



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 9 Sayı: 46 Volume: 9 Issue: 46

Ekim 2016 October 2016

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

YENİ MEDYALAR VE MESLEKİ EĞİTİMİN GELECEĞİ* NEW MEDIA AND FUTURE OF VOCATIONAL EDUCATION

Mustafa AYDEMİR**
Esma Ebru ŞENTÜRK***

Öz

Teknolojik gelişmeleri sadece elektronik sistemlerin dönüşümü olarak görmek doğru bir yaklaşım değildir. Çünkü dönüşen her elektronik sistem ve medya onu kullananları da dönüştürmektedir. McLuhan'ın ünlü deklarasyonuna dayanarak, jenerasyonlar arasındaki farklar aslında insanların gerçeği okuma biçimlerini dönüştüren teknolojilerden ve medyalarından kaynaklanmaktadır. Bu çalışmada yeni medyaların Y ve Z kuşağı üzerindeki etkilerinden yola çıkarak gelecekte mesleki eğitimlerde yeni medyanın yaratacağı fırsatlar ve yeni kullanım alanları ortaya koyulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Teknolojik Gelişmeler, Yeni Medya, Nesnelerin İnterneti, Mesleki Eğitim, Yeni Fırsatlar.

Abstract

Technological developments is not only transformation of the electronic systems. Because, when electronic systems and media transform they also transform their users. According to McLuhan's famous "the media is the message" declaration, differences between the generations due to fact that Technologies and media are transforming people's reading of reality. Based on the impact new media on the Y and Z generations, this study will be presented that in the near future new media will create opportunities and new application areas in vocational education.

Keywords: Technological Developments, New Media, Internet of Things, Vocational Education, New Opportunities.

1. Giriş

Ülkelerin gelişmesinde ve kalkınmasında mesleki ve teknik eğitim alan kalifiye insan kaynağının nitelikleri kuşkusuz büyük ölçüde önemlidir. Yetiştirilen kalifiye insan kaynağının başarısı genel olarak ekonomik başarının temellerinden biri olarak kabul edilir (Yörük, Dikici ve Uysal, 2002: 303). Gelişmiş ülkelere bakıldığında, mesleki eğitimde bireylerin teknolojik becerilere sahip olmaları gerektiği konusuna çok uzun yıllar önce odaklandıkları görülmektedir. Değişen koşullara uyum sağlayabilen, sorun giderebilen, çevresi ile iletişim kurabilen, takım çalışması yapabilen, mesleğinin gerektirdiği temel bilgi ve becerilere sahip, yetişmiş mesleki ve teknik insan gücü, kalkınmanın itici gücüdür (Yağcızeybek, 2006). Bu nedenle mesleki eğitimle yetiştirilen insan kaynağının özellikle günümüz koşulları değerlendirildiğinde teknoloji pratikleri içeren bir eğitim ortamıyla yetişmeleri büyük önem taşımaktadır. Teknolojik uygulama deneyimi veya gerekliliği özellikle çağımızda kurumsal açıdan hayati bir konudur. Çünkü günlük hayatlarının büyük bir alanını kaplayan ve teknolojiyi bir uzuv olarak kabul eden Y ve Z kuşağı (Baudrillard, 2010; Yanık, 2016) kurumların insan kaynakları yönetimini ve tüm çalışma biçimlerini değiştirecek bir güçle ve hızla sahneye çıkmaktadır.

Mesleki ve teknik eğitim özellikle gelişmekte olan ülkeler içinde kalkınmanın hızlandırılması, istihdamın artırılması ve ülkenin rekabet gücünün yükseltilmesi yönünden kritik öneme sahiptir. Dolayısıyla, teknolojik çağa uyum sağlayabilmek için mesleki ve teknik eğitime gereken önemin gösterilmesine ihtiyaç vardır (Sezgin, 1999:195-196). Teknolojik gelişmeler toplumların ekonomik, politik ve kültürel yapılarında açtığı hızlı, sürekli ve çok yönlü değişme sürecini, gelişmişlik düzeyleri ne olursa olsun, derinden etkilemektedir. Dolayısıyla mesleki ve teknik eğitim de doğası gereği teknolojik gelişmelere birebir bağlı olduğundan bu gelişmeler ışığında eğitim yapısını, müfredatını ve uygulama tabanlı eğitim süreçlerini sürekli güncellemesi gerekmektedir. Ekonomik ve teknolojik gelişmenin temel noktası olan nitelikli insan kaynağının yetiştirilme zorunluluğu, mesleki ve teknik eğitim sistemine büyük görevler ve sorumluluklar yüklemektedir (Yörük, Dikici ve Uysal, 2002: 303-304). Fakat teknolojik gelişmeleri sadece endüstriyel gelişmeler olarak ele alıp yeni bir teknolojik makineyle ilgili eğitim verilmesi veya eski sistemin revizyonu olarak düşünülmemeli. Günümüzde endüstriyel teknolojinin çok ötesinde özellikle eğitimin sunum şekillerini değiştirecek medya teknolojileri ve yazılımlarını kapsayan yeni medya adı altında teknolojik gelişmelere odaklanmak gerekmektedir.

* Bu çalışma 3. Ulusal Meslek Yüksekokulları Sosyal ve Teknik Bilimler Kongresi'nde (MESTEK 2016) özet olarak sunulmuştur.

