı birçok bilgi ve deneyim paylaşım özelliği, insan-makine, insan-insan ve kitlesel etkileşimde işleri kolaylaştırmaktadır. Bu etkileşim platformları temel olarak; paylaşma, beğeni, bildirim, sayfa-grup yapılanmaları, yorumlama, rekabet, anlık tepki ve takip gibi temel aksiyonları kullanıcılarına servis etmektedir. Bu özellikler sayesinde oturduğumuz yerden kıtalararası bilgi ve deneyim alışverişine girmek, beğendiğimiz bir ürün ve hizmet satın almak, açık kaynaklı birçok bilgiye ulaşarak kendimizi geliştirmek mümkündür.

Bu noktada bahsedildiği gibi, sosyal medya kanalları kurulan etkileşimin bel kemiği olarak varlık göstermektedir. Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest, Whatsapp, LinkedIn, Snapchat ve benzeri birçok hakim kanal, günlük iletişim ve bilgiye erişim ihtiyacımızın, çeşitli etkileşim süreçlerimizin büyük bir kısmını karşılamaktadır. Adı geçen sosyal medya araçlarının çoğu, Facebook'un ana yapılanması altında işlev gören diğer kanallar olarak, aynı ekip tarafından yönetilmektedir. Bu durumun yarattığı tekelleşme ve temel aksiyonlardaki aynılığa konuları bir başka tartışmanın özneleri olarak değerlendirilebilir.

Bu kanalların milyarlarca insandan oluşan toplam aktif üye sayısı söz konusu edildiğinde; bu kitlesel etkileşim gücü tartışmanın odağına girmektedir. Günümüzde milyarlarca aktif kullanıcısı bulunan bu sistemlerin sunduğu üst düzey kullanıcı deneyimi olanakları belirli etkileşim alışkanlıkları yaratmaktadır. Etkileşim konusunda kullanıcıların deneyimlediği ve kullanmaya alıştıkları aksiyonlar, bilgisayar destekli eğitim sistemleri için değerli ve hazır bir altyapı sunmaktadır. Özellikle Facebook, başlı başına bir ana çatı oluşturarak, bahsi geçen tüm bu değerli aksiyonları tek başına barındırmaktadır. Bu noktada Facebook teknolojik bir

aracı platform olarak değerlendirilmekte ve eğitim içeriklerinin aktarıldığı kanal olarak hizmet vermesi mümkün görünmektedir.

## 2 METODOLOJİ

Gerçekleştirilen araştırmalar, özellikle gelişmekte olan ülkelerde, Facebook denildiği zaman kavramın internetin kendisi ile eş değer tutulduğunu göstermektedir (Mirani, 2015). Kullanıcılar genel olarak internet kullandıklarının farkında olmadan tüm etkileşim ihtiyaçlarını Facebook aracılığı ile görmektedir. Galpaya araştırma şirketinin yönelttiği sorulara kullanıcılar; “*internet kullanmıyorum, kullanmayı bilmiyorum ama Facebook kullanıyorum*” şeklinde yanıt vermektedir (Mirani, 2015). Mirani’nin (2015) Galpaya araştırma şirketinin verilerini aktardığı araştırmada dikkati çeken bir diğer nokta ise yaygın mobil operatör ağlarının Facebook kullanımına özel hat tarifeleri çıkartmaları ve bu tarifeleri diğerlerine göre daha ucuza satmalarıdır. Benzeri bir şekilde ortasında büyük bir “F” harfi bulunan, Facebook kullanımına özel telefon modelleri de bu hat operatörlerinin mağazalarında satılmaktadır.

Benzeri bir başka araştırma da yakın zamanda Türkiye’de yürütülmüştür (Durna & Durna, 2015). Tezcan ve Nehir Durna’nın yürüttüğü bu araştırma, Galpaya’nın araştırmasında elde edilen altı çizili sonuç olan, kullanıcıların interneti Facebook olarak algılamaları ile ilgili benzer bir bulguya yer vermektedir (Durna & Durna, 2015; Mirani, 2015:117). Gerçekleştirilen etnografik saha çalışmasında, görüşme yapılan kullanıcıların, Facebook’u gündelik yaşantıların kesintisiz bir devamı olarak algıladıkları gözlenmiştir. Hatta kullanıcılar, Facebook’taki etkileşimlerini birbirleri ile yüz yüze geldikleri anlardan ayırt etmemektedir. Araştırmacılar bu durumu hem bir çeşit “kayıt defteri” olgusu olarak nitelemekte hem de kurulan iletişimin gündelik yaşam ile olan benzerliğini vurgulamaktadır (Durna & Durna, 2015).

