



T.C.
YENİŞEHİR KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-84994148-605.01-64307740
Konu : Araştırma Uygulama İzin Talebi

25.11.2022

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğünün 23.11.2022 tarih ve 64113223 sayılı yazısı

Mersin İl Milli Eğitim Müdürlüğünün "*Araştırma Uygulama İzin Talebi*" ile ilgili yazısı ekte gönderilmiş olup, konu hakkında, ilgi yazı doğrultusunda gerekli iş ve işlemlerin yapılması hususunda; Gereğini bilgilerinize rica ederim.

Ziver DENİZ
Müdür a.
Şube Müdürü

Ek: İlgi yazı ve ekleri (13 Sayfa)

Dağıtım:
Resmi/Özel Okul ve Kurum Müdürlüklerine
Bilgi İşlem ve Eğitim Teknolojileri Birimi

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Güvenciler Mah. 1. Cd No:118/A Yenişehir/MERSİN

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Telefon No : 324-3254325(26)-124

E-Posta:

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bilgi için: Selver TALAY

Unvan : Teknisyen

İnternet Adresi:

Faks:

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden **b83e-5634-3704-b6e6-92eb** kodu ile teyit edilebilir.





T.C.
MERSİN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-34776202-605.01-64113223
Konu : Araştırma Uygulama İzin Talebi

23.11.2022

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi : Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü'nün 22.11.2022 tarih ve 64003121 sayılı yazısı.

Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü'nün "*Araştırma Uygulama İzin Talebi*" ile ilgili yazısı ekte gönderilmiş olup, konu hakkında, ilgi yazı doğrultusunda gerekli iş ve işlemlerin yapılması hususunda;

Gereğini bilgilerinize rica ederim.

Adem KOCA
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek: İlgi yazı ve ekleri (13 Sayfa)

Dağıtım:
-13 İlçe Kaymakamlığına
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Dumlupınar Mah. GMK Blv.
Yenişehir / Mersin
Telefon No : 0 (324) 329 14 81
E-Posta: istatistik33@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Memur M.Faris ŞEN Dahili Tel: 120

Unvan : Memur

İnternet Adresi: <http://mersin.meb.gov.tr>

Faks:3243273518

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 602a-aa34-3f9c-8f40-5c44 kodu ile teyit edilebilir.





T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Temel Eğitim Genel Müdürlüğü

Sayı : E-70297673-605.01-64003121
Konu : Araştırma İzin Talebi
(Ali GERİŞ)

22.11.2022

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a) Manisa Celal Bayar Üniversitesi'nin 03.11.2022 tarihli E-62436570-045.01-418871 sayılı yazısı.
b) Millî Eğitim Bakanlığının 21.01.2020 tarihli ve 1563890 Sayılı Araştırma Uygulama izinleri 2020/2 Nolu Genelgesi.

Manisa Celal Bayar Üniversitesi'nin Sürekli Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezinde görevli Arş. Gör. Dr. Ali GERİŞ'in yürütücüsü olduğu "Sanal Gerçeklik Ortamlarının Tasarlanmasına Yönelik Eğitimcilerin Eğitimi Programının ve İyi Uygulama Kılavuzunun Geliştirilmesi" konulu araştırma izin talebine ilişkin ilgi (a) yazısı ve ekleri Genel Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

Söz konusu araştırmanın eğitim ve öğretimi aksatmayacak şekilde gönüllülük esasına dayalı olarak uygulanması, uygulamalarda sadece yazımız ekinde gönderilen yer alan mühürlü formların kullanılması ve elde edilen kişisel verilerin gizliliğine dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu çerçevede araştırmanın Genel Müdürlüğümüze bağlı okullarda yürütülmesi uygun görülmüştür.

Bilgilerini ve gereğini rica ederim.

Songül KOÇER

Bakan a.