** Arş.Gör., Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi, aydemirmustafa4@gmail.com

*** Öğr. Gör., Hitit Üniversitesi Ömer Derindere Meslek Yüksekokulu, ebrucesur@gmail.com

Yeni medyalar elektronik ve dijital teknolojilerin ötesinde iletişimin ve etkileşimin iki yönlü ve simetrik bir şekilde gerçekleşebilmesini sağlayan bir medya anlayışı ve bu anlayışı mümkün kılan teknolojik yapıdır (Yanık, 2015). Günümüzde açık (open), uzaktan (distance), karma (blended), zenginleştirilmiş (augmented) ve mobil eğitim modellerini mümkün kılan teknolojik gelişmeler yeni medyalarla çok daha ötesini sunabilecek güce erişebilecektir. Yeni medyalar bilgisayar ve internet altyapısında oluşturulmuş web platformları, sosyal ağ yapıları, MMORPG türevi oyun yapıları, semantik web sistemleri, zenginleştirilmiş (augmented) içerik üreticileri, giyilebilir teknolojiler, sensörlerle zenginleştirilmiş nesnelerin interneti adı altında (IoT) geliştirilmiş araçlar, bulut bilişim ve çok daha ötesinin düşünülmüş olduğu (Müller, 2010) bir medya havuzunu ifade etmektedir. Yeni medyalar geçmişte mümkün olmayan ve büyük maliyetler gerektiren eğitim iletişimini gerçekleştiren, bu yolla sürdürülebilir ve hayat boyu eğitimi mümkün kılan, her yerde ve her zaman içeriklere ulaşmayı sağlayan, eğitim sürecindeki pratiklerin maliyetsiz sanal biçimlerini sunan ve çok daha ötesini ortaya koyabilecek olan büyük bir fırsat olarak görülmelidir. Hali hazırda iş dünyasının yeni üyeleri olan Y kuşağı ve yakın gelecekte dahil olacak Z kuşağının teknik üstünlükleri ve arka plandaki erdemlerinin ortaya çıkarılabilmesi ve etkinleştirilmesi için öncelikle mesleki eğitim yapılarının bu fırsatları görebilmesi, yeniden tanımlaması ve revize ederek eğitim sistemine entegre edilmesi gerekmektedir.

2. Mesleki Eğitim ve Kuşaklar

Mesleki eğitimin tarihine genel olarak bakıldığında bir meslekle ilgili bilgi ve becerilerin ustadan çırağa aktarılması yönünde olduğu görülmektedir. Geçmişte aslında çok eskilere dayanan mesleki eğitim (Yörük, Dikici ve Uysal, 2002: 303-304) toplumsal yaşam için zorunlu olan bir meslekle ilgili gereken bilgi, beceri ve uygulama yeteneklerinin kazandırılması ve bireyi zihinsel, duygusal, sosyal, ekonomik ve kişisel yönleriyle dengeli biçimde geliştirme süreci (Alkan, Doğan ve Sezgin, 1998) olarak tanımlanabilir. Mesleki ve teknik eğitim sistemi sektöre yönelik insan kaynağı yetiştirdiği gibi öğrencileri yükseköğretime hazırlama görevleri de üstlenebilmektedir. Böylece öğrencilerine hem uygulama pratikleri kazandırmakta hem de pratiklerin özündeki mühendisliğe ve kuramsal yapıya hakim olacakları yükseköğretim yolunu açmaktadır. Mesleki eğitim sistemi sektörün ihtiyaç duyduğu teknoloji metotlarını bilen, kullanan, geliştiren ve bu gelişmelere son derece hızlı şekilde ayak uydurabilen insan kaynağını yetiştirirken günümüz koşullarını, çağa damga vuran teknolojik gelişmeleri, koşul ve gelişmelerle dönüşen kuşakları ve kuşaklar arasındaki farkları da dikkate almak zorundadır.

Alkan vd. (1998)'nin vurguladığı üzere zihinsel, duygusal, sosyal, ekonomik ve kişisel bir gelişim sürecinde ortamın özellikleri ve öğrenen kişinin kuşak özellikleri kesinlikle göz ardı edilemez. Teknolojik gelişmelerin çok hızlı yaşandığı günümüzde özellikle gelişmiş ülkeler, yeni nesli geleneksel öğretim yöntemleri ile değil teknolojiyle harmanlanmış metotlarla, deneyerek, yaparak ve maliyetsiz tekrarlamaları destekleyen öğrenme yöntemleriyle eğitmeye çalışmakta ve bu politikayı ön plana çıkarmaktadır. Gelişmiş ülkelerin üzerinde dikkatle durduğu bu eğitimsel dönüşümün temelindeki güdü aslında yeni kuşakların eski yöntemlere gösterdiği direncin artması ve maliyete değer kalifiye çıktılarının alınamamasıdır (Göztaş ve Yanık, 2016). Bireyin özündeki duygusal, nörolojik, sosyal ve fonksiyonel parçalar ile eğitimin özündeki parçaların uyumlu çalışabilmesi için dinamik bir yapı olan kuşaklar ve temel özellikleri sürekli analiz edilmeli ve gerekli dönüşümler tamamlanmalıdır. Bu çalışmada yeni medya fırsatlarının öne çıkarılmasının temel nedeni aslında Y ve Z kuşağının yeni öğrenim pratikleri ve bununla ilgili yeni medyalara dayanan fırsatların etkinleştirilmesi gerekliliğidir.

Y ve özellikle Z kuşağı kuşaklar haritası (Göztaş ve Yanık, 2016) içindeki diğer kuşaklardan daha keskin biçimde ayrılmaktadır. Teknolojinin içine doğmuş olmasa da 1980 ve 2000 yılları arasında doğan ve teknolojik gelişmelere kolaylıkla adapte olabilen Y kuşağını ve tamamen internet ve mobil teknolojilerinin yoğun kullanıldığı dönemde yani 2001 ve sonrasında doğan Z kuşağını önceki kuşaklardan ayırmak doğru olacaktır. Çünkü bu iki kuşağın gündelik hayat pratikleri ve yaşadığı süreçler özellikle teknolojiye entegre biçimde olduğu için kurduğu iletişim ve gerçekleştirdiği fonksiyonel beceriler teknolojik biçimden yoğun olarak etkilenmiştir. Geleneksel öğretim yöntemleriyle değil daha öğrenci odaklı ve teknoloji kullanımının yoğun olduğu yöntemlerle gerçekleştirilen öğretimle motive olacağı ve mesleki anlamda daha fazla donanıma sahip olacağı ön plana çıkmaktadır. İçinde bulunduğumuz zamana bakıldığında mesleki eğitim alan öğrencilerin yaşları itibariyle Z kuşağında yer aldığı görülmektedir.

