

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
FRANSIZ DİLİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN
BİLGİSAYAR PROGRAMLARININ TASARIM VE
UYGULAMA SÜREÇLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

DOKTORA TEZİ

Hazırlayan
Erdinç ASLAN

Ankara
Mayıs, 2011

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
FRANSIZ DİLİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN
BİLGİSAYAR PROGRAMLARININ TASARIM VE
UYGULAMA SÜREÇLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

DOKTORA TEZİ

Erdinç ASLAN

Danışman: Yard. Doç. Dr. Bahattin SAV

**Ankara
Mayıs, 2011**

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Erdinç Aslan'ın, Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Bilgisayar Programlarının Tasarım ve Uygulama Süreçlerinin Değerlendirilmesi başlıklı tezi 03.06.2011 tarihinde, jürimiz tarafından **Yabancı Diller Öğretimi** Ana Bilim Dalı'nda Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı): **Yard. Doç Dr. Bahattin SAV**

.....

Üye: **Prof. Dr. Zümral ÖLMEZ**

.....

Üye: **Doç. Dr. Suna AĞILDERE**

.....

Üye: **Yard. Doç. Dr. Cemal ÇAKIR**

.....

Üye: **Yard. Doç. Dr. Selçuk ÖZDEMİR**

.....

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.../.../2011

Prof. Dr. Nezahat Güçlü
Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programlarının tasarım ve uygulama süreçlerinin değerlendirilmesini amaçlayan bu araştırma Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yabancı Dil Öğretimi Ana Bilim Dalı'nda Doktora tez çalışması olarak gerçekleştirilmiştir.

Araştırmam sırasında bana her türlü konuda yardımcı olan, düşünceleri ve önerileri ile desteğini esirgemeyen tez danışmanım Yard. Doç. Dr. Bahattin Sav'a, ayrıca bu çalışmanın ortaya çıkmasında katkılarından dolayı ana bilim dalımızdaki sayın hocalarıma ve değerli dostlarım Ertan Kuşçu'ya ve Eray Demirci'ye en içten teşekkürlerimi sunarım.

Manevi desteklerini her zaman yanımda hissettiğim ve beni bugünlere kadar getiren anne ve babama ve yoğun çalışmalarım süresince yanımda olan sevgili eşim Şenay Yıldız Aslan'a çok teşekkür ederim.

Erdinç ASLAN

ÖZET

YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN BİLGİSAYAR PROGRAMLARININ TASARIM VE UYGULAMA SÜREÇLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

ASLAN, Erdinç
Doktora, Yabancı Diller Öğretimi Ana Bilim Dalı
Tez Danışmanı: Yard. Doç. Dr. Bahattin Sav
Mayıs–2011, 270 sayfa

Bu çalışmada yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programlarının tasarım ve uygulama süreçleri değerlendirilerek elde edilen bulguların yeni hazırlanacak programların daha etkin bir şekilde üretilmesine ve daha verimli bir şekilde kullanılmasına, bunların sonucu olarak daha etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesine katkıda bulunması amaçlanmıştır.

Çalışmanın kavramsal çerçevesi dört bölümde ele alınmış ve literatür tarama, gözlem ve örneklem yöntemleri kullanılarak veriler toplanmıştır. Birinci bölümde teknoloji ile dil arasındaki ilişki öğretim yaklaşımları temel alınarak incelenmiş ve geçmişten günümüze kadar yabancı dil öğretiminde kullanılan teknolojik icatlar anlatılarak geline nokta işaret edilmiştir. Ayrıca teknolojik gelişmelerle yabancı dil öğretimi arasındaki ilişki tarih içerisinde ele alınarak bu gelişmelerin dil öğretiminde ne gibi yöntem değişikliklerine yol açtıkları ortaya konulmaya çalışılmıştır.

İkinci bölümde yabancı dil öğretiminde kullanılan programlar pedagojik unsurlar açısından ele alınarak tasarım aşamalarının hangi süreçleri takip ettiği ve tasarım yapılırken hangi pedagojik unsurların programlara ne şekilde yansıtıldıkları konusu üzerinde durulmuştur. Bunun yanında pedagojik açılarından isabetli bir programın hangi kıstasları içermesi gerektiği değerlendirilmiş, değerlendirme yapılırken hem programlarla hem programı kullanacak hedef kitleyle ilgili bulgular ortaya konulmuştur.

Üçüncü bölümde programlar tasarım metodolojisi açısından ele alınmıştır. Bilgisayar programı tasarım ilkeleri dört başlık altında incelenmiş ve her başlık kendi içerisinde alt başlıklar halinde ele alınmıştır. Bu alt başlıklar için tezimizin uygulama aşamasında incelediğimiz programlardan örnek bölümler seçilerek bir program

ierisinde daha isabetli ve daha etkili kullanımına ynelik dikkat edilmesi gereken noktalar zerinde durulmuřtur.

Tasarım sreciyle ilgili ařamalardan sonra drdnc blmde uygulama srecine geilmiř ve yabancı dil ğretiminde kullanılan bilgisayar program trleri iin birer uygulama rneęi sunulmuřtur. ncelikle programların zellikleri tanıtılmıř daha sonra programda yer alan etkinliklere geilmiřtir. Etkinliklerin yapısı ile ilgili deęerlendirmelerde bulunularak gerek ğretmenlerin gerekse ğrencilerin bu programlardan daha st dzeyde ve daha etkin bir biimde yararlanmalarına katkı saęlanmaya alıřılmıřtır. Seilen bu programların gncel ve tercih edilen programlar olmasına dikkat edilmiřtir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar destekli yabancı dil ğretimi, tasarım, teknoloji, bilgisayar programı, programlı ğretim.

ABSTRACT

EVALUATION OF DESIGN AND APPLICATION PROCESSES OF COMPUTER PROGRAMMES THAT ARE USED IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

ASLAN, Erdinç

Ph.D., Department of Foreign Languages Teaching

Supervisor: Asst. Prof. Dr. Bahattin Sav

May 2011, 270 pages

Our purpose in this study is to use the findings, obtained by evaluating the design and application processes of computer programmes that are used in foreign language education, in order to make a contribution to the realisation of better learning process as the result of more efficient new programme production and to move efficient use of them

Conceptual scope of the study is discussed in four parts and data has been collected through literature review, observation and sampling methods. In the first part, relationship between language and technology is examined by using educational approaches as base and present situation is explained by reporting technological inventions which have been used in foreign language education from past until today. Also, relationship between technological developments and foreign language education is explained from the angle of historical process and method changes arising from these developments are discussed.

In the second part, foreign language education programmes are examined in terms of pedagogical elements, design stages and how pedagogical elements are reflected to programmes during design. Other than those, an evaluation is made about what criteria a programme should have in order to be suitable from pedagogical perspectives and related findings about the programmes and their target groups who will use the programmes are put forward.

In the third part, programmes are examined from the perspective of design methodology. Computer programme design principles are examined under four main headings and each title has sub-headings. For these sub-headings, examples are chosen from the programmes which are examined in the application stage of our thesis, and

focuses on considerations to use a programme more efficiently and precisely are considered.

After stages about design process, application process is explained in the fourth part and one example for computer programme types which are used in foreign language education is presented. Firstly programme features are introduced and then, activities in programme are explained. Evaluations are made about the structure of activities in order to make a contribution so that teachers and students can benefit from these programmes much more efficiently in the highest degree. When selecting the programmes, special care is given to choose updated and preferable programmes.