Dünyanın farklı noktalarında gerçekleştirilen benzeri araştırmalar, Facebook’un ana çatısı altında yer alan diğer sosyal medya etkileşim kanalları ile birlikte internetin kendisi olma yolundaki durumunu göstermektedir. Hatta güncel yayınlarda bu durum “*Facebook iyi kullanıcı deneyimi sunarak interneti yemekte*” şeklinde benzeri ifadeler ile tarif edilmektedir (Fulton, 2016). Bu durumu destekleyecek bir başka nokta, kurumun öncülük ettiği “internet.org” yapılanmasıdır. Bu yapılanmaya dünyadan birçok teknoloji şirketi, girişimci ve kar gütmeyen organizasyon destek vermektedir. Proje ile dünyanın internete sahip olmayan üçte ikilik bölümüne internet hizmeti ulaştırılmaya çalışılmaktadır. Facebook’a göre; internete erişim sağlayan her on kişiden birinin hayatı önemli oranda değişmekte ve iyileşmektedir (Facebook, 2015). Böyle bir öngörü dahilinde, eğitimde teknolojik yapılanma ve yeni medya okuryazarlığı da büyük önem kazanmaktadır.

Bu noktada eğitim yaklaşımlarında teknolojinin kullanımı konusu gündeme gelmektedir. Gerçekleştirilen araştırmalar, eğitim içerikleri açısından insan-bilgisayar etkileşimi esnasında bir aracı olmadan istenilen aktarım hedeflerine tam anlamıyla sağlıklı bir şekilde ulaşamadığını göstermektedir (Aytekin, 2015; Wood, 2006; Wood & Horne, 2008; Wood, Rust & Horne, 2009).

Wood ve ekip arkadaşlarının araştırmalarında bakılan, eğitim içeriklerinin teknolojik araçlara uyarlanarak öğrencilere ne kadar aktarılabileceğidir. Gerçekleştirdikleri öncü araştırmalarda,

öğrenciler eğitim içerikleri ile bilgisayar ortamında video içerik olarak karşılaşmaktadır. Eğitim sonucu beklenen becerinin, öğrencinin teknolojik aktarıcı ile kurduğu etkileşim marifeti sonucunda edinmesidir. Sonuç olarak içeriklerin aktarımı esnasında öğrencilerin bilgisayar ile kurdukları kişisel etkileşim belirli noktalarda başarıya ulaşsa da çoğu durumda bir aracı aktarıcı, yani eğitmenin varlığı ihtiyacı saptanmıştır (Wood, 2004, 2006).

Wood ve ekip arkadaşlarının, bu araştırmalardan yola çıkarak ilerlettiği çalışmalarında, web tabanlı yeni etkileşim sistemleri denedikleri gözlemlenmektedir. İlerleyen çalışmalarında kullandıkları yeni etkileşim araçları ile öğrencilerin belirli becerileri teknolojik kanal dışında başka araçlar olmadan kazanabildikleri ortaya çıkmıştır. Ancak Wood ve arkadaşlarının ortaya koydukları sonuç; eğitim içeriklerinin tamamen teknolojik aktarıcılar ile sunulabilmesi söz konusu olsa da usta bir aracının, eğitmenin varlığının bilgi ve deneyim aktarım süreçlerinde ortadan kaldırılamayacağı şeklindedir (Wood & Horne, 2008; Wood, Rust & Horne, 2009).

Wood'un araştırmalarından yola çıkarak Aytekin (2015) de benzeri bir araştırmayı katılımcı tasarım yöntemini esas alarak Mardin'de yürütmüştür. Gerçekleştirilen bu araştırmada, eğitmen, öğrenciler ve usta zanaatkarlar arası bir katılımcı tasarım projesi gerçekleştirilmiş, bilgi ve deneyim geçişliliği gözlenmiştir. Örtük bilgi (Polanyi, 1958, 1966) içeriklerinin ortaya çıkartılmasının hedeflendiği bu süreçte, Facebook başlı başına uygulama toplulukları (Lave & Wenger, 1991) arası etkileşimin kurulduğu ve yürütüldüğü platform olarak yerini almıştır. Elde edilen bulgular neticesinde, araştırmada kullanılan yöntemler ve teknolojinin aracılık ettiği etkileşimin başarılı olduğu görülmektedir. Böylelikle çalışmada uygulama toplulukları arasında yeni etkileşim deneyimi öneren kapsamlı ve sürdürülebilir bir eğitim modeli ortaya konmaktadır.