Tablo 1. Koşullar, Kuşaklar ve Genel Karakteristikler

ŞARTLAR	SESSİZ KUŞAK 1925-1945	BABY BOOMERS KUŞAĞI 1946-1964	X KUŞAĞI 1965-1979	Y KUŞAĞI 1980-2000	Z KUŞAĞI 2000-2020

ZAMANIN ÖNE ÇIKAN ŞARTLARI	Savaş, Ekonomik Krizler ve Yokluk Dönemi	Soğuk Savaş, Küreselleşme ve Aşırı Rekabet, Yoğun Üretim, Göreceli Refah	Sosyal Çalkantılar, Ekonomik Kriz, İşsizlik ve Teknolojiye Merhaba Dönemi	Teknoloji, Bilgisayarlaşma, İnternet, Postmodernizm	İleri Teknoloji, İnternet Sahiplik Oranı, Yeni Medyalar, Yenilikçilik, Postmodernizm
ÇALIŞMA HAYATI ANLAYIŞI	Çalışmak Yaşamaktır, İşyerine Adanmış	Çalışmak İçin Yaşamak, İşyerine Sadık	Yaşamak İçin Çalışmak, Sadık Fakat Fırsatlara Açık	Çalışmak Yaşamın Bir Parçasıdır, İş Değişimine Yatkın	Çalışmak Başarının ve Kaliteli Yaşam Deneyiminin Aracıdır, Sadık Değil Sık İş Değişikliği Yapar
OTORİTE ANLAYIŞI	Otoriteye Bağlı	Otoriteye Sadık	Otoriteye Saygılı	Otoriteyi Sorgulayan ve Dönüştürmek İsteyen	Otoriteyle Çatışan
ÖNE ÇIKAN PSİKOLOJİK ÖZELLİKLER	Hırslı, kaygılı ve risklerden kaçınan	Kuralcı, Sabırlı, Lider, Çalışkan	Şüpheli, Uyumlu ve Kontrollü, Rekabetçi	Sorgulayıcı, Yenilikçi, Odaklanma Seviyeleri Düşük, Özgüvenli, Yarışmayı Seven, Sosyal ve Takımla Çalışabilen	Yaratıcı, İnovatif, Çoklu İş Yapabilen, Yenilikçi, İnteraktif ve Yüksek Paylaşım Gütüsü Hakim
MOTİVASYON KAYNAĞI	Devamlılık ve Takdir	Takdir ve Kariyer	Maddiyat ve Kariyer	Esneklik, İtibar ve Kariyer	Esneklik, Değişen İş Tanımları, Özel Girişim, Sosyal Statü
ÖZET	HAYAT KURALLARINA GÖRE DEĞİŞİR			KURALLAR HAYATLARA GÖRE DEĞİŞİR	

Kaynak: Göztaş ve Yanık (2016)

Türkiye’de 1980 sonrası olarak ifade edilen Y kuşağı, bilgisayarların ve GSM teknolojilerinin doğduğu, teknoloji dostu, bireysel, rahat ve küreselleşmeye başlayan dünyanın çocuklarıdır (Senbir, 2004: 25). Teknoloji, bilgisayarlaşma ve internetin doğuşu ve gelişiminin yanı sıra postmodernizmin yükselişi de bu dönem kuşağı, davranış biçimlerini ve felsefi anlayışlarını büyük oranda dönüştürmüştür. Y kuşağına ilişkin olarak ilk akla gelen özellikleri teknolojiye olan yatkınlıklarıdır. Teknoloji becerilerini yaratıcı bir şekilde sahip oldukları görevleri ilerletmek ve sonuçlar elde etmek için kullanırlar. Günlük işlerinin dünyada olumlu bir değişime katkı yapmasını görmek onlar için son derece önemlidir (Behrstock-Sherratt, Cogshall, 2010). Eğitim açısından durumu ele alan Ülker (2013) Y kuşağının teknoloji becerilerinden ve medya okumalarından ileri gelen özellikleri nedeniyle elektronik eğitime yatkın olduğunu belirtmiştir. Bilgiyi zaman ve mekandan bağımsız olarak talep eden bu kuşak aynı zamanda bilgi sunum kanallarının etkileşimli olmasını talep etmektedir. Dolayısıyla iletişim kanalında anında soru sorup bunların cevaplarını alma isteği hakimdir. Teknoloji destekli eğitim yöntemleriyle bilgi ve pratik elde etmek isteyen bu kuşak bilginin farklı alternatiflerini görmek ve bunlar arasında seçimler yapmak istemektedir. Akış teorisinde (Csikszentmihalyi, Rathunde ve Whalen, 1993) vurgulandığı üzere birey akış içerisinde otonomi düzeyi kadar içerik üzerinde hakim olmakta ve ancak o düzeyde içeriği sorgulayabilmektedir. Otoriteyi sorgulayan ve dönüştürmek isteyen bir otonomi düzeyine sahip bu kuşak aynı özelliği içerik ve yöntem üzerinde de göstermek istemektedir. Teknoloji destekli eğitimin en büyük nimeti olan çoklu seçenekler dünyası kişiyi belirli bir şeyi seçmeye zorladığı andan itibaren akışı da başlatmış olur. Z kuşağı kadar olmasa da Y kuşağı sosyalleşme süreçlerini yoğun olarak internete bağlanan araçlar üzerinde gerçekleştirirler. Sürekli çevrimiçi olma durumu nedeniyle sosyal akıştan etkilenme düzeyleri yüksektir. Yani örgün ortamlarda bireysel özelliklerini öne çıkarmaya çalışan ve özne olma mücadelesi veren kişi sosyal ağlar üzerinde aynı davranışı göstermeyip sosyal akışla uyum içinde olmayı tercih etmekte ve mücadele davranışı (challenge) öne çıkmaktadır. Yeni medyalar üzerinde özellikle sosyal medyaya göre tutum ve davranış geliştiren Y kuşağı postmodernizmin de etkisiyle çok uzun dönemli planlar kurmadığı gibi uzun dönemli ve sürekli motivasyonlarda yaratamamaktadır. Bundan dolayı gerek eğitim ve gerekse iş hayatında modüler veya proje odaklı parçalarla belirli süreler içinde eğitim görürler. Yani müfredat veya işi bir bütün olarak değil bir parça olarak sunup çeşitli frekanslarla değiştirmek yoluyla uzun dönemli motivasyon sorunu çözülmeye

çalışılmaktadır. Y kuşağının öne çıkan özelliklerini sorgulayıcı, yenilikçi, odaklanma seviyeleri düşük, özgüvenli, yarışmayı seven, sosyal ve takımla çalışabilen olarak söyleyebiliriz.