İzleme ve Değerlendirme Daire Başkanı

Ekler: Mühürlü Formlar (12 Sayfa)

Dağıtım:

Gereği :

Manisa Celal Bayar Üniversitesi Rektörlüğüne
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

Bilgi:

B Planı

Adres : Atatürk Bulvarı No: 98 Bakanlıklar/ANKARA

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Telefon No : 0 (312) 413 36 89

Bilgi için: Hazel MERCAN

E-Posta:

Unvan : Öğretmen

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

İnternet Adresi:

Faks: 3124254049

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden aa89-2bc7-3ff2-bf50-45b4 kodu ile teyit edilebilir.



Pilot Uygulama Öğretmen Görüş Formu

Merhabalar,

Öncelikle, görüşmeyi kabul ettiğiniz için teşekkür ederiz. Sizlerle bu görüşmeyi TÜBİTAK tarafından desteklenen "Sanal Gerçeklik Ortamlarının Tasarlanmasına Yönelik Eğiticilerin Eğitimi Programının ve İyi Uygulama Kılavuzunun Geliştirilmesi" başlıklı projenin bir parçası olarak gerçekleştirmekteyiz. Bu doğrultuda Pilot Uygulama sürecine yönelik görüşlerinizden ve düşüncelerinizden faydalanmak istiyoruz.

Kişisel bilgileriniz ve cevaplarınız kesinlikle gizli tutulacak, sadece bu çalışma kapsamında kullanılacaktır. Bu açıklamalara göre verdiğiniz bilgilerin araştırmamızda kullanılmasına izin veriyor musunuz?

Kayıtlara geçmesi açısından tekrar sormak istiyoruz, belirtilen gizlilik hususları çerçevesinde görüşmede ses kaydını kullanılmasını onaylıyor musunuz?

Teşekkür ederiz.

Adı	:
Soyadı	:
Pilot Uygulama Öğretmeni	:
Görüşme Tarihi	:

1. Sanal gerçeklik teknolojilerine (sanal gerçeklik gözlüğü ve uygulamalar) öğrencilerinizin tepkisi nasıl oldu?
2. Sanal gerçeklik teknolojileri ile yaptığınız sınıf içi etkinlik sizce nasıldı, tüm detaylarıyla anlatabilir misiniz?
3. Sınıfınızda sanal gerçeklik destekli bir eğitimi uygulamak için ne kadar zaman ayırmanız gerektiği? (ders için hazırlık yapma, plan oluşturma vb.).
4. Bir öğretmen olarak sanal gerçeklik etkinliğinizi derse entegre etme sürecinde rolünüzü nasıl tanımlarsınız?
5. Sanal gerçeklik etkinliklerini gerçekleştirirken yaşadığınız herhangi bir zorluk oldu mu? Bu zorlukla nasıl başa çıktınız?
6. Sanal gerçeklik etkinliklerini gerçekleştirirken keyif aldığınız şeyler nelerdi?
7. Sanal gerçeklik etkinlikleri ders işleyişinizi nasıl etkiledi?
8. Sizce sanal gerçeklik öğrencilerin öğrenmesini nasıl etkiledi? Bu etkinin uzun soluklu olacağını düşünüyor musunuz? Kısaca açıkla mısınız?
9. Sanal gerçeklik etkinliğine öğrencilerin tepkisi nasıl oldu? Motivasyonlarında ne gibi değişiklikler gözlemlediniz? Katılım düzeyleri nasıl değişti?



Pilot Uygulama Akademik Başarı Sınavı

Sayın İlgili,

Bu proje kapsamında öncelikle öğretmenler ile eğitimcilerin eğitimi kapsamında uzaktan öğretim yoluyla mesai saatleri dışında bir eğitim programı yürütülecektir. Sanal gerçeklik ortamlarının tasarlanması, geliştirilmesi, eğitim ortamlarında kullanımı ve ders planı oluşturma üzerine gerçekleştirilecek bu eğitimlerin ardından eğitime katılan öğretmenlerden biriyle mevcut derslerinden birindeki örnek bir konu ve kazanımlara uygun olarak sanal gerçeklik destekli bir ders süreci yönetilecektir. Pilot Uygulama Akademik Başarı Sınavı da bu pilot çalışmanın ardından derse katılan öğrencilere uygulanacaktır. Mevcut şartlarda eğitimcilerin eğitimi programına katılacak öğretmenler, pilot uygulama öğretmeni, dersi ve sınıfı henüz bilinmediğinden pilot uygulama akademik başarı sınavı da geliştirilememektedir.