İncelenen araştırmalardan ve gerçekleştirilen katılımcı tasarım yöntemi (Blomberg, J. L. & Henderson, Austin, 1990; Merritt & Stolterman, 2012; Sanoff, 2006; Smith & Kjersgaard, 2014) temelli etnografik saha projesinden edinilen deneyim ile Facebook'un eğitim içeriklerinin aktarılması konusunda teknolojik aracı olarak kullanılabilir tam donanımlı bir platform olduğu düşünülmektedir:

Facebook'un eğitim içeriklerinin aktarılması, bilgi ve deneyim etkileşiminin tam donanımlı bir şekilde kurulması sürecinde etkin rol oynayabilmesinin temel nedeni, kullanıcılarına sunduğu kolay erişim ve etkileşim seçenekleri olarak özetlenebilmektedir.

*“Facebook kullanıcılarına, anlık olarak etkileşim halinde olma, beğenme, oy verme, paylaşma, dikkat çekme, araştırma yapma, teşhir etme gibi çok fazla sayıda etkileşim aksiyonu sunmaktadır. Tüm bu kendini ifade edebilme ve içeriğe müdahale edebilme aksiyonları kullanıcıları aynı zamanda paylaşılan ortak içeriğin üzerinde hakimiyetleri bulunan birer içerik yazarına dönüştürmektedir. Dolayısı ile pasif bir iletişim biçiminden öte aktif bir bilgi ve deneyim paylaşımı gerçekleşmektedir. Aynı süreci ve aksiyonlar bütününe sunduğu olanakları eğitim tarafına çektiğinizde elde edilen sonuçlar oldukça etkileyicidir:*

*“Öğrencilerin yeni bilgileri deneyimleme süreçlerinin hızı ve elde ettikleri yeni bilgiler ile girdikleri etkileşim ortamının olanakları, yüksek oranda tatmin edici, etkili ve sürdürülebilir bir deneyim yaşamalarına olanak sağlamaktadır” (Aytekin, 2016).*

Deneyimlenen bu araştırma süreçleri, Facebook'un temel bir platform olarak teknolojik eğitim aracı olabileceğini doğrulamış görünmektedir. Bu nedenle, Facebook'un bütünsel etkileşim becerilerinin, bahsi geçen çalışmalarda deneyimlenen bilimsel yöntem yaklaşımları ve kuramsal bilgilerle eşlenebilmesi, bu tartışmanın temel aldığı hedefdir.

Böylelikle platformun eğitim alanındaki hareket becerilerinin bütünlüğünün geliştirilebileceği düşünülmektedir. Bu temel hedef ile kurulacak olan uygulama ve etkileşim yapısının; zaman ve mekandan bağımsız, çeşitli fiziksel ve kurumsal kısıtlardan uzak, sürdürülebilir bir eğitim-içerik yapısını kolaylıkla sunabileceği ön görülmektedir.

Bahsi geçen kısıtlar kimi zaman coğrafyanın elverişsizliği nedeni ile eğitim içerik ve araçlarından uzak kalınması gibi basit bir fiziksel nedene dayanabilmektedir. Kimi zaman ise çoğunlukla Bourdieu'nün (Bourdieu & Passeron, 1977; Swartz, 2011) eleştirdiği şekliyle; üniversite, sosyal topluluklar, kültürel iktidarlar ve benzeri kurumların hegemonyası şeklinde de olabilmektedir. Bu nedenlerle, sosyal medyanın sunduğu katılımcı tasarım ve demokratik üretim yapılarının avantajları, bilgi ve deneyim aktarımı açısından önemsenmektedir.

Facebook'un Temel Özellikleri	Eşlenecek Kavramlar
Kullanıcı Deneyimi ve Temel Etkileşim Yapısı	Katılımcı Tasarım Yön., Kullanıcı Deneyimi (UX)
Beğeni, Paylaşım, Yorum Yapma, Anket Düz.	Oyunlaştırma (Gamification)
Açık, Kapalı, Gizli Grup ve Sayfa Oluş. Yapısı	Uygulama Toplulukları ve Yerleşik Öğrenme (CoP)
Zaman Tüneli, Duvar Yapısı, Zaman Kullanımı	Örtük Bilgi Aktarımı (Tacit Knowledge)
Milyarlarca Farklı Demografik Özelliği Olan Kullanıcı ve Anlık Etkileşim, Eşzamanlı Ölçüm, Değerlendirme, Raporlama	Kullanıcı Araştırmaları – HCI, VR, AR, UI vb. – Reklam Araştırmaları, PR Araştırmaları, Medya Satın Alma vb.