2000'li yıllarda doğan, hızlı öğrenen ve gelişim gösteren, teknolojiyle iç içe kişilerden oluşan gruba Z kuşağı denmektedir. İleri teknoloji, internet sahiplik oranı, sürekli çevrimiçi durum, yeni medyalar, yenilikçilik ve neo-postmodernizm Z kuşağının hayata dair bütün algısını ve felsefesini birinci dereceden dönüştürmektedir. Teknolojiyle iç içe büyüyen bu bireyler, bilginin ve zamanın hızına çok kolay adapte olabilmeleriyle dikkat çekmektedir (Yavuz, 2014). Z kuşağı, dünya zevklerine düşkün, teknolojiyi hızlı şekilde kavrayan, işlerini kısa sürede ve titiz biçimde yerine getiren davranış özellikleriyle dikkat çekmektedir (Williams, 2010: 12). Z kuşağının eğitim ve iş hayatı ile ilgili en önemli ve ayırt edici özelliği eğitim veya işi kendini gerçekleştirmenin bir yolu olarak görmektir. Bu nedenle Y kuşağı gibi sadece içerik çeşitliliği değil eğitim modelleri üzerinde de aktif ve belirleyici olmak istemektedir. Eğitimi ve işi başarının ve kaliteli yaşam deneyiminin parçası olarak gören bu kuşakla ilgili diğer önemli ayırt edici faktör ise yalnızca dönüştürücü değil otoriteyle çatışan bir anlayışa sahiptir. Z kuşağının öne çıkan özelliklerini ise yaratıcı, inovatif, çoklu iş yapabilen, yenilikçi, interaktif ve yüksek paylaşım güdüsü olarak söyleyebiliriz.

Kuşak özelliklerine bakıldığında Y ve Z kuşağının ortak olarak kaliteli ve etkin bir eğitim sistemini arzuladığı net şekilde görülmektedir. TUİK verilerine göre (TUİK, 2016) harcanabilir gelir grafiğinde eğitime ayrılan bütçenin büyük bir paya sahip olması tesadüf değildir. Aslında ülkemizdeki eğitim kurumları bu durumdan haberdar olarak çeşitli revizyonlar veya yepyeni modeller önererek kuşakların özelliklerine uygun bir eğitim sistemi için çalışmalar yapmaktadır. Hayat biçiminden kopuk olmayan ve hatta entegre olan açık, uzaktan ve karma modellerle eğitimi hayatın bir parçası kılma çalışmaları veya çabaları görülmektedir. Yeni medyalar bu çabaları hem etkinlik olarak hem de daha az maliyetle gerçekleştirmenin formüllerini ve fırsatlarını sunmaktadır. Gerçek zamanlı ve gerçek zamanlı olmayan farklı iletişim metotlarını tek bir platform üzerinde birleştiren iletişim sistemleri ve öğrenme ortamları (Yazıcı, 2015) yeni medyalarla daha gelişmiş bir biçim ve etkiye sahip olabilmektedir. Çünkü yeni medyalarla yaratılan bilgi toplumunda bilgi yalnızca fonksiyonel bir meta değil "her türlü üretimin esas gücü" olmuştur (Lyotard, 1990: 11-12).

Kuşaklar konusuna mesleki eğitim penceresinden baktığımızda aslında günümüzde modüler eğitim adı altında yapılan çalışmalar daha anlamlı ve değerli görülmektedir. Eğitim programının esnekliği, sunum esnekliği izlenecek yolların esnekliği gibi özellikleriyle modüler eğitim (Balı, 1992) özellikle yeni medya destekli uygulamalarla faydalarını maksimize edebilmektedir. Simülasyon, gösterme ve rol yapma gibi farklı öğretim yöntemleri (Solomon, 1993) yeni medyalar aracılığıyla bütünleşik olarak gerçekleştirilebilmektedir. Bunun yanı sıra yaparak, izleyerek, düşünerek ve hissederek öğrenme gibi (Ünsür, 1998) öğrenme stillerinin hepsini destekleyebilecek bir teknoloji sınıf içindeki heterojen öğrenme stillerinin hepsine destek yaratabilecektir.

3. Yeni Medyalar ve Mesleki Eğitimde Etkinleştirdiği Fırsatlar

Günümüzdeki sosyal medya, bulut bilişim, nesnelerin interneti ve big data gibi gelişmelerin tümü yeni medya sistemleri üzerinde şekillenmektedir. Yeni medyalar, teknolojik gelişmelerin verdiği cesaretle, sınırsız yetenek ve kapasitenin ortaya çıkmasını sağlamıştır (Manovich, 2003). Yeni medya konusu aslında başka hiçbir kavramda olmadığı kadar yoğun bir tartışmaya açık haldedir. Manovich'e (2003) dayalı tanımlamalar genel olarak kabul görse de kavram üzerinde ağırlığı olan bazı saygın yazarlar (Rogers, 1983; Beniger, 1986; Jenkins, 2006; Dijk, 2006; Lister, Dovey, Giddings, Grant ve Kelly, 2009) ortaya koydukları yeni medya tanımlarıyla Manovich'in tanımıyla çatışmaktadır. Bu nedenle kavram üzerinde oturmuş net bir tanım olmadığından yeni medyaların bahsedilen tüm niteliklerini sunan bir tipoloji kavram hakkında daha net bir izlenim yaratacaktır (Yanık, 2015).