Keywords: Computer-assisted foreign language teaching, design, technology, computer programme, programmed education.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
TABLolar LİSTESİ	xvi
KISALTMALAR LİSTESİ	xvii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Önemi	3
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	5
1.5. Araştırmanın Varsayımları	5
1.6. Tanımlar	5
2. YÖNTEM	7
2.1. Araştırmanın Modeli	7
2.2. Evren ve Örneklem	7
2.3. Verilerin Toplama Teknikleri	8
2.4. Verilerin Analizi	9
3. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	10
3.1. Dil Öğretimi ve Teknoloji Arasındaki İlişki	10
3.1.1. Amerikan Yapısal Dilbilim Okulu	13
3.1.2. Davranışçı Yaklaşım	14
3.1.3. Programlı Öğretim	18
3.1.4. Dil Laboratuvarları ve Duyumcu Dil Yöntemi	24
3.1.5. Üretici Dönüşümsel Dilbilim Okulu	27
3.1.6. Video Teknolojisi ve Bilişsel-İletişimsel Yaklaşımı	28
3.1.7. Bilgisayar Teknolojileri ve Destekli Yabancı Dil Öğretimi	30

3.1.8. Çoklu Ortam Araçları ve İnternet Destekli Yabancı Dil Öğretimi	33
3.1.8.1. İnternet	36
3.1.8.2. İnternete Dayalı Uzaktan Eğitim Modeli	39
3.2. Programların Pedagojik Unsurlar Açısından Değerlendirilmesi	41
3.2.1. Tasarım Ekibi'nin Seçilmesi	42
3.2.2. İhtiyaç Analizi	45
3.2.3. Hedeflerin Belirlenmesi	49
3.2.4. İçerik	51
3.2.4.1. İçeriğin Seçimi	53
3.2.4.2. İçeriğin Düzenlenmesi	54
3.2.5. Programın Hedef Kitleye Uygunluğu	55
3.2.5.1. Hedef Kitlenin Yaşı	56
3.2.5.2. Hedef Kitlenin Hazırbulunuşluk Düzeyi	57
3.2.5.3. Hedef Kitlenin Dil Kapasitesi	59
3.2.5.4. Hedef Kitlenin Eğitim Düzeyi	61
3.2.5.5. Hedef Kitlenin İstekleri	62
3.2.6. Karşıtsal Dil Çözümlemesi	63
3.2.7. Karşıtsal Kültür Çözümlemesi	64
3.3. Programların Tasarım Unsurları Açısından Değerlendirilmesi	67
3.3.1. Arayüz Tasarım İlkeleri	69
3.3.1.1. Ses	70
3.3.1.2. Grafik	72
3.3.1.3. Video	74
3.3.1.4. Animasyon	77
3.3.1.5. Metin	79
3.3.1.6. Hipermetin	82
3.3.2. Kompozisyon İlkeleri	84
3.3.2.1. Zıtlık (Kontrast)	85
3.3.2.2. Egemenlik-Odak Noktası	87
3.3.2.3. Görsel Denge	88
3.3.2.4. Görsel Ritim	90
3.3.2.5. Görsel Devamlılık	92
3.3.2.6. Şekil-Zemin Anlatımları	94
3.3.3. Yapısal-Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri	96

3.3.3.1. Çizgi	97
3.3.3.2. Renk	99
3.3.3.3. Boşluk	102
3.3.3.4. Şekil-Form	104
3.3.3.5. Doku	105
3.3.3.6. Boyut	107
3.3.4. Yerleşim Elemanlarının Kullanım İlkeleri	109
3.3.4.1. Oran-Ölçek	109
3.3.4.2. Bütünlük	111
3.3.4.3. Vurgu	113
3.3.4.4. Ahenk	115
3.3.4.5. Hizalama	117
3.3.4.6. Yakınlık	119
3.4. Programların Uygulama Süreçlerinin Değerlendirilmesi	120
3.4.1. Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Tutorials) Programları	121
3.4.1.1. Dyned	123
3.4.1.2. Dyned Uygulaması	134
3.4.2. Alıştırma ve Tekrar (Drill and Practice) Programları	151
3.4.2.1. Language Coach	153
3.4.2.1.1. Öğretmen Arayüzü (Tutor Mode)	153
3.4.2.1.2. Öğrenci Arayüzü (Student Mode)	168
3.4.2.2 Language Coach Uygulaması	172
3.4.3. Öğretici Oyun (Instructional Games) Programları	177
3.4.3.1. Mingoville	179
3.4.3.1.1. Learn Now (Şimdi Öğrenelim)	181
3.4.3.1.2. Play Now (Şimdi Oynayalım).....	196
3.4.3.2 Mingoville Uygulaması	197
3.4.4. Benzetim (Simulation) Programları	210
3.4.4.1. A la Rencontre de Philippe	211
3.4.4.1.1. La Zone Multimedya (Multimedya Bölümü)	214
3.4.4.1.2. Les Messages d'Interaction (Etkileşim Mesajları)	214
3.4.4.1.3. Les Outils pour Agir dans l'Histoire (Etkileşim Araçları)	215
3.4.4.1.4. L'Horloge (Saat)	220

3.4.4.1.5. Les Ressources Pédagogiques pour Comprendre (Anlama Yetisini Destekleyici Pedagojik Kaynaklar)	221
3.4.4.1.6. Les Ressources Pédagogiques pour Explorer (Araştırma Amaçlı Pedagojik Kaynaklar)	225
3.4.4.1.7. Le Menu Options (Seçenekler Menüsü)	234
3.4.4.2. A la Rencontre de Philippe Uygulaması	234
3.4.4.2.1. Au Fil de l'Histoire (Hikâye'nin Akışı)	236
3.4.4.2.2. Album Photo / Album Vidéo (Fotoğraf Albümü / Video Albümü)	241
3.4.4.2.3. Zooms Sur (Yakından İncele)	244
3.4.4.2.4. Jouer avec des Images et des Mots (Resimler ve Kelimelerle Oyun)	247
4. SONUÇ VE ÖNERİLER	248
KAYNAKÇA	261

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Tipik Bir Doğrusal Program Mimarisi	23
Şekil 2. Bir Dallanma Tür Program Örneği	24
Şekil 3. TUZEM’de Kullanılan İçerik Senaryosu Örneği	52
Şekil 4. Ses Algılama Etkinliği	71
Şekil 5. Grafik Örneği	74
Şekil 6. A la Rencontre de Philippe’in Video Ekranı	77
Şekil 7. Telefon Animasyonu	79
Şekil 8. Hipermetin Yapıları	84
Şekil 9. Zıtlık	86
Şekil 10. Egemenlik- Odak Nokta	88
Şekil 11. Simetrik Denge	89
Şekil 12. Asimetrik Denge	90
Şekil 13. Görsel Ritim.....	92
Şekil 14. Görsel Devamlılık	93
Şekil 15. Şekil-Zemin Anlatımları	96
Şekil 16. Çizgi	98
Şekil 17. Yazıların Renklendirilmesi	101
Şekil 18. Boşluk	103
Şekil 19. Şekil-Form Örneği	105
Şekil 20. Doku	106
Şekil 21. Boyut	108
Şekil 22. Oran- Ölçek	111
Şekil 23. Bütünlük	113
Şekil 24. Vurgu	115
Şekil 25. Ahenk	117
Şekil 26. Hizalama	118
Şekil 27. Yakınlık	120
Şekil 28. Records Manager	124
Şekil 29. Dyned Kayıt Yöneticisi	125
Şekil 30. Sınıfların Listesi	125
Şekil 31. Sınıfların Listesi Ekle Modülü	126
Şekil 32. Sınıf Bilgisi Modülü	126

Şekil 33. Sınıf Bilgisi Düzenle Modülü	127
Şekil 34. Sınıf Bilgisi Ekle Komutu Şifre Modülü	128
Şekil 35. Sınıf Bilgisi Ekle Modülü	128
Şekil 36. Öğrenci Bilgileri Modülü	129
Şekil 37. Öğrenci Adlarını İçeri Aktarma Modülü	130
Şekil 38. Öğrenci Listesi Açma Modülü	131
Şekil 39. Alfabetik Öğrenci Listesi Modülü	131
Şekil 40. Study Records (Çalışma Kayıtları) Öğrenci Bilgileri Modülü	132
Şekil 41. Tutor (Danışman) Modülü	133
Şekil 42. Completion Percentage (Tamamlama Yüzdesi) Modülü	133
Şekil 43. Öğrenci Giriş Ekranı	135
Şekil 44. Yazılım Tercihi Ekranı	136
Şekil 45. Kontrol Paneli.....	136
Şekil 46. English For Success Üniteler	137
Şekil 47. English For Success Konular	138
Şekil 48. Warm Up Giriş Ekranı	138
Şekil 49. Listening Practice Etkinlik Ekranı	139
Şekil 50. Grammar Focus Etkinlik Ekranı	140
Şekil 51. Doğru Cümle Kurma Amaçlı Test	141
Şekil 52. School Life Giriş Ekranı	141
Şekil 53. School Life Alex&Tina Etkinliği	143
Şekil 54. School Subjects Konular Ekranı	144
Şekil 55. School Subjects Sayılar Ekranı	144
Şekil 56. School Subjects Dört İşlem Konusu	145
Şekil 57. School Subjects Kesirler Etkinliği	146
Şekil 58. School Subjects Geometri Etkinliği	146
Şekil 59. Walk Talk Cards Giriş Ekranı	147
Şekil 60. Walk Talk Cards Listening Practice Etkinliği	148
Şekil 61. Walk Talk Cards Grammar Focus Etkinliği	149
Şekil 62. Speakin Up Ses Tanıma Sisteminde Derslerin İşleniş	150
Şekil 63. Language Coach Öğretmen Arayüzü	153
Şekil 64. Language Coach Ders Modülü	154
Şekil 65. Ders Adı Giriş Modülü	155
Şekil 66. Ders Açma Modülü	155