Pilot uygulama akademik başarı sınavı, pilot çalışma sırasında uygulanacak ders içeriğinin kazanımlarına, hedeflerine ve konunun genişliğine göre ilgili dersin öğretmeni ve araştırmacı uzmanlarla birlikte ortak bir payda da geliştirilecektir. Bu kapsamda Millî Eğitim Bakanlığı resmi müfredatları, kazanımları ve hedefleri temel alınacaktır. Yanı sıra akademik başarı sınavı pilot uygulama öğrenci grubunun düzeyine uygun olarak açık ve net ifadelerle hazırlanacaktır. Soruların hazırlanması sürecinde kazanımlar ve hedefler temel alınacağı gibi Millî Eğitim Bakanlığı Ölçme, Değerlendirme ve Sınav Hizmetleri Genel Müdürlüğü'nün yayınlamakta olduğu örnek sorulara benzer şekilde soru hazırlama süreçleri yürütülecektir.

En nihayetinde bahsi geçen Pilot Uygulama Akademik Başarı Sınavı pilot uygulama öğretmeni ile birlikte ilgili ders içeriği ve kazanımlarına uygun olarak daha sonra geliştirilecek olmakla birlikte sorulabilecek açık uçlu soruların birkaç örneği aşağıda sunulmuştur. Aşağıdaki sorular **tamamen temsili bir örnek** olmakla birlikte Millî Eğitim Bakanlığı Ölçme, Değerlendirme ve Sınav Hizmetleri Genel Müdürlüğü'nün yayınladığı sorular baz alınarak hazırlanmıştır.

Adı	:
Soyadı	:
Öğrenci No	:
Sınav Tarihi	:

1. Sanal gerçeklik uygulaması içerisinde deneyimlediğiniz güneş sistemine göre dünyaya en yakın konumda bulunan gezegen hangisidir?
2. Sanal gerçeklik uygulaması içerisinde 10 N kuvvetiyle topu dikey olarak havaya attığınızda topun hangi sürede tepe noktaya ulaştığını gözlemlediniz? Eğer topu 20 N kuvvetiyle atmış olsaydınız bu süre ne kadar olurdu?
3. Sanal gerçeklik uygulaması içerisindeki taşları incelediğinizde taşların önce suyla dolduğunu daha sonra suların donduğunu ve bunların sonucunda taşın hacminin arttığını gözlemlediniz. Bu durumun sebebini açıklayınız.



Eđitcilerin Eđitimi Deęerlendirme Formu

Sayın katılımcı,

TÜBİTAK tarafından desteklenen Sanal Gerçeklik Ortamlarının Tasarlanmasına Yönelik Eđitcilerin Eđitimi Programı'nı tamamladınız. Bu form, aldığınız eđitime ilişkin geri bildirimlerinizi edinmeye yöneliktir. Formu samimiyetle doldurmanız eđitim içeriğinin iyileştirilmesi için önemli rol oynamaktadır.

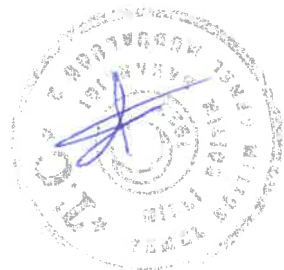
Katılımınız için teşekkür ederiz.