Yeni medya aslında bugünlerde bahsedilen fakat gelecekte etkileri daha net olarak görülecek olan bazı kavramları da kapsamakta ve kendi evreni içinde etkilemektedir. Bu çalışmada vurgulanacak olan bulut bilişim, nesnelerin interneti, giyilebilir teknolojiler, MMORPG türevi oyunlar ve büyük veri gibi gelişmeler doğrudan yeni medyalar üzerinden ulaşılabilen ve/veya yeni medyalardan akan verilerle beslenmektedir. Günümüzde başta Güney Kore, A.B.D., Japonya, Kanada, İrlanda, Hindistan, Almanya gibi ülkeler eğitim içeriklerini destekleyen ve öğrencilerine çoklu sanal uygulama pratikleri sunan yeni medyaları sistemlerine entegre etmeye çalışmaktadır. Özellikle Güney Kore, Japonya ve Hindistan oyun ve görev temelli eğitim anlayışı içinde MMORPG tabanlı oyun sistemleriyle ilgili sayısız içerikler üretmiştir. Bu çalışmada da vurgulanacak olan temel nokta yeni medyaların erdemleri ışığında yeni teknolojilerin ortaya koyduğu fırsatları tanımlamak ve dünyadaki örneklerini sunarak genel bir bakış açısı oluşturmaktır.

Yeni medyaların eğitim sistemine olan etkilerini bugünlerde özellikle internet, mobil bilgisayarlar, akıllı telefonlar, sosyal medya ve bulut bilişim gibi teknolojik araçlar ve hizmetler üzerinde görmekteyiz. Aslında yeni medyaların gelecekte mesleki eğitim sistemi üzerinde daha dominant ve yönlendirici bir etkiye sahip olacağını söyleyebiliriz. Çünkü Y ve Z kuşağının eğitim ve meslek seçimini kendini gerçekleştirmenin

bir yolu olarak görmesi ve yeni medyalara dayalı bir hayat yaşamaları nedeniyle gelecekte birçok şirket daha fazla yeni medya destekli eğitim içerikleri ortaya koyacaklardır. Dünyanın saygın şirketlerinden olan Intel, IBM, Samsung, BMW, Google'ın yanı sıra ülkemizin lider kuruluşlarından olan Turkcell kendi online platformları üzerinde çeşitli eğitimsel içerikler yaratmakta ve gençlerle bu içerikler üzerinden etkileşim kurmaktadır. Müller'in (2010) sunduğu tabloya dayanarak gelecekte mesleki eğitimle ilgili çok büyük fırsatların olacağı net olarak görülmektedir.

Tablo 2. Yeni Medya Kavramsal Tipolojisi

Kavram	Kaynak
Ağ bağlantılı (Networkable): Yeni medya birçok ağ yapısıyla bütünleşebilen ve yakınsamayı mümkün kılar.	Neuman, 1991; Manovich, 2003; Schorr, Schenk ve Campbell, 2003; Flew, 2008; DeFleur, Everette ve Melvin, 2010
Dijital (Digital): Yeni medyada tüm içerik dijital olarak akmaktadır.	
İnteraktif (Interactive): Yeni medya ağ yapısıyla yakınsamayı destekleyen çok yönlü kanallara sahip olması nedeniyle interaktiftir.	
Yakınsamayı destekleyen (Convergence): Yeni medya birçok dijital araç ve medyayı birbirine bağlayan ve yakınsayan dev bir sistemdir.	Manovich, 2003; Schorr, Schenk ve Campbell, 2003
Çok katmanlı bir yapıdadır (multi-layered)	Dijck, 2013
Medyalar üstü bir medyadır (Hiper-media): Yeni medya tüm sistemleri dönüştüren medyalar üstü bir medyadır.	Manovich, 2003; Dimmick, Chen ve Li, 2004; Vela, Martinez ve Reyes, 2012
Herhangi bir cihaz üzerinden ulaşılabilir (Accessible on any-digital device): Yeni medya sistemindeki her cihaz ve içerik farklı cihaz ve ağlar yoluyla ulaşılabilir. Bu yetenek yakınsama yeteneğinden ileri gelmektedir.	Schivinski ve Dabrowski, 2014
İstenilen anda ulaşılabilir (On-demand access and Real-time): Yeni medya sistemindeki her cihaza ve içeriğe, yine yakınsama özelliği dolayısıyla, istenilen anda ve gerçek zamanda ulaşılabilir.	
Yalnızca fiziksel ağ bağlantısına dayalı olmayan (Not-only physical): Yeni medya yalnızca fiziksel ağ bağlantılarıyla değil fiziksel olmayan bağlantı modelleriyle (Cloud, DLNA, NFC, Bluetooth, Uydu vs...) de ulaşılabilir olması onu diğer medyalardan ayırmaktadır.	Yanık, 2014
Çoklu ilişkiler modelini destekler (Many-to-many relationship): Yeni medyalar kişiler arası iletişimdeki "one-to-one" ve kitle iletişim araçlarındaki "one-to-many" yapısındaki ilişkilerin ötesinde "many-to-many" yapısında çoklu ilişkiler modelini destekleyen bir yapıdadır.	Crosbie, 2002
İçeriğin yaratıcı ve işbirliğiyle yaratılması (Collaborative and creative participation of contributors): Yeni medyalarda içerik tüketicileri tarafından oluşturulmakta ve geliştirilmektedir.	Schivinski ve Dabrowski, 2014; Croteau ve Hoynes, 2003
Sınırı olmayan bir özelliğe sahip (Unrestricted - not standardized): Yeni medyada hem sistem hem de içerik kontrolsüz (unregulated) bir yapıdadır ve kolaylıkla manipüle edilebilir.	DeFleur, vd. 2010; Croteau ve Hoynes, 2003; Rafaeli, 1988

Kaynak: Yanık, 2015

Müller'in sunduğu tabloda çok uzun projeksiyonlu bir gelecek öngörüsü oluşturulabilir. Fakat bu çalışmada şuan aktif olan ve yakın gelecekte çok daha aktif olacak teknolojik gelişmelerden sosyal ağlar, MMORPG oyunlar, nesnelere interneti ve bulut bilişim ele alınacak ve fırsatları vurgulanacaktır.