Şekil 67. Ders Silme Modülü	156
Şekil 68. Ders Kapatma Modülü	156
Şekil 69. Ders Önizleme Modülü	157
Şekil 70. Ders Önizleme Modülü	157
Şekil 71. Ayarlar Modülü	158
Şekil 72. Çıkış Modülü	158
Şekil 73. Expression (Anlatım) Modülü	159
Şekil 74. New Expression (Yeni İçerik) Modülü	160
Şekil 75. Delete Expression (Konuyu Sil) Modülü	160
Şekil 76. Rename Expression (Konuyu Yeniden Adlandır) Modülü	161
Şekil 77. Image (Resim) Modülü	162
Şekil 78. Explanation (Açıklamalar) Modülü	163
Şekil 79. Play (Oynat) Modülü	164
Şekil 80. Create New (Yeni Oluştur) Modülü	164
Şekil 81. Load Existing (Mevcut Olanı Yükle) Modülü	165
Şekil 82. Edit (Yayınla) Modülü	166
Şekil 83. Help (Yardım) Modülü	166
Şekil 84. Internet Resources (İnternet Kaynakları) Modülü	167
Şekil 85. About Language Coach (Language Coach Üzerine) Modülü	167
Şekil 86. Open (Aç) Modülü	169
Şekil 87. Go (Devam Et) Modülü	169
Şekil 88. Stop (Dur) Modülü	170
Şekil 89. Redo (Dinle ve Tekrar Et) Modülü	170
Şekil 90. Play (Oynat) Modülü	171
Şekil 91. Settings (Ayarlar) Modülü	171
Şekil 92. My English 6 Ders Kitabı	172
Şekil 93. Birinci Dinleme Etkinliği Ekranı	173
Şekil 94. İkinci Dinleme Etkinliği Ekranı	174
Şekil 95. Dinleme Etkinlikleri Alıştırma Ekranları	175
Şekil 96. Boşluk Doldurma Etkinlik Ekranları	176
Şekil 97. Doğru Yanlış Alıştırması Etkinlik Ekranları	177
Şekil 98. Pinkelton Ailesindeki Karakterler	180
Şekil 99. Learn Now (Ders Etkinlikleri ve Destekleyici İçerikler) Giriş Ekranı	181
Şekil 100. Mission (Görevler) Giriş Ekranı	182

Şekil 101. Missions (Görevler) Ekranı	183
Şekil 102. The Family (Aile) Etkinlik Ekranı	185
Şekil 103. Colors and Clothes (Renkler ve Giyecekler) Etkinlik Ekranı	185
Şekil 104. Numbers and Letters (Rakamlar ve Harfler) Etkinlik Ekranı	186
Şekil 105. Nature and Seasons (Doğa ve Mevsimler) Etkinlik Ekranı	187
Şekil 106. The Body (Vücut) Etkinlik Ekranı	187
Şekil 107. Food and Shop (Yiyecekler ve Alışveriş) Etkinlik Ekranı	188
Şekil 108. Time and Travel (Zaman ve Yolculuk) Etkinlik Ekranı	189
Şekil 109. Animals (Hayvanlar) Etkinlik Ekranı	189
Şekil 110. House and Furniture (Ev ve Mobilya) Etkinlik Ekranı	190
Şekil 111. Sport and Media (Spor ve Medya) Etkinlik Ekranı	191
Şekil 112. Dictionary (Sözlük)	192
Şekil 113. Mobile Fun (Cep Telefonu Eğlencesi)	193
Şekil 114. My Book (Kitabım)	194
Şekil 115. Homework and Evaluation (Ev Ödevi ve Değerlendirme)	195
Şekil 116. My Profile (Profilim)	195
Şekil 117. Download Extra (Ektra İndir)	196
Şekil 118. Play Now (Şimdi Oynayalım).....	196
Şekil 119. The Family (Aile) Etkinlikler Ekranı	198
Şekil 120. Meet My Family (Ailemle Tanışma)	199
Şekil 121. Hear Again (Tekrar Dinle) ve Exit (Çıkış) Ekranı	200
Şekil 122. Etkinlik Kayıt Ekranı	200
Şekil 123. Colour My Family (Ailemi Boya)	201
Şekil 124. Memory (Hafıza)	202
Şekil 125. Illustrate the Story (Hikâyeyi Resimle)	203
Şekil 126. Make a Family Picture (Bir Aile Resmi Yap)	204
Şekil 127. Pacman	205
Şekil 128. I am, She is (Benim, Sensin)	206
Şekil 129. Transmogrifier: The Family (Dönüştür: Aile)	206
Şekil 130. Write Who We Are (Bizim Kim Olduğumuzu Yaz)	207
Şekil 131. The Family Song (Aile Şarkısı)	208
Şekil 132. Let Us Talk About You (Bize Kendinden Bahset)	209
Şekil 133. Family Lingo Challenge (Ailemi Tanıtıyorum)	210
Şekil 134. A la Rencontre de Philippe Programının Bölümleri	213

Şekil 135. Etkileşim Mesajları	214
Şekil 136. Etkileşim Araçları	215
Şekil 137. Parcours (Etaplar)	215
Şekil 138. Plan de Paris (Paris'in Planı) Giriş Ekranı	216
Şekil 139. Plan de Paris (Paris'in Planı) Genel	216
Şekil 140. Arrondissements (Bölgeler)	217
Şekil 141. Index (Liste)	217
Şekil 142. Carnet (Not Defteri)	218
Şekil 143. Téléphone (Telefon)	219
Şekil 144. Le Figaro (Gazete)	219
Şekil 145. Dossier (Dosya)	220
Şekil 146. L'Horloge (Saat) Uyarı Ekranı	220
Şekil 147. Les Ressources Pédagogiques pour Comprendre (Anlama Yetisini Destekleyici Pedagojik Kaynaklar)	221
Şekil 148. Revoir (Tekrar)	221
Şekil 149. Glossaire (Sözlük)	222
Şekil 150. Meryem Ana İkonu	223
Şekil 151. Auto-Tester (Anlama Testi)	223
Şekil 152. Suggestions (Öneriler)	224
Şekil 153. Aperçus (Özetler)	225
Şekil 154. Les Ressources Pédagogiques pour Explorer (Araştırma Amaçlı Pedagojik Kaynaklar)	225
Şekil 155. Introduction à l'Histoire (Hikâyeye Giriş)	226
Şekil 156. Introduction aux Personnages (Karakterlerin Tanıtımı)	227
Şekil 157. Zooms Sur (Yakından İncele)	229
Şekil 158. Toutes Les Scènes (Bütün Sahneler)	230
Şekil 159. L'Album Vidéo (Video Albüm)	231
Şekil 160. Video Düzenleme Modülü	231
Şekil 161. Visite d'Appartements (Apartman Ziyaretleri)	232
Şekil 162. Glossaire (Sözlük)	233
Şekil 163. Retourner à l'Histoire (Hikâyeye Geri Dön)	233
Şekil 164. Le Menü Options (Seçenekler Menüsü)	234
Şekil 165. Visite d'Appartements (Apatman Ziyaretleri) İç Görünüş	241
Şekil 166. Visite d'Appartements (Apatman Ziyaretleri) Dış Görünüş	242

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Tercihler Tablosu	46
Tablo 2. Öğrenci Listesi Tablosu	129
Tablo 3. Öğrenci Listesi ‘txt’ Tablosu	130
Tablo 4. Zooms Sur (Yakından İncele) Ders İçerikleri Tablosu	227
Tablo 5. Etkinlikler ve Dersler Tablosu	235