Adı	:	
Soyadı	:	
Katılımcı No	:	
Görüşme Tarihi	:	

1. Katıldığınız eđitimin süresi, öğretim yöntem ve teknikleri ve eđitim ortamı hakkında olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir?
2. Programının içeriği ve kullanılan ders materyallerine ilişkin olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir?
3. Eđitim programı boyunca karşılaştığınız bir problem var mıdır? Varsa nedir?
4. Eđitim programının ve içeriğinin iyileştirilmesine yönelik önerileriniz nelerdir?



KULLANIM ÖZELLİKLERİ	18	Yazılım sanal gerçeklik gözlükleri ile deneyimlenebilmektedir.			
	19	Yazılım masaüstü modunda 3D olarak kullanılabilir.			
	20	Yazılım Oculus gözlüklerine aktarılabilir.			
	21	Yazılımdaki etkileşimler Oculus kontrolcileri ile tetiklenebilir.			
	22	Yazılımdaki etkileşimler HTC kontrolcileri ile tetiklenebilir.			
	23	Yazılımda kullanıcılar birden fazla nesne ile etkileşime girebilir.			
	24	Yazılımda birden fazla etkileşim sistemi kullanılabilir.			
ÖĞRETİM TASARIMI VE EĞİTSEL ÖZELLİKLERİ	25	Yazılımda kullanılan ifadeler öğrenci düzeyine uygundur.			
	26	Yazılım öğrencinin ön bilgileri harekete geçirmeye yönelik uygulamalar bulunmaktadır.			
	27	Yazılımda kullanılan modeller konu içeriğine uygundur.			
	28	Yazılımda kullanılan etkileşimler konu içeriğine uygundur.			
	29	Yazılımda kullanılan modeller ve görsel materyaller dikkat çekicidir.			
	30	Yazılımda konuyla ilgili önemli bilgiler dikkat çekici bir şekilde sunulmuştur.			
	31	Yazılımda anlık geri bildirimler bulunmaktadır.			
	32	Yazılım istenmeyen unsurlardan (ırk, din, dil, şiddet, korku, cinsiyet ayrımı vb.) arındırılmıştır.			
	33	Yazılım yeterli miktarda alıştırmaya ve uygulamaya yapma olanağı sunmaktadır.			
	34	Yazılımdaki yönergeler açık ve anlaşılmalıdır.			
	35	Yazılımda yer alan eğitim içeriğinin ulaşmak istediği hedefler belirlenmiştir.			
	36	Yazılım içerisindeki konular ve etkinlikler, hedef öğrencilerin yaşına ve gelişimine uygundur.			
	37	Yazılım içerisindeki bilgiler imla, yazım ve dilbilgisi konusunda hata içermemektedir.			
	38	Yazılım içerisindeki etkileşimlerde gerçek hayatta ilişkilendirme bulunmaktadır.			
39	Yazılımda anlatılan konular günlük hayattan örnekler barındırmaktadır.				
40	Yazılım anlatılan konuların içeriği geçerli ve günceldir.				



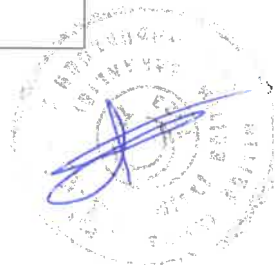
Eđitcilerin Eđitimi Sonu Ürün Deđerlendirme Rubriđi

Deđerli arařtırmacı,

Bu çizelge eđitcilerin eđitimi sonunda eđitime katılan kiřilerin geliřtirecekleri ürünlerin deđerlendirilmesi için tasarlanmıřtır. Geliřtirilen ürünlerin ařađıdaki kırk madde üzerinden deđerlendirilmesi gerekmektedir. Ürünlerde yer alan özellikleri maddeler üzerinden kontrol edip uygunluđunu lütfen forma kodlayınız.