3.1. Sosyal Ağlar: Tiryakioğlu ve Erzurum (2011) sosyal ağları, iletişimin ve sosyal ilişkilerin kurulabileceği, kişilerin, fikirleri, etkinlikleri ve ilgi alanları gibi kişisel bilgilerini kendi ağlarıyla paylaşma imkanı sunan bir çevrimiçi servis olarak tanımlamıştır. Sosyal ağlar bireyin sosyal çevresini oluşturmada seçici olabileceği bir ortam sağlar (Boyd ve Ellison, 2007). Y ve Z kuşağının artık sosyalleşme faaliyetlerinin temelini oluşturan sosyal ağlar hemen hemen her türlü konu üzerinde yarattığı farklı platformlarla bireye online bir etki alanı tanımaktadır. Alışveriş, moda, sanat, spor gibi konuların yanı sıra eğitim konusu da sosyal ağların en çok yoğunlaştığı alanlardan biridir. Özellikle yabancı dil, bilgisayar, yazılım, matematik gibi dersler üzerine birçok sosyal medya platformu bulunmaktadır. Bu ağlar üzerinde birey bilgi düzeyini bir mücadele ortamı içinde (challenge) sunarak social status adı altında rütbeler ve dereceler elde etmektedir. Yani birey bilgisini paylaşırken karşılığında sosyal ağın ortaya koyduğu değeri satın almaktadır. Sosyal ağlar üzerine kurulu eğitim ortamları veya platformları, sahip olduğu özellikler ile öğretene-öğrenci arasındaki etkileşimi kolaylaştırmakta, içerik paylaşımına olanak vermekte ve çok daha önemlisi işbirliği (collaborative) ile öğrenme imkanı sağlamaktadır. Sosyal ağlar üzerindeki işbirlikçi öğrenme fırsatı ile eğitimin nesnesi halindeki öğrencilerin aktif olabileceği ortamlar tasarlanmakta, becerilerini ortaya koyabilecekleri motivasyonlar yaratılabilmekte (Smith, 2009), maliyetsiz tekrarlı pratiklerle çözme becerileri geliştirilmekte, araştırma ve sorgulama davranışları pekiştirilmekte ve mücadele ortamları yaratılarak (challenge) sağlıklı bir eğitsel akış (Cszikszentmihalyi vd., 1993) yaşamaktadırlar. Smith (2009) günümüzdeki sosyal medya ağlarının özelliklerine dikkat çekerek eğitim kurumlarının günümüzün yeni toplumsal hareket merkezi olan sosyal ağ dünyasına entegre olmaları gerektiğini vurgulamaktadır.

3.2. MMORPG ve 3D Oyunlar: Eğitimde teknoloji entegrasyonları içerisinde en önemli adım eğitsel bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarına entegrasyonudur. Bilgisayar oyunları bireyin gönüllü olarak oynadığı, eğlenceli, gerçek dünyadan bağımsız ve içerisinde bulundurduğu kurallar ile sınırlandırılmış eğlence ortamlarıdır (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002). Bilgisayar oyunları bireylere eğlence amaçlı vakit geçirtirken kendileri için önemli olan bilgileri öğrenebilecekleri ortamlar sunarlar. Bilgisayar oyunlarının bu özelliğinden dolayı eğitim ortamlarında kullanımı günden güne artan bir eğilim göstermektedir. Demirel, Seferoğlu ve Yağcı (2003) eğitsel bilgisayar oyunlarını oyun formatını kullanarak öğrencilerin ders konularını öğrenmesini sağlayan ya da problem çözme yeteneklerini geliştiren yazılımlar olarak tanımlamışlardır. Oyunlar ilk çıktığından beri potansiyel eğitim araçları olarak düşünülmüştür. Zamanla devasa bir sektöre dönüşen oyunların faydalı olduğu konusunda çoğunluk hem fikir olsa da, oyunların eğitim ortamlarına entegrasyonu konusunda net bir durum söz konusu değildir (Torrente vd., 2009).

Egenfeldt- Nielsen (2008) eğitsel bilgisayar oyunlarındaki değişimi öğrenme kuramlarındaki değişim paralelinde inceleyerek eğitsel bilgisayar oyunlarını 3 nesil olarak ayırmıştır. Birinci nesil oyunlardaki bakış açısı davranışçı öğrenme kuramlarına karşılık gelmektedir. İkinci nesil oyunlar bilişsel ve yapılandırıcı yaklaşımı temel almıştır. Öğrenciyi merkeze alan bu bakış açısında öğrenenlerin geçmiş bilgilerinin, düşüncelerinin ve şemalarının farklılık gösterdiği düşünülmektedir. Üçüncü nesilde ise odaklanma eğitsel bilgisayar oyunları üzerine değil de eğitsel bilgisayar oyunlarının eğitsel kullanımlarının genişletilmesi üzerinedir. Burada anahtar rol doğru sorularla doğru yere götürmeyi kolaylaştıran sosyal bağlam sağlamadır. Eğitsel bilgisayar oyunlarının entegrasyonu sürecinde en çok temel alınan yaklaşım problem tabanlı öğrenme olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu öğrenme yaklaşımında öğrenciler, araştırarak ve işbirliği içerisinde problemlere çözüm üretmeye çalışırlar. Öğrenciler süreçte aktif rol oynayarak çözüm bulmaya çalışırken, öğretmen de rehber rolünü üstlenir. Gros'a (2007) göre dijital oyunlar öğrenen merkezli, rekabeti artıran, işbirlikçi, sorumluk sağlayan ve problem çözme stratejilerini geliştiren niteliktedirler.

3.3. Nesnelerin İnterneti: Nesnelerin İnternetinin (Internet of Things - IoT), birbirinden farklı vurguları içeren birçok tanımı vardır. IoT genel olarak, nesnelere, hayvanlar veya insanlara ait verileri, bir ağ üzerinden insan-insan veya insan-bilgisayar etkileşimi gereksiz, otomatik olarak aktarma kabiliyetinin verildiği bir senaryo olarak tanımlanabilir. IoT, sanal olarak her şeyin, bir veya daha fazla küçük bilgisayar veya akıllı sensörle dolu olduğu, hepsinin internete veri akışı gönderdiği bir dünyadır. IoT üç ana bileşenden oluşur. Bunlar algılayıcı reseptör ve sensörler, iletici ağ ve uzak işleyici merkezi işlem birimidir. Nesne, internet destekli ve sensörlü bir yapıdadır fakat üzerinde verileri işleyecek bir işlemci genellikle bulunmaz. Veri analizi uzaktaki bulut adı verilen bir işlem merkezinde gerçekleşir. Nesnelerin diğer nesnelere etkileşim halinde olmalarına örnek olarak, fabrikaların üretim hatlarında oluşan sorunlara otomatik olarak yanıt vermeleri, bebeklerin ateş derecelerinin ebeveynlerinin cep telefonlarına veri olarak bildirilmesi, kalp atışını ölçen giyilebilir teknolojilerin hastaneler tarafından takip edilebilmesi, otellerin misafirlerinin tercihlerine göre oda sıcaklığını ve aydınlatmaları ayarlayabilmeleri gibi çözümler verilebilir (egitimdeteknoloji.com).