KISALTMALAR LİSTESİ

- ARPA:** Advanced Research Projects Agency
- ASTP:** Army Specialized Training Programme
- BDE:** Bilgisayar Destekli Eğitim
- BDÖ:** Bilgisayar Destekli Öğretim
- DARPA:** Defense Advanced Research Project Agency
- DEC:** Dil Edinim Cihazı
- DYNED:** Dynamic Education
- ETS:** Education Testing Service
- KPDS:** Kamu Personeli Dil Sınavı
- MEB:** Milli Eğitim Bakanlığı
- MEGEP:** Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi
- MIT:** Massachusetts Institute of Technology
- NCP:** Network Control Protocol
- ODTÜ:** Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- PC:** Personal Computer
- PLATO:** Programmed Logic for Automatic Teaching Operations
- SRI:** Stanford Research Institute
- TICCIT:** Time-Shared, Interactive, Computer-Controlled, Information Television
- TCP/IP:** Transmission Control Protokol/ Internet Protokol
- TUZEM:** Trakya Üniversitesi Uzaktan Eğitim Araştırma ve Uygulama Merkezi
- UCLA:** University of California Los Angeles
- UCSB:** University of California Santa Barbara
- UU:** University of Utah
- WWW:** World Wide Web

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde araştırma konusu olarak ele alınan problemin ne olduğuna, araştırmanın amacına, araştırmanın önemine, araştırmanın sınırlılıklarına, araştırmaya başlarken yapılan varsayımlara ve tezde geçen önemli terimlerin hangi anlamlarda kullanıldığına ilişkin bilgiler yer almaktadır.

1.1. Problem

Teknolojik gelişmelerin baş döndürücü bir hızla ilerlediği günümüzde birçok bilim dalı bu gelişmelerden en üst düzeyde yararlanmak için büyük çaba göstermektedir. Bu gelişmelerden faydalanmak isteyen bilim dallarının başında ise Eğitim Bilimleri gelmektedir. Bilgisayarın ve İnternetin yaygın bir biçimde kullanılmaya başlanması ve bunun sonucunda bilgi edinmenin daha kolay, daha hızlı ve daha etkili hale gelmesi eğitimbilimcilerin bu gelişmelere kayıtsız kalmalarını imkânsız hale getirmiştir.

Özellikle İnternetin icadı ülkeler arasındaki sınırları ortadan kaldırırken dünyayı küçük bir kutu içerisinde önümüze sunmuştur. Böylelikle kişilerarası ve toplumlararası iletişimin ve bilgi paylaşımının önü açılmış ve bu alandaki sınırlılıklar ortadan kalkmıştır. Bu durum hiç kuşku yok ki en çok yabancı dil alanına olan ilgiyi artırmıştır.

İnternet, yabancı dil alanına olan ilgiyi artırmakla kalmayarak eğitim alanında sunduğu birçok içerikle bu alanın ihtiyaç duyduğu gereksinimleri de karşılamaktadır. Yabancı dil öğretim alanının geliştirmeyi hedeflediği temel yetiler bilgisayar ve İnternetin sahip olduğu içeriklerle desteklenerek üst düzeyde geliştirilebilmektedir.

Yabancı dil öğretimde uygulanan klasik yöntemler, hızla devam eden bu gelişmeler karşısında yetersiz kalırken dilbilimcileri de yeni model arayışlarına sevk etmektedir. Dilbilimciler, bir yandan bu icatların ders ortamında etkili biçimde

kullanılmasına yönelik yeni yöntemler geliştirmeye çabalarken bir yandan da tasarlanan programların eğitim-öğretime uygunluğu üzerinde durmaktadırlar.

Bu noktada dilbilimcilerin üzerinde durdukları iki problemle karşılaşmaktayız. Bunlardan birincisi yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programlarının pedagojik unsurlar ve tasarım metodolojisi açısından uygun kıstaslara göre tasarlanıp tasarlanmadıkları, ikincisi ise programların ders ortamında doğru ve etkili yöntemlerle kullanılıp kullanılmadıklarıdır.

Programların birçoğu bilgisayar uzmanları tarafından geliştirildiğinden, öğretime eğitimci gözüyle bakılmamaktadır. Teknik altyapıya sahip yazılım mühendisleri ve programcılar tarafından geliştirilen bu programlar görsel ve teknik açıdan olağanüstü olanaklar sunmakta; fakat bu uzmanların eğitsel altyapıya sahip olmamalarından dolayı programların öğretici boyutu eksik kalmaktadır. Aynı şekilde alan uzmanlarının (eğitimciler) yeterli teknik altyapıya sahip olmamaları programların geliştirilme aşamalarının dışında kalmalarına neden olmaktadır. Bunun sonucunda ses, animasyon, resim ve diğer öğeler anlamlı kullanılamamakta ve verilmek istenen mesajlar etkili bir şekilde iletilmemekte böylelikle öğretici asıl amacından uzaklaşarak eğitsel değerini yitirmektedir.

Bununla birlikte bilgisayarın eğitim ortamlarında yeterince etkili ve üretken kullanılmadığını görmekteyiz. Bunun başlıca sebepleri arasında eğitimcilerin bilgisayar kullanımında yeterli tecrübeye sahip olmamaları ve seçilen programların ve uygulanan yöntemlerin yetersizliğini sıralayabiliriz. Yılmazçoban ve Damkacı (1999), ETS'nin (Education Testing Service, Washington DC) bu konuyla ilgili 1996 yılında yayınladığı raporu şöyle aktarmaktadırlar: “Bilgisayar destekli eğitimin uygulandığı okullarda, bilgisayar destekli eğitim konusunda 10 saatin altında kurs görmüş öğretmenlerin girdiği sınıflarda bilgisayarın eğitime hiç etkisi olmamış veya negatif etkisi olmuştur. Bunun yanında 10 saat veya üstünde kurs almış öğretmenlerin girdiği sınıflarda etki çoğunlukla pozitif olmuştur.”

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları hem pedagojik unsurlar ve tasarım metodolojisi hem uygulama süreçleri açısından incelenerek elde edilen bulguların yeni tasarlanacak programların daha isabetli tasarlanmasına ve öğretmen ve öğrenciler tarafından daha etkili kullanılmasına katkı sağlaması hedeflenmektedir. Bu amaçla çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır:

- Yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları pedagojik unsurlar açısından daha etkin bir şekilde nasıl tasarlanabilir?
- Yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları tasarım metodolojisi açısından daha etkin bir şekilde nasıl tasarlanabilir?
- Yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları öğretmenler ve öğrenciler tarafından daha etkin bir şekilde nasıl kullanılabilir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Son yıllarda bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişmeler birçok alanı etkilediği gibi Eğitim Bilimleri alanını da etkilemiştir. Eğitim bilimleri alanında ise en çok etkilenen bilim dallarından biri *Yabancı Dil Eğitimi* olmuştur. Çünkü bu alanda bilimsel yeniliklere ve teknolojik gelişmelere daha çok ihtiyaç duyulmaktadır. Bunun temel sebebi Daniel Coste'nin (1996) belirttiği gibi, “Bir yabancı dili öğrenmek ancak o dili konuşanların davranış ve yaşam biçimlerini keşfetmekle mümkün olabilir” (Kartal, 2005, s.82). Bu amaçla, o dili konuşan insanlara ait sesler ve görüntüler çeşitli programlar vasıtasıyla kayıt altına alınıp, birer ders aracı haline getirilmekte ve böylelikle öğrenciler ile o dili, ana dili olarak konuşan insanlar bir araya gelmektedir.

Yalın, bir başka konuya dikkat çekerek, “Öğrenme işlemine katılan duyu organlarımızın sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenir ve o kadar geç unuturuz” (2010, s.20) demektedir. Ses, yazı ve görüntünün aynı anda kullanıldığı çoklu ortam

(multimedya) bileşenlerini içeren yeni teknolojiler birden fazla duyu organına hitap ederek etkileşimi üst düzeye çıkarmaktadır. Bu bakımdan diyebiliriz ki bilgisayar programları vasıtasıyla yabancı dil eğitiminde, genelde bireye kazandırılması amaçlanan; duyduğunu anlama, okuduğunu anlama, konuşma ve yazma becerileri etkin şekilde geliştirilebilmektedir.