Adı	:
Soyadı	:
Arařtırmacı / Uzman	:
Deđerlendirme Tarihi	:

Bölüm	No	Madde	Evet (2)	Kısmen Evet (1)	Hayır (0)
TEKNİK ÖZELLİKLER	1	Yazılım üç boyutlu ortam olarak tasarlanmıřtır.			
	2	Yazılım içerisinde Unity XR kütüphanelerini entegre edilmiřtir.			
	3	Yazılım SteamVR ve Oculus kütüphanelerine sahiptir.			
	4	Yazılım Unity XR modunda çalışabilmektedir.			
	5	Yazılım SteamVR entegre olarak çalışabilmektedir.			
	6	Yazılım Oculus entegre olarak çalışabilmektedir.			
	7	Yazılım Oculus gözlükleri ile kullanılabilir.			
	8	Yazılım HTC gözlükleri ile kullanılabilir.			
GENEL TASARIM ÖZELLİKLERİ	9	Görsel tasarım ilkelerine dikkat edilmiřtir.			
	10	Yazılımda kullanılan üç boyutlu nesnelerin boyutu olarak gerçeđe uygundur.			
	11	Yazılımda kullanılan iki boyutlu metinler okunabilmektedir.			
	12	Yazılımda kullanılan metinler, görseller ile uyum içerindedir.			
	13	Yazılımda kullanılan sesler net olarak duyulabilmektedir.			
	14	Yazılımda kullanılan sesler kullanılan metin ve görseller ile bütünlük göstermektedir.			
	15	Yazılımda video içerikleri bulunmaktadır.			
	16	Yazılımda video içerikleri sorunsuz çalışmaktadır.			
	17	Yazılımda 360 videolar kullanılmıřtır.			



Katılımcı Yansıtma Günlüğü

Değerli katılımcı,

Katılımcı yansıtma günlüğü, proje süresince aldığınız eğitimleri ve bu eğitimler süresince kendinizi değerlendirmenizi sağlamak, eğitim sürecine katkıda bulunmanızı ve sürece ilişkin farkındalık yaratmak amacı ile hazırlanmaktadır. Araştırma süresi boyunca günlüğü özenle tutmanız beklenmektedir.

Yansıtma günlüğünüzü tutarken size yardımcı olacağı düşünülen sorular aşağıda sunulmuştur. Bu soruların haricinde araştırma için önemli olduğunu düşündüğünüz tüm noktaları raporlayabilirsiniz.

Desteğiniz için teşekkür ederiz.

Adı	:
Soyadı	:
Günlüğe Konu İş ve İşlemler	:
Günlük Tarihi	:

Araştırmacı günlüğünüzü tutarken size yardımcı olacağı düşünülen sorular:

1. Verilen eğitimden neler öğrendim?
2. Verilen eğitimden verim alabilmek için neler yaptım?
3. Eğitim sırasında ne düşündüm? Ne hissettim? Böyle düşünme ve hissetme sebebim neydi?
4. Verilen eğitimde neleri öğrenemedim/eksik öğrendim/öğrenirken zorlandım? Neden?
5. Verilen eğitimi bundan sonraki hayatımda nerelerde kullanabilirim?
6. Verilen eğitimde neler hoşuma gitti? (Eğitmen özellikleri, içerik, süreç yönetimi vb.) Neden?
7. Verilen eğitimde neler hoşuma gitmedi? (Eğitmen özellikleri, içerik, süreç yönetimi vb.) Neden?
8. Verilen eğitimden daha fazla verim almak için ben neler yapabilirim?
9. Bu eğitim bana ne kattı?
10. Eğitimi hazırlayan kişi ben olsaydım neleri değiştirdim?
11. Ek Notlar:



Arařtırmacı GnlĖ

DeĖerli arařtırmacı,

Bu gnlk projede yer alan arařtırmacıların ve Bursiyerlerin gerekleřtirdikleri alıřmaları kronolojik olarak raporlanmasını saĖlarken, srecin yapılandırılmasına ve eylemlerin dzenli bir Őekilde gerekleřtirmesinde temel oluřturacaktır.