Tablo 1. Facebook'un Temel Özelliklerinin Kavramlar ile Eşleştirilmesi

Tablo 1'de yer alan eşleştirme, bu tartışmanın hedeflediği yaklaşımı ortaya koyabilecek verileri ve kavramları incelemek için tercih edilmiştir. Facebook'un temel aksiyon becerileri, başka bakış açıları ile farklı kavramsal eşleştirmeler ile de değerlendirilebilir. Ancak Facebook temel bir teknolojik kolaylaştırıcı ve aracı olarak düşünüldüğünde, bilgi ve deneyim aktarım süreçlerine hizmet eden özelliklerinin en iyi bu eşleştirme yapısı ile anlaşılabilirliği düşünülmektedir.

### 3 TARTIŞMA

2009 yılında “*Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: “görüyorum öyleyse varım!”*” adlı bir çalışma yayınlanmıştır (Toprak, Yıldırım ve diğerleri, 2009). Bu çalışma, oluşum şekli ile tartışmada öne sürülen kavramsal eşleştirmenin tam da somut örneklerinden biri olarak görülmektedir. Çalışma Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kadın Çalışmaları Anabilim Dalı'nda, Bahar 2009 döneminde açılan “Enformasyon Teknolojileri ve Toplumsal Cinsiyetin Yeniden Tanımlanması” yüksek lisans dersinde yürütülmüştür. Dersi alan öğrenciler ve dersin öğretim elemanı ile gerçekleştirilen, eserde “*kolektif üretim*” olarak tanımlanan yöntem ile üretilmiştir. Çalışma dahilinde araştırmacılar ortak bir Facebook hesabı açıp, odaklandıkları araştırma konusu dahilinde çeşitli etkileşimlerde bulunmuştur. Bu “kolektif üretim” grubu hem çevirim içi hem de çevirim dışı aktiviteleri birlikte yürütmüştür.

#### 3.1 Platformun katılımcı tasarım yöntemi ve kullanıcı deneyimi ilişkisi

Eserde tanımladıkları çalışma yöntemi olan “*kolektif üretim*”, bu tartışmada da ele alınan katılımcı tasarım yöntemidir (Blomberg, J. L. & Henderson, A., 1990; Carroll, 1996; Robertson & Simonsen, 2012; Sanoff, 2006; Smith & Kjersgaard, 2014). Yöntemin çıkış noktası İskandinav coğrafyasıdır. İşbirlikçi tasarım olarak da tanımlanan bu yöntemin temel özelliği, süreç dahilinde yer alan tüm tarafların eşit derecede katkı sağlayarak, tasarlanan ürünü, gerçekleştirilen araştırmayı başından sonuna birlikte şekillendirmeleridir. Demokratik katılım ve üretimi teşvik eden bu yöntem, özellikle etnografi temelli araştırmalar için özgün bulgular elde edilebilen bir yaklaşım olarak görülmektedir. Yöntemin Facebook gibi teknolojik platformlar ile birlikte kullanılması ise yeni bir yaklaşım olarak gözlemlenmektedir. Teknolojik araçlar ile birlikte hem çevirim içi hem de çevirim dışı tasarım ve araştırmayı birlikte yürütmek ve eş zamanlı sonuçlar almak mümkündür. Böylelikle araştırılan evrene ve pratikte yürütülen çalışmaya, kullanıcı deneyimi kavramı da dahil olmaktadır.

Kullanıcı deneyimi kavramı temel olarak, herhangi bir teknolojik platform, arayüz ile karşı karşıya gelen kullanıcının, etkileşime girdiği sürecin başından sonuna ve süreç sonrasında uzayan pratik ve psikolojik deneyim bütünü olarak tanımlanabilir (Kumar, 2013; Rızvanoğlu, 2014). Bilgi ve deneyim etkileşimi ve sürecin psikolojik etkilerinin sürmesi açısından, Facebook platformunun teknolojik bir eğitim aracı, kolaylaştırıcısı olarak sunduğu olanaklar önemsenmektedir. Bu nedenle, Facebook'un temel platform olarak sunduğu tüm bu olanaklar ve etkileşim tasarımı, hem katılımcı tasarım yapısının sürdürülmesi hem de kullanıcı deneyiminin kendi içeriği açısından birlikte tartışılmaktadır. Çalışma dahilinde bahsi geçen araştırmalardan elde edilen sonuçların gösterdiği kadarıyla, Facebook'un sunduğu temel deneyim bütünü ve katılımcı tasarım etkileşimlerini sürdürülebilir kılan teknolojik altyapısı, temel eğitim platformu olarak öne sürülen teknolojik varlığını ve faydasını ön plana çıkartmaktadır.