Her öğrencinin farklı ilgi ve ihtiyaçlara sahip olmasından dolayı etkili bir öğretim için öğretmen, sınıf içindeki etkinlikleri öğrencilerin öğrenme özelliklerini dikkate alarak düzenler. Bilgisayar bireysel öğrenmeye olanak sağlayarak her öğrencinin düzeyine, tepkilerine göre programlar, materyaller sunabilir; sunulan materyaller ile ilgili alıştırmalar hazırlayabilir, öğrencilerin bu alıştırmalara verdikleri cevapları düzeltebilir ve öğrencilerde gözlenen yetersizlikleri gidermek için materyalleri takip etmeyi ve alıştırmaların ortaya çıkardığı yanlış anlamaları düzeltmeyi sağlayabilir. Kısacası geleneksel yöntemler karşısında önemli üstünlükleri olmasından dolayı yabancı dil öğretiminde bilgisayar programlarının kullanılması zorunlu hale gelmektedir.

Hazırlanan bir programın öğretimsel amaca uygun olması için özellikle güdülenme, eğilim, öğrenme stratejileri, öğrenme biçimleri, yaş ve zekâ gibi öğrenci özelliklerinin dikkate alınmasının yanı sıra bu programların geçerliliğe, güvenilirliğe ve esnekliğe de sahip olması gerekmektedir. Programların niteliği kadar, ne kadar etkili kullanıldıkları da önemlidir. Öğretmenlerin bu programları kullanacak gerekli yeterliliğe sahip olmaları ve uygulanan yöntemlerin doğruluğu elde edilecek başarıda en önemli ölçütlerdir.

Uygun bir şekilde kullanılarak bilgisayar teknolojilerinden yararlanmak; yabancı dil öğretimine ayrı bir boyut katarak dersleri monotonluktan (klasik ezberci yöntemden) kurtarıp öğrencilerin derse olan ilgisini artıracak, bireysel öğrenme gereksinimlerini karşılayarak öğrencilere öğrendikleri yabancı dili kullanma fırsatı verecektir ve böylelikle interaktif bir sınıf ortamı yaratılarak öğrenme yaşantıları zenginleştirilecektir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

a- Araştırma, bilgisayar destekli yabancı dil öğretiminde kullanılan *Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Tutorials)* programları, *Alıştırma ve Tekrar (Drill and Practise)* programları, *Öğretici Oyun (Instructional Games)* programları, *Benzetim (Simulation)* programları ile sınırlıdır.

b- Verilerin toplanması yukarıda belirtilen program türleri için birer uygulama örnekleri olan *Dyned*, *Language Coach*, *Mingoville* ve *A la Rencontre de Philippe* programlarıyla yapılan gözlemlerden elde edilen bilgilerle sınırlıdır.

1.5. Araştırmanın Varsayımları

a- Araştırmanın kavramsal çerçevesini oluşturmak amacıyla yararlanılan kaynakların güvenilir oldukları ve yeterli bilgi verdikleri varsayılmaktadır.

b- Seçilen örneklemin evreni temsil ettiği varsayılmaktadır.

c- Bilgisayar Destekli Yabancı Dil Öğretim amacıyla kullanılan programların yabancı dil öğretimi için önemli oldukları varsayılmaktadır.

1.6. Tanımlar

Arayüz: Bilgisayar ekranı.

Bilgisayar Destekli Yabancı Dil Öğretimi: Yabancı dil öğretiminde bilgisayarların birer araç olarak kullanıldıkları bir dil öğretim yöntemi.

Çevrimiçi: Bilgisayarın bir ağa bağlı olması ve bu ağ üzerinde çalışır durumda olmasıdır.

Çevrimdışı: Bilgisayarın bir ağa bağlı olmaması ve bu ağ üzerinde çalışır durumda olmamasıdır.

Çoklu Ortam: Metin, yazı, grafik, ses, video ve animasyon gibi çeşitli türdeki bilgi unsurlarının bir arada bulunmasıdır.

Dil laboratuvarı: Yabancı dil öğretiminin yapıldığı ve içerisinde dil öğretim araçlarının bulunduğu sınıftır.

Eşzamanlı: Aynı zaman içerisinde hareket etme.

Eşzamansız: Farklı zaman dilimlerinde hareket etme.

Etkileşim: İki ya da daha fazla tarafın birbirini etkilemesidir.

İnternet: Birçok bilgisayarın ve bilgisayar sisteminin birbirine kablolar, uydu bağlantıları, telsiz bağlantı vb. türde bağlantılarla bağlı olduğu ve bazı özel protokollerle (TCP/IP) bilgisayarlar arasında dosya alış veriş, sohbet vb. gibi bilgi paylaşımların gerçekleştirildiği bir iletişim ağıdır.

Pekiştireç: Bir davranış sonucunda bireyde olumlu etki yaratan ve hoş giden uyarıcılardır.

Program: Yabancı dil öğretmek amacıyla hazırlanmış içerisinde farklı yazılımların bulunduğu komutlar bütünü.

Tasarım: Bir yüzeyi insan duyularının algılayabileceği şekilde renk, doku, şekil, çizgi gibi öğelerle süslemek ve düzenlemektir.

Uzaktan Eğitim: Klasik sınıf ortamı olmadan radyo, televizyon veya İnternet kullanılarak yapılan eğitim.

Yazılım: Bilgisayarı harekete geçiren komutlar bütünü.

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde, çalışmada izlenen bilimsel yaklaşımın *araştırma modeli*, çalışmanın *evren ve örnekleme*, *veri toplama teknikleri* ile *verilerin analizi* bölümleri yer almaktadır.

2.1. Araştırma Modeli

Araştırmada *Genel Tarama Modeli* tercih edilmiştir. Genel tarama modelinde evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenden seçilen örneklem üzerinde tarama yapılmaktadır. Genel tarama modeli ilişkisel ve tekil yapılabilmektedir. Programların tasarım ve uygulama süreçleri bazı değişkenlere göre inceleneceği için bu çalışmada ilişkisel tarama modeli tercih edilmiştir.

Araştırmanın bağımlı değişkenleri yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programlarının tasarımı ve uygulama süreçleridir. Bağımsız değişkenler ise programların içeriği, hedef kitleye uygunluğu, dil ve kültür özellikleri, arayüz tasarım ilkeleri, kompozisyon ilkeleri, yapısal-biçimsel elemanların kullanım ilkeleri ve yerleşim elemanlarının kullanım ilkeleridir.

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini bilgisayar destekli yabancı dil öğretiminde kullanılan *Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Tutorials)* programları, *Alıştırma ve Tekrar (Drill and Practise)* programları, *Öğretici Oyun (Instructional Games)* programları ve *Benzetim (Simulation)* programları oluşturmaktadır.

Araştırmanın örneklemini bu program türlerinden seçilen birer örnek oluşturmaktadır. Bu örnekler şöyledir: Birebir öğretim veya ders sunu (tutorials) programları için Milli Eğitim Bakanlığı'nın tüm ilköğretim okullarında uyguladığı *Dyned* programı, alıştırma ve tekrar (drill and practise) programları için bilgisayar denetimli olmayan bir program olan *Language Coach* programı, öğretici oyun

(instructional games) programları için web tabanlı bir oyun programı olan *Mingoville* ve benzetim (simulation) programları için Amerikalılara Fransızca öğretmek amacıyla hazırlanmış *A la Rencontre de Philippe* programıdır.