IoT daha çok üretim, tıp ve ulaşım gibi alanlarda yoğun olarak kullanılmaktadır. Teknolojinin dönüştürdüğü paradigmlar tabii ki eğitim üzerinde de etkili olmuş, IoT eğitim sektörünü de hedef alan çözümler üretmeye başlamıştır. Mobil cihazların yaygınlaşması eğitim kurumlarının, öğrencilerin davranış ve etkinliklerini yorumlayabilmeleri için verileri toplama fırsatları yaratmıştır. Doğru bir şekilde kullanıldığında, bu veriler bireysel farklılıklar ve öğrenme tarzlarını hedefleyen kişiselleştirilmiş öğrenmede olumlu sonuç vermektedir. Eğitim planlayıcılarının ve eğitim kurumlarının artık mobil cihazları yasaklamak yerine onları birer öğrenme aracı olarak görmeleri, öğrenmeyi hızlandırmak ve kalıcı hale getirmek için daha verimli bir şekilde kullanmalarını doğurmuştur. Bununla ilgili en popüler ve küresel eğitimdeki en önemli gelişmelerden biri MOOC (Kitleli Açık Çevrimiçi Kurslar) sistemidir. MOOC, web sayesinde büyük ölçekli, etkileşimli, katılımcı ve açık erişimi amaçlamaktadır. Dünyanın önde gelen üniversitelerinin en iyi hocalarıyla bu kurslarda ücretsiz ders vermeleri yüksek kalitedeki eğitime erişemeyenlere imkânlar sağlamaktadır. Khan Academy'nin başlattığı ve "Flipped Classroom" olarak adlandırılan hareket nesnelerin internetinin bir yansımasıdır. Coursera, Udacity ve EdX gibi örneklerle eğitim alanında büyük bir dönüşüm başlatacak ve eğitimi küresel ölçekte demokratikleştirecek IoT uygulamaları ön planda minimum maliyetli imkanlar yaratırken arka planda giriş yapan her öğrencinin verilerini analiz ederek geleceğe yönelik proaktif öngörüler yaratmaktadır. Eğitim ile IoT ilişkisinde aşağıdaki başlıklar çok daha verimli eğitim uygulamalarının geliştirilmesini ve çok daha özel fırsatların keşfedilmesini sağlayabilir.

- Artırılmış Gerçeklik destekli eğitsel uygulamalar,
- Sınıflarda 3B yazıcılarla ve robotik donanımla dijital üretim
- Giyilebilir teknolojilerle oyun-temelli öğrenme
- IoT ve Sınıf ve öğrenme ortamlarının tasarımı
- Eğitsel veri madenciliği

- Holografik arayüzler
- Telepresence (Telebulunma)
- QR Kod ve RFID etiketleriyle saha çalışmaları ve sorgulamaya dayalı öğrenme
- Giyilebilir teknolojiler yardımıyla dokunsal ve kinestetik öğrenme
- Sanal Asistanlar ile bireysel öğrenme
- Eşzamanlı harmanlanmış öğrenme etkinlikleri

IoT sistemi üzerindeki veriler daha fazla bireyselleştirilmiş öğrenme yaklaşımını mümkün kılarak eğitime katkı sağlayabilir; okulu terk etme ve devamsızlıkları engelleyebilir ve eğitimcilerin müfredatı öğrencilerin ihtiyaç ve tercihlerine göre düzenlemelerini sağlayabilir. Ayrıca sistem üzerinde derslerin video ile kayıt altına alınması ve öğrencilerden alınan geribildirim verileri, eğitimcilerin de zayıf ve kuvvetli yönlerini fark etmelerini ve kişisel gelişmelerini planlamalarını sağlayabilir.

4. Sonuç

Mesleki eğitimin yalnızca bilgi birikimine değil becerilerin gelişimine dayalı olması çok daha üstün yöntemlerin kullanımını gerektirmektedir. Uygulamaya dayalı eğitimdeki zaman ve mekan koşulu ve uygulamalardaki tekrarlar maliyeti mesleki eğitimin çözmeye çalıştığı problemlerin başında gelmektedir. Yeni medyalar yarattığı teknolojik ve sanal çözümlerle bu problemleri minimize edecek bir güç olarak karşımıza çıkmaktadır. Simülasyon ve 3 boyutlu görsel uygulamalarla mesleki uygulamalarda tekrarlar maliyetlerini ortadan kaldırabilir, MMORPG ile simülasyonun sosyal ortamda sınanmasını sağlayabilir ve gerçek ortama yakın bir sosyal ortam yaratılabilir, uzaktan ve açık eğitim sisteminin ağır altyapı maliyetleri IoT ve bulut bilişim gibi hizmetlerle minimize edilebilir.

Sonuç olarak, kuşak özelliklerine dayanan geleceğe dair davranışsal problemler mesleki eğitimin temel problemleriyle birleştiğinde klasik yöntemlerle çözülemeyecek bir boyuta ulaşacaktır. Daha esnek bir sistem ve eğitimde otonomi bekleyen kuşaklara bunları maliyet etkin şekilde sunabilecek altyapılar bulunmalı ve bu altyapıların sunacağı fırsatlar öngörülmelidir. Yeni medyalar üzerine odaklanan bu çalışmada kavramın şemsiyesi altındaki onlarca teknoloji unsurundan birkaçı açıklanarak diğer fırsatların da keşfedilmesi için bir pencere açılmıştır.