### **3.2 Platformun oyunlaştırma kavramı ile ilişkisi**

En geniş hali ve teknikleri ile çoğunlukla pazarlama alanında faydalanılan bu kavram, Bayraktar'ın Dünya Bankası İlerleme Raporu 2015'ten aktardığına göre; "...davranış değişikliklerine yol açabilecek güçtedir" (Bayraktar, 2015:12). Bu durumun temel nedeni, ödül ve ödüllendirme kavramıdır. Oyunlaştırma temel olarak kurumsal süreçlerin içerisine, "rekabet, kazanma, kaybetme, bölüm atlama, en iyiler listesinde yer alma, en çok görevi tamamlama, en hızlı olma, sonuncu olma" ve benzeri temel oyun etkileşimlerinin eklenmesi ile toplulukların, çalışanların zihinsel ve sosyal ödülleri edinmelerini sağlayan rekabetçi ve eğlenceli bir yapı sunmaktadır. Werbach ve Hunter'ın tanımı ile "oyunlaştırma, oyun elementlerinin ve oyun tasarım konseptlerinin oyun olmayan alanlarda kullanılmasına" denmektedir (Werbach & Hunter, 2012). Bayraktar'ın bahsi geçen raporda, Dünya Bankası Blok yazarı Sana Rafiq'den aktardıklarına göre (Bayraktar, 2015:12):

*"Kişiler içten içe diğerlerine yardımcı olmayı severler, ve ayrıca içten içe kazanmayı da severler. Oyunlar gelişimin önündeki ciddi, karmaşık ve zorlu sorunlara tek başına bir çözüm olmasa da oyunlaştırma bireylerin nasıl düşündüğünü ve davrandığını anlamamıza ve gelişim eforunu arttırmamıza yardımcı olabilir..."*

Oyun etkileşimine tarafları dahil eden bahsi geçen aksiyonlar, temelinde eğlenceli bir yapı sunmaktadır. Dolayısı ile kullanıcıların motivasyonlarını ve süreçlere katılımlarını, rekabet hissi ile birlikte üst düzeyde tutmaktadır. Bu nedenle iş dünyasının süreçlerinin içerisine yedirilerek, çalışanların daha fazla motive olmaları, dolayısı ile üretkenliğin artması hedeflenmektedir. Pazarlama dünyası da benzeri hedefler ile bu kavramın sunduğu etkileşim olanaklarını kullanmaktadır. Eskiden paintball parkurlarına götürülen aynı şirketin rakip takımları, teknoloji sayesinde sosyal medya platformları aracılığı ile birilerine renkli topları fırlatmaktadır. Tartışmada ele alınan duruma göre, Facebook'un temel platform olarak sunduğu aksiyonlar olan; paylaşım, beğeni, yorum yapma, anket oluşturma, takip etme, dürtme ve benzeri etkileşim olanaklarının başlı başına oyunlaştırma süreçleri için elverişli bir ortam yaratmasıdır. Dolayısı ile bu platform üzerine çekilen her bir eğitim konusu ve araştırma, kendi oynanmış doğal ortamında gelişme ve sürdürülebilir bir yapıya dönüşme şansı yakalamaktadır.

Özellikle öğrenciler ile birlikte yürütülen katılımcı tasarım çalışmalarında, Facebook'un sunduğu bu oyunlaştırma açık yapı, yürütülen araştırmanın veya tasarım projesinin çok daha etkileşimli, eğlenceli yürütülmesini ve hedeflenenden çok daha geniş bir kitle ile buluşmasını sağlamaktadır. Öğrenciler kullanıcı olarak kendi inisiyatifleri dahilinde süreci paylaşmakta, yorumlamakta ve değiştirmektedir (Aytekin, 2015).

### **3.3 Platformun örtük bilgi aktarım süreçleri ve uygulama toplulukları ile ilişkisi**

Örtük bilgi Polanyi'ye (1958, 1966) göre; "yüksek düzeyde içselleştirilmiş ve söze dökülemeyen" ustalık bilgisidir. Örtük bilgi ve deneyim aktarımı için Polanyi'nin popülerleşmiş örnekleri; "bisiklete binmek, piyano çalmak ve duvara çivi çakmak" gibi zihinsel olarak otomatikleşmiş, içselleşmiş eylemlerdir. Bu eylemlerin nasıl yapıldığına odaklanıldığı anda, eylemin o anki durumu kesintiye uğramakta ve zihin süreci tamamlayamamaktadır. Eylemi gerçekleştirmekte ustalaşılmasına rağmen, aynı anda sürecin detay aşamalarına odaklanılmadığı için, bilgi söze dökülememektedir. Dolayısı ile örtük bilgi ve deneyim çoğunlukla bir eylem ya da üretim biçimi üzerindeki ustalığın, zanaat becerisinin bilgisi olarak ele alınmaktadır.