Arařtırmacı gnlĖnz tutarken size yardımcı olacaĖı dřnlen sorular ařaĖıda sunulmuřtur. Bu soruların haricinde arařtırma iin nemli olduĖunu dřndĖnz tm noktaları raporlayabilirsiniz.

Adı	:
Soyadı	:
GnlĖe Konu İř ve İřlemler	:
Gnlk Tarihi	:

Arařtırmacı gnlĖnz tutarken size yardımcı olacaĖı dřnlen sorular:

1. Bugn hangi kazanımlara dnk hangi iř ve iřlemler gerekleřtirildi?
2. Sre size neler oĖretti? Neler hissettirdi?
3. Planlanan iř ve iřlemler tasarlanan srede ve ierikte gerekleřebildi mi? Gerekleřtirilemediyse neden?
4. Katılımcıları bu srete nasıl gzlemlediniz? Ne dřndler, nasıl hareket ettiler ya da neler hissettiler?
5. Sre tm katılımcılar iin aynı dzeyde mi ilerledi? Yapılan etkinliklere farklı katılımcıların verdikleri dntlerin farklılařma nedenleri neler olabilir?
6. Bugn gerekleřtirilen iř ve iřlemlerin hangilerinden verim alındı? Neden?
7. Bugn gerekleřtirilen iř ve iřlemlerin hangilerinden tam verim alınamadı? Neden?
8. Srecin ve eĖitim ieriĖinin daha verimli olması iin bařka neler yapılabilirdi?
9. Srecin sonucunu nasıl deĖerlendirirsiniz? Srele ilgili deĖerlendirmelerinizi nasıl temellendirirsiniz?
10. Ek aıklamalar:



Eđitcilerin Eđitimi İhtiyaç Analizine Yönelik Görüşme Formu

Merhabalar,

Öncelikle, görüşmeyi kabul ettiđiniz için teşekkür ederiz. Sizlerle bu görüşmeyi TÜBİTAK tarafından desteklenen "Sanal Gerçeklik Ortamlarının Tasarlanmasına Yönelik Eđitcilerin Eđitimi Programının ve İyi Uygulama Kılavuzunun Geliştirilmesi" başlıklı projenin bir parçası olarak gerçekleştirmekteyiz. Bu doğrultuda Eđitcilerin Eđitimine yönelik ihtiyaç analizine ilişkin olarak sizin bilgi ve tecrübelerinizden faydalanmak istiyoruz.

Kişisel bilgileriniz ve cevaplarınız kesinlikle gizli tutulacak, sadece bu çalışma kapsamında kullanılacaktır. Bu açıklamalara göre verdiđiniz bilgilerin araştırmamızda kullanılmasına izin veriyor musunuz?

Kayıtlara geçmesi açısından tekrar sormak istiyoruz, belirtilen gizlilik hususları çerçevesinde görüşmede ses kaydını kullanılmasını onaylıyor musunuz?

Teşekkür ederiz.

Adı	:
Soyadı	:
Branş / Mesleki Deneyim Süresi	:
Görüşme Tarihi	:

- Kendinizden kısaca bahsedebilir misiniz?
 - Kaç yıldır bu branşta görev yapıyorsunuz?
- Görev yaptığınız okuldan kısaca bahsedebilir misiniz?
 - Okulunuzun fiziki imkanları nasıldır?
 - Okulunuzun teknolojik altyapısı nasıldır?
- Hangi sanal sanal gerçeklik teknolojilerini derslerinizde kullanmaktasınız?
- Bu teknolojileri kullanmayı hangi kanallar aracılığıyla öğrendiniz?
- Sanal gerçeklik teknolojileri destekli bir dersinizi hazırlık aşamasından dersin bitime kadar olan tüm sürecini nasıl yürüttüğünüzü başından sonuna kadar anlatabilir misiniz?
 - Derse Hazırlık-Planlama Aşaması (Teknoloji Seçimleri, Öğretim Planı Hazırlama, Öğretim Tasarımı)
 - Ders Süreci-İşleniş (Öğretim Yöntemleri, Sınıf Yönetimi, Teknik Problemler, Zaman Yönetimi, Etkileşim, Motivasyon)
 - Ders Sonrası Çalışmalar- (Ödev, Ölçme-Değerlendirme, İletişim)
- Sanal gerçeklik teknolojileri destekli derslerinizde karşılaştığınız problemler nelerdir?
- Sizce başarılı bir sanal gerçeklik teknolojileri destekli ders için etkili olan faktörler nelerdir?