KAYNAKÇA

- ALKAN, C., DOĞAN, H. ve SEZGİN, İ. (1998). *Mesleki ve Teknik Eğitimin Esasları*, Ankara: Alkım Yayınları
- AYDIN, E. (2015). Z Kuşağı Çocukları ve Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu. <http://www.vitaminogretmen.com/haberler/1040> Erişim Tarihi: 03.03.2016
- BALCI, A. (1992). "Eğitim Örgütlerine Yeni Bakış Açılırları", *Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Cilt 25, Sayı 1: s. 27-45,
- BAUDRILARD, J. (2010). *Nesnel Sistem*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
- BEHRSTOCK-SHERRATT, E. ve COGGSHALL, J. (2010). "Realizing the Promise of Generation Y", *Educational Leadership*, 67:8, 28-34.
- BENİGER, R. J. (1989). *The Control Revolution*, Chicago: Harvard Press
- BOYD, D. ve ELLISON, N. (2007). "ocial network sites: definition, history, and scholarship", *ngineering Management Review*, 38(3).
- CSÍKSZENTMÍHALYI, M., RATHUNDE, K., ve WHALEN, S. (1993). *Talented teenagers: A longitudinal study of their development*, New York: Cambridge University Press.
- ÇAĞLAR, E. (2012). "Fatih Projesi Öğretmenlerinin Pedagogik Uygulamalarının Uluslararası Öğretmen Standartları İle Uyumu", *Uygulamalı Eğitim Kongresi*, ODTÜ.
- DEMİREL, Ö., SEFEROĞLU, S. ve YAĞCI, E. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*, (4. basım), Ankara: PegemA Yayıncılık.
- DİJK, J. V. (2006). *The Network Society*, London: Sage Publications.
- EGENFELDT-NIELSEN, S. (2008). *Making sweet music: the educational use of computer games*, www.egenfeldt.eu/papers/sweet_music.pdf
- ERTÜRK, S. (1993). *Eğitimde Program Geliştirme*, Ankara: Meteksan Yayınları
- GARRİS, R., AHLERS, R., ve DRİSKELL, J.E. (2002). "Games, motivation, and learning: A research and practice model", *Simulation and Gaming*, 33, 441-467
- GÖZTAŞ, A. ve YANIK, A. (2016). *İletişimin Kuşaklararası Köprü Rolü*, İzmir Ekonomi Üniversitesi - PERYÖN 1. İnsan Kaynakları Zirvesi
- GROS, B. (2007). "Digital games in education: The design of games-based learning environments", *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38
- JENKİNS, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: NYU Press
- LİSTER, M., DOVEY, J., GİDDİNGS, S., GRANT, I., ve KELLY, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction*, New York: Routledge.
- LYOTARD, J. F. (1990). *Postmodern Durum*, (Çev: Ahmet Çiğdem). İstanbul: Ara Yayıncılık.
- MANOVİCH, L. (2003). *New Media From Borges to HTML*. *The New Media Reader*, Cambridge: Massachusetts Press
- MÜLLER, N. (2010). *Media Evolution*, Hamburg.
- ROGERS, M. E. (1986). *Communication Technology: The New Media in Society*. New York: Free Press.
- SENİR, H. (2004). *Z Son İnsan Mı?*, İstanbul: Okyanus
- SEZGİN, İ. (1999). 16. *Milli Eğitim Şurası: Konuşmalar, Görüşler, Kararlar ve Raporlar*, Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- SMİTH, F. (2009). How to use social-networking technology for learning. <http://www.edutopia.org/social-networking-how-to> adresinden alınmıştır.
- SOLOMON, J., (1993) *Teaching Science Technology and Society*, Buckingham: Open University Press,
- TİRYAKIOĞLU, F. ve ERZURUM, F. (2011). "Bir eğitim aracı olarak ağların kullanımı", *2nd International Conference on New Trends in Education and Their Implications*. Antalya
- TORRENTE, J., MORENO-GER, P., MARTÍNEZ-ORTİZ, I., ve FERNANDEZ-MANJON, B. (2009). "Integration and deployment of educational games in e-learning environments: The learning object model meets educational gaming", *Educational Technology & Society*, 12(4), 359-371.
- TÜİK (2016). http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1011 Erişim Tarihi: 29.02.2016

- ÜLKER, H. İ. (2013). Y Kuşağı ve Y Kuşağının Eğitimi. http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/06/06/119806/dosyalar/2013_05/23025025_atlmnv.sunu1ykua.pptx
- ÜNSÜR, A. (1998). Mesleki Eğitim ve Mesleğe Yöneltilme: İnsan Kaynaklarının Geliştirilmesi. Sakarya: S.Ü.
- WILLIAMS, S. (2010) Welcome to Generation Z, *B&T Magazine*, 60, 2731
- YAĞCIZEYBEK, S. (2006). Mesleki ve Teknik Eğitimin Önemi, <http://www.milliegitim.biz>
- YANIK, A. (2015). "Big Data Systems, Business Intelligence and Public Relations", *Journal of International Social Research*, 8, 40, ss. 822-826
- YANIK, A. (2016). "Yeni medyalardaki akış deneyiminin risk algısı ve online turistik satınalma niyetine etkisi", *International Journal of Social Science Studies*, 42, Winter 3, ss. 385-408, Doi number: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS3230>
- YANIK, A. (2016). "Yeni Medya ile Birlikte Yükselen Gözetim: Gözetimin Örgütsel Güven ve Tükenmişlik Üzerine Etkileri", (Der.) Fuat Ustakara, *İletişimin Yörüngesinde Kuram ve Pratik*, ss. 160-185, Konya: Literatürk Academia
- YAVUZ, M. (2014). Z Kuşağı Nedir? <http://www.hthayat.com/anne-ve-cocuk/cocuk/haber/1020781-z-kusagi-nedir>
- YAZICI, G. (2015). Eğitim Sektöründe Z Kuşağı Etkisi, <http://www.karel.com.tr/blog/egitim-sektorunde-z-kusagi-etkisi>
- YÖRÜK, S., DİKİCİ, A. ve UYSAL, A. (2002). "Bilgi Toplumu ve Türkiye'de Mesleki Eğitim", *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Cilt:12, Sayı:2, Sayfa 299-312. Elazığ.