Bu bilgi ve deneyim eğitim içerikleri açısından önemsenmektedir. Özellikle uygulamalı içeriklerin bilgisinin, en iyi ustasından edinilebileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda geleneksel atölye ve ustalık yapılanmasının, modern akademi kurumu ile sürdürülebilir bir işbirliği içerisinde olması arzu edilmektedir. Örtük bilgi ve deneyim aktarımının en rahat şekilde aktarılabilmesi ortam olarak yerleşik öğrenme sisteminin varlığı tartışılmaktadır.

Yerleşik öğrenme sistemi, Lave ve Wenger (1991) tarafından öne sürülen; kişinin kendi kültürel deneyimi ile dahil olduğu toplulukta, kurduğu doğal ve devamlılık arz eden kişiler arası etkileşim olarak tanımlanabilmektedir. Böylelikle bilgi ve deneyim aktarımı bu yapının içerisinde doğal olarak paylaşılmaktadır. Araştırmacılar bu sistemin içinde yer alan toplulukları “uygulama topluluğu” olarak tanımlamaktadır. Uygulama topluluğuna dahil olan öğrenci, bulunduğu toplulukta süreklilik arz eden varlığı ve kurduğu etkileşimler neticesinde bilgi ve deneyim aktarımına girmektedir. Böylelikle, süreç ilerledikçe toplulukta paylaşılan ortak bilgi üzerinde uzmanlaşmaktadır (Lave, 1993; Lave & Wenger, 1991; Wenger, 1998).

Yukarıda tarif edildiği gibi, örtük bilgi ve deneyim aktarımı ve bu aktarım sağlıklı bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için uygun ortamın varlığı önem arz etmektedir. Facebook bu noktada sunduğu sayfa ve grup yapılanmaları, içerik paylaşım özellikleri, temel etkileşim bileşenleri ile teknolojik bir yerleşik öğrenme deneyimi oluşturmada ve uygulama topluluklarına ortam sağlamaktadır. Bir başka deyişle, uygulama toplulukları, “ağ toplulukları”na (Brown & Duguid, 1991) doğru dönüşmektedir.

Çalışmada bahsi geçen etnografik saha deneyimleri, örtük bilgi ve deneyim aktarım süreçlerinde Facebook’un temel rolünü ve önemini ortaya koymaktadır (Aytekin, 2015; Durna & Durna, 2015; Toprak, Yıldırım ve diğerleri, 2009). Bu noktada hedeflenen, Facebook platformunun bir eğitim aracı, bir teknolojik kolaylaştırıcı olarak; eğitim etkileşimlerinin ve araştırmaların performansını artırıp, odaklarını genişletebileceği, kurulan yapıların sürdürülebilir olabileceği durumları ve faydalarını göstermektedir. Asıl amaç teknolojiyi başlı başına bir eğitmen rolüne atamak değil, teknolojinin hali hazırda insanlar arası etkileşimi kolaylaştıran, kısıtları aşan, hareket alanlarını genişleten yapısını vurgulamak ve desteklemektir.

#### **4 SONUÇ**

Özetlemek gerekirse, milyarlarca aktif kullanıcıya sahip Facebook, farklı demografik özellikleri bulunan kullanıcılar demektir. Bu kullanıcıların etkileşimleri ise anlık olarak takip edilmekte, eşzamanlı olarak ölçümlenmekte, değerlendirilmekte ve raporlanmaktadır. Dolayısı ile elde edilen büyük veri, insan bilgisayar etkileşimi temel çalışma alanı ile birlikte; reklam, pazarlama, neuro-bilim gibi diğer araştırma disiplinleri ve çalışma alanlarını da yoğun bir şekilde ilgilendirmektedir. Bu çalışmada hedeflenen ise bahsedildiği gibi Facebook’un sunduğu fırsatların eğitim ve araştırma olanakları açısından değerlendirilebilmesidir. Bunu sağlamak ve yapıyı somutlaştırmak adına, bilimsel araştırma yöntemleri, uygulamalar ve kavramlar tanımlanarak, Facebook’un etkileşim becerileri ile eşlenmiştir. Böylelikle Facebook’tan benzeri şekilde faydalanmak isteyen araştırmacı ve kullanıcı grupları için bir çıkış noktası, kavramsal eşleştirmeler ile bir çeşit tarif yapılması istenmektedir.