2.3. Veri Toplama Teknikleri

a- Bu çalışmanın kavramsal çerçevesi dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümün konusu olan teknoloji ile dil arasındaki ilişki tarih içerisinde ele alınırken literatür tarama tekniği kullanılmış ve var olan kaynak ve belgeler incelenerek veriler toplanmıştır.

b- Kavramsal çerçevenin ikinci bölümde yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları pedagojik açılarından ele alınmış ve veriler birinci bölümde olduğu gibi literatür tarama tekniği kullanılarak elde edilmiştir. Ayrıca elde edilen verileri somutlaştırmak amacıyla örnekler verilmiştir.

c- Üçüncü bölümde yabancı dil öğretiminde kullanılan programlar tasarım metodolojisi açısından ele alınmış, veriler gözlem tekniği ve literatür tarama teknikleri kullanılarak elde edilmiştir. Ayrıca örneklem yöntemi kullanılarak bazı programlar incelenmiş ve bu programlar içerisinde örnek bölümler seçilerek araştırmanın verileri somutlaştırılmaya çalışılmıştır.

d- Dördüncü bölümün konusu olan programların öğretmenler ve öğrenciler tarafından daha etkin ve üretken bir biçimde kullanılmasına yönelik araştırmalarda gözlem ve örneklem teknikleri kullanılmıştır. Her bir türden seçilen örnek programlarla uygulamalar yapılmış, programların derslerde kullanımı üzerinde durularak görüş ve önerilerde bulunulmuştur.

e- Gözlemler 2007–2008, 2008–2009 eğitim-öğretim yılında Sakarya ili Karapürçek ilçesi Atatürk İlköğretim Okulu, 6,7 ve 8. sınıflarda 3 şube olmak üzere İngilizce derslerinde ve aynı dönem içerisinde Dyped ilçe temsilcileri seminerlerindeki çalışmalarda gerçekleştirilmiştir. Veriler hem programı uygulayan öğretmenler hem programı kullanan öğrencilerle yapılan mülakatlarla elde edilmiştir.

f- Veri toplama esnasında web kaynaklarından geniş ölçüde yararlanılmıştır. Bu kaynaklardan bazılarının yazarına ait bilgilere ulaşamamış ve ilgili kaynaklara ait web adresleri referans gösterilmiştir. Web adreslerinin uzun olması ve metin içerisinde kaynak gösterilirken bütünlüğünün bozulması nedeniyle bu kaynaklar nümerik hale getirilerek (Örneğin Web 5, 15.09.2009) metin içerisinde gösterilmiştir. İlgili kaynakların tam adresleri kaynakça bölümünde gösterilmiştir.

g- Web sitelerinden alınan bazı kaynaklarda sayfa numalarının olmaması dolayısıyla metin içerisinde yalnızca yazar adı ve yayın tarihi belirtilmiştir. Bu durum arayüz üzerinden elde edilen bilgiler için de geçerli olup aynı durumda yine yazar adı ve yayın tarihi belirtilmiştir. İlgili kaynakların web adresleri kaynakça bölümünde gösterilmiştir.

h- İngilizce ve Fransızca kaynaklardan elde edilen bilgiler Türkçe'ye tez yazarı tarafından tercüme edilmiştir.

2.4. Verilerin Analizi

Araştırmada literatür tarama, gözlem ve örneklem vasıtasıyla elde edilen veriler araştırmayı kaliteli ve gerekli kılmak için ve açık yanlışlardan sakınmak için iç ve dış geçerliliği ile ana kategorilere ayrılmıştır. Her kategori kendi içerisinde alt başlıklara ayrılmıştır. Elde edilen verileri somut hale getirmek amacıyla evrenden seçilen örneklerle konular desteklenmiştir.

Yapılan incelemeler sonucu elde edilen verilerden ilginç, bilgi verici ve kullanışlı sonuçlar çıkarmak için kaynaklarla karşılaştırma yapılarak veriler tekrar yorumlanmış ve yargı cümleleri elde edilmiştir. Ayrıca veriler çalışmanın alandaki gelişimine ve önemine bağlı olarak çalışmayı eleştiren ya da metodolojisini ortaya koyan referanslarla desteklenmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

3.1. Yabancı Dil Öğretimi İle Teknoloji Arasındaki İlişki

En eski bilim dallarından biri olan yabancı dil öğretim alanı geçmişten günümüze kadar bir yandan içinde bulunduğu dönemin koşullarına göre, bir yandan da teknolojik gelişmelerin etkilerine göre gelişir. Matbaanın icadı ve daha sonra yaygın olarak kullanılması ve bunun sonucunda 1702’de İngiltere’de ilk günlük gazete olan *Daily Courant* ile günlük gazetelerin yayın hayatına başlaması insanlar arasındaki etkileşimi hızlandırır ve yazılı bilgi aktarımının daha kolay ve etkili hale gelmesini sağlar.

Claude Chappe’nin (1763–1805) 1792’de telgrafı icat etmesi yazılı bilgi aktarımını daha pratik hale getirir. Böylece insanların uzak mesafedeki kişilerle anında iletişim kurmasının yolu açılır. 1876 yılında Alexander Graham Bell’in telefonu icat etmesi ile yazılı bilgi aktarımına sözel bilgi aktarımı da eklenir ve kişiler arasındaki iletişim daha dinamik bir hale gelir.

“1877 yılında Thomas Edison (1847–1931) *Fonograf* adını verdiği bir alet icat eder ve bu alet sayesinde seslerin kaydedilip saklanması ve daha sonra yeniden dinlenmesi imkânlı hale gelir” (Ghosh, 1999, s.47). Bu cihaz günümüzde kullandığımız kasetçalar, CD, DVD gibi birçok aletin de öncüsü kabul edilmektedir. Birkaç yıl sonra Fransız Limuère kardeşler sesin yanında görüntünün de kaydedilip saklanmasına ve daha sonra yeniden izlenmesine olanak veren sinema makinesini icat ederler.

20. yüzyılın başlarında radyo ve televizyon yayıncılığının başlamasıyla insanlar arasındaki iletişim çok boyutlu bir hale gelir. Özellikle görsel ve işitsel kaynakları bir arada kullanan televizyon el ve kol hareketleri gibi vücut dilini ve sözlü olmayan ifadeleri de yansıttığından iletişim ve bilgi aktarımı açısından son derece önemli bir kaynak olur.

Bütün bu teknolojik gelişmeler bilim dalları üzerinde derin etkiler yaratırken her yeni icat beraberinde farklı uygulama ve yöntemlerin geliştirilmesine de vesile olur. Dilbilimciler de yeni gelişmelere kayıtsız kalmayarak teknolojinin sunduğu olanakları kendi alanlarına uyarlamaya çalışırlar. 20. yüzyılın ilk yarısına kadar devam eden teknolojik icatlar dilbilim alanını etkilese de bu icatların sınıf ortamında kullanılmasına yönelik etkili yöntemler geliştirilemez.

İkinci Dünya Savaşından sonra teknolojik icatların yabancı dil sınıflarına uyarlanması ve etkili biçimde kullanılmasına yönelik bir takım projeler ortaya konur. Video, televizyon ve ses kayıt cihazlarıyla donatılmış ve adına dil laboratuvarları denilen sınıflar ortaya çıkar. Bu sınıflar ilk olarak Amerikalılar tarafından ordudaki personele yabancı dil öğretmek amacıyla ortaya atılan duyumcu dil (audio-lingual) yönteminin uygulanmasına yönelik tasarlanır. Böylece teknolojik icatlar yabancı dil sınıflarında etkili bir şekilde kullanılmaya başlanır.

1950’li yıllarda dil laboratuvarlarıyla başlayan bu değişim, önce Skinner’ın (1904–1990) öğretme makineleri ve daha sonra, özellikle ikinci dünya savaşı sonrasında hızla gelişip yaygınlaşan bilgisayarlarla devam eder. Bilgisayarlar 60’lı ve 70’li yıllar boyunca yabancı dil sınıflarında değişik projelerle hayata geçirilir. Başlangıçta istenilen düzeyde verim alınamasa da özellikle İnternetin icadı ve sahip olduğu çoklu-ortam bileşenleri, çevrimdışı ve çevrimiçi artzamanlı ve eşzamanlı içerikler yabancı dil öğretimi alanının ihtiyaç duyduğu gereksinimleri karşılayarak bu alanda köklü yöntem değişikliklerine neden olur.

Bilgisayar teknolojilerinin yabancı dil öğretim alanında köklü yöntem değişikliklerine sebep olmasının en temel nedeni, bu alandaki gereksinimleri karşılamasıdır. Yabancı dil öğrenmeyi sadece kelime ve dilbilgisi kurallarını öğrenmek olarak görmeyen birçok bilim adamı dilin ancak ait olduğu kültürle birlikte öğrenileceğini ileri sürmüş ve bilgisayar teknolojilerinin kültür öğelerinin sınıf ortamına sokulmasında son derece kullanışlı bir araç olduğunu belirtmişlerdir.