KATILIM ONAM FORMU

Sayın Katılımcımız,

Katılacağınız bu çalışma, “Sanal Gerçeklik Ortamlarının Tasarlanmasına Yönelik Eğitimcilerin Eğitimi Programının ve İyi Uygulama Kılavuzunun Geliştirilmesi” adıyla Proje Yürütücüsü Dr. Ali GERİŞ ve proje ekibi tarafından 01.01.2023 – 31.12.2024 tarihleri arasında gerçekleştirilecek bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın hedefi: Projenin temel amacı bir yandan eğitsel sanal gerçeklik ortamlarının geliştirilmesine yönelik bir eğitimcilerin eğitimi programının ve sanal gerçeklik teknolojilerinin eğitim ortamlarında kullanımına yönelik bir İyi Uygulama Kılavuzunun geliştirilirken diğer yandan Eğitsel Sanal Gerçeklik Kampüsü'nün (EVRECA) farklı sanal gerçeklik evrenlerine entegre edilerek yaygın etkisinin ve ulaşılabilirliğinin artırılmasıdır. Projede: Sanal gerçekliğin eğitim ortamlarında kullanılması sırasında karşılaşılan problemlerin/eksikliklerin ve öğretmen yetkinliklerinin belirlenmesi, EVRECA platformunun altyapısının geliştirilmesi ve platformun Steam ile Oculus evrenlerine entegre edilmesi, Sanal gerçeklik ortamlarının geliştirilmesine ve eğitim ortamlarında kullanılabilmesine yönelik eğitimcilerin eğitimi programının ve içeriğinin geliştirilmesi, Eğitimcilerin eğitimi programı sonucunda öğretmenler tarafından geliştirilen sanal gerçeklik ortamlarının EVRECA platformuna entegre edilmesi ve sanal gerçeklik tabanlı ders planlarının ürün olarak sunulması, İyi Uygulama Kılavuzunun oluşturulması, Eğitimcilerin eğitimi programının uygulanması, Gönüllü katılımcı/katılımcılar ile sanal gerçeklik tabanlı ders plan/planlarının okul ortamında pilot uygulamasının gerçekleştirilmesi hedeflenmektedir.

Araştırma nedeni: Bilimsel araştırma

Araştırma yapılacağı yer(ler): Eğitim uygulamaları ve görüşme süreçlerinde çevrimiçi platformlar (Microsoft Teams, Zoom, Google Meet vb.) kullanılacaktır. Pilot uygulaması süreci bir ilkokul/ortaokul sınıf ortamında gerçekleştirilecektir.

Araştırma uygulaması: Anket, gözlem ve görüşme şeklindedir.

Araştırma T.C. Millî Eğitim Bakanlığı'nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleşmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece araştırmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

Katılımı onaylamadan önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz.

Saygılarımızla.