Tartışma genelinde ele alınan içerik, öneriler ve yöntem yaklaşımları, ilk kez burada tanımlandıkları hali ile bir araya getirilerek sunulmaktadır. Daha önce gerçekleştirilen benzeri yaklaşımlar ve Facebook’u kullanım biçimleri bulunmaktadır. Ancak bu çalışmada yapılmak istenen, faydalanılabilecek kavramları ve pratik bir eşleştirmeyi bir arada sunabilmektir.

Bahsedildiği gibi, eğitim açısından teknolojinin tek başına temel bir amaç ve hedefe dönüşmesi arzu edilmemektedir. Teknolojinin süreçlerde kolaylaştırıcı, aracı, bir çözüm gibi algılanması ve teknoloji-eğitim arasındaki ilişkinin bu bakış açısı ile sürdürülmesi önemsenmektedir. Teknoloji temel araç ve uygulanan yöntemin tek bileşeni olduğu zaman, insan-bilgisayar etkileşimi başlığında, insan kavramı soyutlanmaktadır. Bu soyutlama, ne kadar teknolojik olursa olsun, kurulan bilgi ve deneyim aktarımı süreçlerini bir yanı ile eksik bırakmaktadır.

Facebook her geçen gün yeni bir etkileşim özelliği geliştirerek, platformun becerilerini genişletmektedir. Bu da önerilen eğitim etkileşiminin sürdürülebilir, modası geçmeyecek ve uygulanabilir bir yapı olarak varlığını devam ettirebileceğini göstermektedir. Platformun, “üç yüz altmış derece video, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, çevirim içi satış, anlık makaleler ve canlı yayın” gibi yeni özelliklerinin her biri eğitim yaklaşımları ve yöntemleri açısından yeni olanaklar barındırmaktadır. Bu özelliklerin, “altmış beş yaş ve üzeri kullanıcılar, çocuklar, zihinsel ve fiziksel engelliler” gibi özel kullanıcı gruplarının eğitim içerikleri ile buluşturulması düşünüldüğünde, gelişmekte ve büyümekte olan platformun yeni büyük olanaklar sunmak üzere hali hazırda beklediği görülmektedir.

### **KAYNAKÇA**

- Aytekin, Behiç Alp. (2015). *Yerel Zanaatların Sürdürülebilirliği İçin Akademi-Atölye Arası Örtük Bilgi Aktarım Süreçlerinin Katılımcı Tasarım Yöntemi ve Teknoloji Desteği ile Yeniden Düzenlenmesi*. (PhD), Galatasaray Üniversitesi, İstanbul.
- Aytekin, Behiç Alp. (2016). *Akademik Eğitimde Yeni Bir Etkileşim Deneyiminin Araştırılması*. Paper presented at the Akademik Bilişim Konferansı 2016, Aydın.
- Bayraktar, Özgür. (2015). *Bir İletişim Modeli Olarak Oyunlaştırma*. İstanbul: Selis Yayıncılık.
- Blomberg, J. L., & Henderson, A. (1990). Reflections on Participatory Design: Lessons from the Trillum Experience. *Proceedings of ACM CHI 1990 Conference on Human Factors in Computing Systems*, 353-359.
- Bourdieu, Pierre, & Passeron, Jean-Claude. (1977). *Reproduction in Education, Society and Culture*. Londra: Sage.
- Brown, Seely, & Duguid, P. (1991). Organizational learning and Communities of Practice. *Organization Science*, 2(1), 40-57.
- Carroll, J. M. (1996). Encountering Others: Reciprocal Openings in Participatory Design and User-Centered Design *Human-Computer Interaction* (pp. 285-290): Erlbaum Associates, Inc.
- Durna, Tezcan, & Durna, Nehir. (2015). Taşranın Facebook ile İmtihanı: Bir Akdeniz Köyünde Etnografik Keşif Çalışması. *Folklor/Edebiyat*, 83(21(3)).
- Facebook. (2015). internet.org. Link: <http://internet.org/about> Erişim Tarihi:01.05.2016
- Fulton, Graeme. (2016). How Facebook is eating the Internet with good UX. 2016, Link: <https://blog.prototypr.io/facebook-is-eating-the-internet-in-the-name-of-good-ux-88f7f73e59fc#.dxgri7sqc> Erişim Tarihi:19.06.2016
- Gerling, M. Kathrin, & Masuch, May Maic. (2011). Exploring the Potential of Gamification Among Frail Elderly Persons. Link: <http://hci.usask.ca/uploads/253-2011-CHI--Gamification-for-Elderly-Persons---Gerling-and-Masuch.pdf> Erişim Tarihi: 11.06.2013
- Kumar, Ripul. (2013). UX 101 for Startups. [website article] Link: <https://medium.com/start-up-vision/ux-101-for-startups-dc849621262f> Erişim Tarihi: 10.01.2015