Dil ve kültür arasındaki ilişkiye vurgu yapan bilim adamlarından biri olan Coste (1996) yukarıda da belirttiğimiz gibi, “Bir yabancı dili öğrenmek, ancak o dili konuşanların davranış ve yaşam biçimlerinin kısaca kültürlerinin keşfedilmesiyle

mümkün olabilir” (Kartal, 2005, s.93) derken, Aktaş, Edmonson ve House’nin (1993, s. 82) tanımlarına katılarak dil öğrenmeyi kısaca, “Sosyodilbilim (sozio-linguistik) ve pragmatik biliminin öngördüğü (neyin, nerede, ne zaman, kiminle, nasıl, hangi koşullarda konuşulabileceğini öğrenmek gibi) davranış şekilleriyle birlikte o ülkenin insanlarıyla sözlü ve yazılı olarak iletişim kurmayı öğrenmek” (2005, s.93) olarak tanımlamıştır. Çünkü dil ve kültür birbiriyle ilişki içerisindedir ve kültür dili derinden etkileyerek o dile ait kelime ve dilbilgisi kurallarını anlam kazandırmaktadır. Bilgisayar programları vasıtasıyla öğrenci öğrenmek istediği dili kültürüyle birlikte öğrenme fırsatı bulmaktadır.

Günümüzde artık dil öğrenmeye yönelik etkinliklerin sınıf ortamında bir bütünlük içerisinde gerçekleştirilmesi için öğretmen ve kitabın yeterli olmayacağı teknolojinin sunduğu olanaklardan da bu süreçte yararlanmak gerektiği dilbilimciler tarafında kabul edilen bir gerçektir. Bu amaçla, o dili konuşan insanlara ait sesler ve görüntüler çeşitli programlar vasıtasıyla kayıt altına alınıp birer ders aracı haline getirilmekte ve böylelikle öğrenciler o dili, ana dili olarak konuşan insanlarla bir araya gelmektedir.

Aktaş, görsel ve işitsel özelliklere sahip araçların öğrenciye öğrenmeye çalıştığı dili yalnız yapısal açılardan değil, aynı zamanda sosyo-kültürel açılardan da gösterdiğini ileri sürerek bu durumu şöyle açıklamaktadır:

Öğrenci bu araçların yardımıyla dilin iletişimde kullanım ortamlarını tanımakta, dinleme ve anlama becerisinin ediniminde gerekli olan doğru vurgulamayı, tonlamayı ve iletişime eşlik eden el, yüz, beden hareketlerini de tanımaktadır. Bu yaklaşım öğrencinin diğer becerilerinin yanında konuşma becerisinin gelişmesini de etkilemektedir, öğrenci günlük konuşma ortamına ve hızına, tümce yapılarına alışabilmekte ve ayrıca sözcük dağarcığını da zenginleştirebilmektedir (2005, s. 52).

Bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerin dilbilim alanına uyarlanmasında davranışçı psikoloji ve onun dilbilim alanındaki yansıması olarak kabul edilen yapısalci okulun payı büyüktür. Eğitimciler ders materyallerinin hazırlanmasında ve uygulanmasında, dil kurallarının dil öğretimindeki uygulamalarına yönelik bütün etkinliklerde, yapısalcılığın ilkelerinden geniş ölçüde yararlanmışlardır.

Yapısalcı psikolojiye bağılı olarak Amerika’da kurulan *Amerikan Yapısal Dil Okulu*, yirminci yüzyılın ilk yarısında gelişen okulların en önemlilerinden biridir. Zira bu okul, dil çalışmalarını belli bir kurama göre sistemli bir şekilde açıkça ortaya koymuş ve böylece bu alanda söz sahibi olmayı başarmıştır.

3.1.1. Amerikan Yapısal Dilbilim Okulu

Temelinde bireyin dili içinde bulunduğu ortamdan kazandığı taklit ve çevresindekilerden aldığı yardımlarla öğrendiği görüşünü savunan yapısalcılar, sadece gözlenebilir olguları dilbilim konusu içinde ele almışlardır. Amerikan yapısal dil bilim okulu, genel dilbilimin, başka bir anlatımla yapısal dilbilimin kurucusu Ferdinand de Saussure’den (1857–1913) esinlenen Leonard Bloomfield (1887–1949) tarafından 1930 ile 1950 yılları arasında geliştirilmiştir.

Ferdinand de Saussure dilin ne olduğunu açıklayarak, dilin zihinde oluşan işlevleri ve haricen algılanabilen yönlerini (gösterge), yani bir taraftan konuşulduğunda ortaya çıkan sesleri ve yazıya dökülebilen harfleri diğer yandan da bu işaretlerin ifade ettiği anlama boyutuna etkilerini birbirinden ayırt etmiştir. Konuşanın veya dinleyenin bu işaretlerden anlam çıkarmadığı müddetçe bu işaretlerin hiç bir değer ifade etmediğini belirtmiştir (El-Arabi ve Işkın, 1999, s.535).

Ferdinand de Saussure’ın yanı sıra yapısalcılık üzerine en önemli etkiyi yapan bilim adamı Leonard Bloomfield’dır. Sezer’e (1988) göre, “Bloomfield, dilbilimine bilimsellik özelliğini kazandırmayı amaçlayarak, sadece gözlenebilir olguları dilbilimin sınırları içinde tutmuştur. Bu tutumunun doğal bir sonucu olarak bilimsel yöntemlerle incelenemeyeceğini düşündüğü anlamı dilbilimi çalışmaları dışında bırakmıştır” (s.141).

Yapısalcılık daha sonra, bilimselliğin gözlenebilir davranışları incelemesi gerektiren bir olgu olduğu tezini savunan davranışçı ruhbilim kuramıyla yakınlaşır ve öğrenmenin bir tür koşullanma ile gerçekleştiğini açıklar. Hayvan davranışlarını gözlemleyen bu kuramın dünyaca ünlü kurucusu Skinner, bu davranışların insanlar için de geçerli olduğunu savunmaktaydı. Böylelikle yapısalcılık ruhbilime bağımlı kalır ve

bunun bir doğal sonucu olarak dil öğrenmenin sürekli tekrarlama, ezberleme ve yineleme sonucunda gerçekleşebileceği görüşünü savunur.

3.1.2. Davranışçı Yaklaşım

1913’de Columbia Üniversitesi’nde yayınlanan *Davranışçılara göre Psikoloji (Psychology as the Behaviorist Views It)* adlı makalesindeki görüşleriyle davranışçı kuramın temellerini atan John Broadus Watson (1878–1958), öğrenmenin uyarıcı ile davranış arasında bir bağ kurularak gerçekleştiğini ve pekiştirme yoluyla davranışın değiştiğini açıklamaktaydı. İnsan ve hayvan davranışlarının gözlemlenebilir olgular olduğunu savunan Watson, insanların ve hayvanların laboratuvarda belli bir durum karşısında nasıl davrandıklarını incelemiş ve öğrenmeyi uyarıcı ile davranış arasında bağ kurma işi olarak açıklamıştı.

Bütün davranışların temelinde uyarıcı-tepki ilişkisinin yattığını ve bir davranışta uyarıcı ile tepki arasında oluşan bağların var olduğunu ileri süren Watson, bu bağların ardışıklığını üç ilke ile açıklamaktadır. Bunlar *bağ ilkesi*, *sıklık ilkesi* ve *tekrar ilkesidir*.

Karmaşık bir davranışın meydana gelmesini sağlayan koşullu uyarılarla tepki arasında bir bağın oluşması ve bunun bir döngü şeklinde devam etmesini *bağ ilkesiyle* açıklayan Watson (1913), bu durumun koşullanmış bir dizi uyarıcı-tepki dizgesi oluşturacağını belirtmektedir. *Sıklık ilkesiyle*, organizmanın belirli bir uyarıcıya karşı gösterdiği belirli bir tepkiyi ne kadar çok gösterirse (tekrar), aynı tepkiyi tekrar gösterme olasılığının artacağını ortaya koymaktadır. Ayrıca bir uyarıcı karşısında gösterilen en son davranışın, uyarıcı tekrar edildiğinde yeniden ortaya çıkma ihtimali daha yüksek olması ve etkili bir öğrenme için, ilgi çekici, anlamlı iyi düzenlenmiş tekrarlar gerekli olduğu görüşünü de *tekrar ilkesiyle* açıklamaktadır.

Edward Lee Thorndike (1874–1949) da Watson gibi uyarıcı-tepki ilişkisine ve deneme-yanılma yoluyla öğrenmeye yönelik bulguları, hayvanlar üzerinde yaptığı deneylerle ortaya koymuştur. *Eğitim Psikolojisi (Educational Psychology)* adlı kitabında tepkinin birey üzerinde bıraktığı etki konusundan bahsetmiş ve tepkiden elde edilen doyumun davranışın tekrar edilme sıklığını artırdığını, tatmin edici sonuçlar alındığında uyarıcı-tepki ilişkisinin pekiştirildiğini ileri sürmüştür. Fakat tatminsizliğin

tepkide bulunmayı ortadan kaldırmadığını, bireyin yeni çözüm yolları aradığını ve bu sayede deneme-yanılma yöntemlerine devam ettiğini belirtmiştir.