Proje Yürütücüsü	Araştırmacı	Araştırmacı	Araştırmacı
Dr. Ali Geriş	Dr. Gizem Engin	Dr. Taibe Kulaksız	Yeliz Tunga
+905343933539	+905545619031	+905388576765	+905464584104
ali.geris@cbu.edu.tr	gizem.engin@ege.edu.tr	taibekulaksiz@gmail.com	yeliztunga@gmail.com

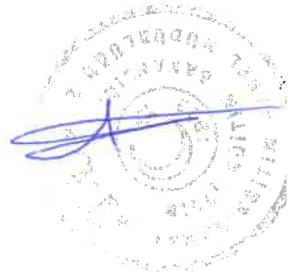
Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

... / ... /

Adı Soyadı :

Telefon Numarası :

İmza:



3. Sanal gerçeklik ortamlarının tasarlanmasına ve geliştirilmesine yönelik nasıl bir eğitimcilerin eğitimi programı geliştirilebilir?
4. Sanal gerçeklik teknolojilerinin ve ortamlarının eğitimde kullanımına yönelik nasıl bir iyi uygulama kılavuzu ortaya koyulabilir?
5. Eğitimcilerin eğitimi programına katılan öğretmenlerin sanal gerçeklik ortamı tasarlama ve geliştirme konusundaki performans değerlendirmeleri hangi düzeydedir?
6. Eğitimcilerin eğitimi programına katılan öğretmenlerin eğitim içeriğine ve sürecine yönelik görüşleri nasıldır?
7. Pilot uygulama sürecine katılan öğrencilerin eğitim konusundaki akademik başarıları hangi düzeydedir?
8. Pilot uygulama sürecine katılan öğrencilerin eğitim içeriğine ve sürecine yönelik görüşleri nasıldır?
9. Pilot uygulama sürecine katılan öğretmenin/öğretmenlerin eğitim sürecine yönelik görüşleri nasıldır?



1.2. Projenin Amacı ve Hedefleri

Projenin temel amacı bir yandan eğitsel sanal gerçeklik ortamlarının geliştirilmesine yönelik bir eğitimcilerin eğitimi programının ve sanal gerçeklik teknolojilerinin eğitim ortamlarında kullanımına yönelik bir İyi Uygulama Kılavuzunun geliştirilirken diğer yandan Eğitsel Sanal Gerçeklik Kampüsü'nün (EVRECA) farklı sanal gerçeklik evrenlerine entegre edilerek yaygın etkisinin ve ulaşılabilirliğinin artırılmasıdır. Bu doğrultuda belirlenen proje hedefleri aşağıda verilmiştir.

Projede:

1. Sanal gerçekliğin eğitim ortamlarında kullanılması sırasında karşılaşılan problemlerin/eksikliklerin ve öğretmen yetkinliklerinin belirlenmesi,
2. EVRECA platformunun altyapısının geliştirilmesi ve platformun Steam ile Oculus evrenlerine entegre edilmesi,
3. Sanal gerçeklik ortamlarının geliştirilmesine ve eğitim ortamlarında kullanılabilmesine yönelik eğitimcilerin eğitimi programının ve içeriğinin geliştirilmesi,
4. Eğitimcilerin eğitimi programı sonucunda öğretmenler tarafından geliştirilen sanal gerçeklik ortamlarının EVRECA platformuna entegre edilmesi ve sanal gerçeklik tabanlı ders planlarının ürün olarak sunulması,
5. İyi Uygulama Kılavuzunun oluşturulması,
6. Eğitimcilerin eğitimi programının uygulanması,
7. Gönüllü katılımcı/katılımcılar ile sanal gerçeklik tabanlı ders plan/planlarının okul ortamında pilot uygulamasının gerçekleştirilmesi hedeflenmektedir.

1.3. Araştırma Soruları

Projenin temel amacı ve hedefleri doğrultusunda belirlenen araştırma soruları aşağıda verilmiştir:

1. Sanal gerçeklik teknolojileri, eğitsel SGr ortamları ve bu ortamların geliştirilmesi süreçleri ile bu teknolojilerin eğitim ortamlarına entegrasyonu sırasında öğretmenlerin ihtiyaç duydukları beceriler, karşılaştıkları güçlükler, problemler ve deneyimler nelerdir?
2. EVRECA platformunun geliştirilmesi ve yaygınlaştırılmasına yönelik hangi adımlar nasıl uygulanabilir?