- Lave, J. (1993). The Practice of Learning. In S. Chaiklin & J. Lave (Eds.), *Understanding Practice: Perspectives on Activity and Context*. Cambridge: University of Cambridge Press.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Merritt, Samantha, & Stolterman, Erik. (2012). Cultural Hybridity in Participatory Design. *ACM, PDC 2012*.
- Mirani, Leo. (2015). Different Worlds: Millions of Facebook Users Have No Idea They Are Using The Internet. Link: <http://qz.com/333313/millions-of-facebook-users-have-no-idea-they-are-using-the-internet> Erişim Tarihi: 02.04.2015
- Polanyi, Michael. (1958). *Personal knowledge: Towards a post-critical philosophy*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Polanyi, Michael. (1966). *The tacit dimension*. Gloucester MA: Peter Smith.
- Rızvanoğlu, Kerem. (2014). Kullanıcı Deneyimi Fenomenine Genel Bir Bakış - I. [online article] Link: <http://uxpatr.com/ux-kavramlar/kullanici-deneyimi-fenomenine-genel-bir-bakis-i/> Erişim Tarihi: 10.01.2015
- Robertson, Toni, & Simonsen, Jesper. (2012). Challenges and Opportunities in Contemporary Participatory Design. *Design Issues*, 28(3).
- Rust, C. (2004). Design Enquiry: tacit knowledge and invention in science. *Design Issues*, 20.
- Sanoff, Henry. (2006). Multiple Views of Participatory Design. *Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 23(2)(1), 131-143.
- Smith, Rachel Charlotte, & Kjersgaard, Mette Gislev. (2014). Design Anthropology in Participatory Design From Ethnography to Anthropological Critique? *ACM, PDC 2014*.
- Swartz, David. (2011). *Kültür ve İktidar: Pierre Bourdieu'nün Sosyolojisi* (Çev. Elçin Gen). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Toprak, Ali, Yıldırım, Ayşenur, Aygül, Eser, Binark, Mutlu, Börekçi, Senem, & Çomu, Tuğrul. (2009). *Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: "Görüyorum Öyleyse Varım!"*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Werbach, Kevin, & Hunter, Dan. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Pennsylvania: Wharton Digital Press.
- Wood, N. (2004). *Unknown knowns; knowledge elicitation for multimedia in craft learning*. Paper presented at the Challenging Craft Conference, Robert Gordon University, Aberdeen.
- Wood, N. (2006). *Transmitting Craft Knowledge: Designing Interactive Media to Support Tacit Skills Learning*. (PhD), Sheffield Hallam University, UK.
- Wood, N., & Horne, G. (2008). *The new journeyman: the role of an expert learner in eliciting and transmitting skilled knowledge*. Paper presented at the Design Research Society Conference, Sheffield, UK.



Wood, N., Rust, C., & Horne, G. (2009). A tacit understanding: The designer's role in capturing and passing on the skilled knowledge of master craftsmen. *International Journal of Design.*, 3(3), 65-78.

**Behiç Alp Aytakin** Adnan Menderes Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde Bölüm Başkanı ve Yrd. Doç. Dr. olarak görev yapmaktadır. Lisans eğitimini Bahçeşehir Üniversitesi Görsel Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümü'nde, bölüm birinciliği ile tamamlamıştır. Yüksek Lisansını Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Programında, Yapımcılık disiplininde, çektiği uzun metrajlı belgesel film projesi ile tamamlamıştır. Doktora derecesini ise Galatasaray Üniversitesi Medya ve İletişim Çalışmaları doktora programından 2015 yılında almıştır. 2001 yılından itibaren görsel iletişim tasarımcısı olarak çalışmakta olan Aytakin, 2009 yılından itibaren ise Beykent Üniversitesi, Okan Üniversitesi, Mardin Artuklu Üniversitesi ve son olarak Adnan Menderes Üniversitesi kurumlarında akademisyenlik kariyerini sürdürmektedir. İletişim Tasarımcıları Meslek Kuruluşu ve Grafikerler Meslek Kuruluşu üyelikleri bulunmaktadır.