Thorndike (1913), öğrenmeyi üç ilkeyle açıklamaktadır. Bunlar *etki ilkesi*, *egzersiz (alıştırma) ilkesi* ve *hazır oluş ilkesi*'dir. Thorndike'in, hoşnutsuzluğun uyarıcı-tepki bağına güçlendirdiği ve pekiştirdiği yolundaki ilkesi *etki ilkesi* olarak bilinir. Etki ilkesine göre bireyin sınama-yanılma davranışları sonucunda başarıya ya da başarısızlığa, ödül ya da cezaya yol açan en uygun tepkiyi seçeceği var sayılmaktadır. Thorndike, başlangıçta öğrenci davranışlarını değiştirmede ödül ve cezanın aynı derecede etkili olduğunu savunmuş; fakat daha sonraki deneylerinde ödülün daha etkili olduğunu saptamıştır. O'na göre ceza, yanlış tepkinin tekrarlanma olasılığını, ödülün doğru tepkiyi arttırma olasılığı kadar azaltmamaktadır.

Öğrenme sürecinde ezber yerine tekrarın daha etkili olduğunu savunan Thorndike (1913), *egzersiz (alıştırma) ilkesiyle* öğrenmenin gerçekleşmesinden sonra uyarıcı-tepki bağına güçlendirmek için alıştırma yapmanın gerekli olduğunu belirtir. Alıştırma yapılarak bağın güçlendiğini ve böylece öğrenmenin sürekliliğinin sağladığını, aksi takdirde zayıflayarak unutulmaya neden olacağını savunur.

Thorndike (1913), *hazır oluş ilkesiyle* hazır olmayı yalnızca fizyolojik açıdan ele almaktadır. Yani öğrenmenin gerçekleşebilmesi için görme, işitme, dokunma gibi duyuların gerekli düzeye erişmiş olması gerektiğini belirtmektedir.

Uyarıcı-Tepki ilişkisinin üzerinde duran davranışçı kuramcılara göre iki tane önemli öğrenme süreci vardır. Bunlar *klasik koşullanma* ve *edimsel koşullanma*'dır.

a- Klasik koşullanma: Deneylerini daha çok köpekler üzerinde yapan Rus bilim adamı Ivan Petroviç Pavlov (1849–1936) tarafından ortaya atılan klasik koşullanma kuramı, öğrenmeyi koşullanmış tepki olarak açıklar ve öğrenme sürecini etki (uyarıcı) ve refleks tepkiler arasında çağrışımlar kurmaya dayandırır. Pavlov bu amaçla yaptığı deneyde, köpeğe yiyecek vermiş ve yiyeceklerle birlikte ya da bir süre sonra zil çalmıştır. Bunu birçok kez tekrarlamış ve bir süre sonra zil çalıp yiyecek vermediği halde köpeğin salya salgıladığını saptamıştır.

Başlangıçta zil nötr bir uyarıcı iken, et ile birlikte sunulması köpeğin zil sesine koşullanmasına neden olmuştur ve böylece zil koşullu uyarıcı durumuna gelmiştir. Bu şekilde köpek zil sesiyle yiyecek verileceğini öğrenmiştir. Bu durum insan ve hayvanların önceleri tepkide bulunmadıkları bir uyarıcıya karşı belirli koşullar sonucunda tepki vereceğini açıklamaktadır. Buna klasik koşullanma (conditionnement classique) denir.

b- Edimsel koşullanma: Thorndike'in çalışmalarından yola çıkan Burrhus Frederic Skinner (1904–1990), klasik öğrenme kuramının aksine, sadece doğru tepkilerin ödüllendirilerek (pekiştirilerek) kalıcı öğrenmeler gerçekleşebileceğini ileri sürer. Zira Skinner'e göre, gösterilmesi gereken davranışın amacı önceden bellidir ve bu öğrenmeler deneme-yanılma yoluyla olmaktadır. Yani organizmanın göstermiş olduğu bir davranışın pekiştirilmesi yoluyla tekrar gösterilmesinin sağlanmasıdır. Şöyle ki; bir davranış sonucunda ortaya hoş bir durum çıkıyorsa organizmanın bunu tekrar etme ihtimali çok yüksektir, eğer hoş olmayan bir durum ortaya çıkıyorsa bu davranışın tekrar edilme olasılığı düşecektir. Ortaya çıkan bir davranışın ardından olumlu bir etki yaratılıp hoşla giden uyarıcılar verilmesine edimsel koşullanma (conditionnement opérant) denir.

Skinner (1957) de deneylerini hayvanlar üzerinde ve laboratuvar ortamında yapmaktaydı. Deneylerinde, bir kafese koyduğu hayvana buradaki manivelaya dokunmasıyla bu davranışı pekiştirecek olan yiyecek vermiştir ve böylelikle hayvan manivelaya her dokunduğunda yiyecek almış ve bunun neticesinde manivelaya dokunarak yiyecek alabileceğini öğrenmiştir. Burada pekiştireçlerin çok önemli rolü vardır. Pekiştireçlerin düzenli ve zamanında kullanılması öğrenmenin gerçekleşmesi için en önemli hususların başında gelmektedir.

Pekiştireçler, olumlu ve olumsuz olmak üzere ikiye ayrılırlar. Bir davranış sonucunda organizmanın hoşuna gidecek uyarıcıların verilmesine olumlu pekiştireç denir. Olumlu pekiştireçler ise birincil ve ikincil pekiştireçler olarak ikiye ayrılırlar. Birincil olumlu pekiştireçler; organizmayı doğal olarak pekiştiren ve canlının yaşaması ile ilgili olan pekiştireçlerdir, biyolojik ihtiyaçlardan kaynaklanır. Yiyecek, su, korunma, sevgi, cinsellik vb. uyarıcılar... Bu tür pekiştireçler öğrenilmemiş

pekiştireçlerdir. İkincil (koşullu) olumlu pekiştireçler ise, herhangi bir nötr uyarıcının olumlu birincil pekiştireçlerle ilişkilendirilmesi ile olumlu pekiştireç özelliği kazanan uyarıcılardır. Örneğin tuttuğu takımın gol atmasıyla ile sevinç duyma, parayla çikolata alma gibi... İkincil pekiştireçler, sonradan öğrenilen pekiştireçlerdir.

Olumsuz pekiştireçler ise ortamdan çıkarıldıklarında belirli bir davranışın yapılma olasılığını artıran uyarıcılardır. Olumsuz pekiştireçler de birincil ve ikincil olumsuz pekiştireçler olarak ikiye ayrılırlar. Birincil olumsuz pekiştireçler organizmaya zarar veren, hayatı tehdit eden uyarıcılardır. Elektrik şoku, yüksek tonlu sesler, dövme, kızma azarlama, acı çekme, üzüntü gibi... İkincil olumsuz pekiştireçler herhangi bir nötr uyarıcının birincil olumsuz pekiştireçlerle ilişkilendirilmesiyle pekiştireç özelliği kazanan uyarıcılardır. Örneğin sobaya dokunduğunda eli yanan çocuğun bir daha sobaya dokunmaması gibi... Soba başlangıçta çocuk için nötr bir uyarıcıdır. Elini sobaya dokundurup yaktıktan sonra, soba çocuk için olumsuz pekiştireç özelliği kazanmıştır. Çünkü yakıcılık ile soba ilişkilendirilmiştir ve böylece çocuk sobanın yakıcılığını öğrenmiştir.

Sınıf ortamını öğrenme için uygun bulmayan Skinner (1957), özellikle pekiştireçlerin sınıf ortamında yeteri düzeyde kullanılmadığını belirtmektedir. Öğretmenler pekiştireçleri davranışın ortaya çıkmasından çok sonra vermekte hatta bazen hiç vermemektedirler. Bunun neticesinde öğrenci davranışının sonucunu hemen görememektedir. Bu nedenle Skinner, programlı öğrenmeyi desteklemiş ve bireysel öğrenmeler için bir öğretme makinesi önermiştir.

Skinner'ın ileri sürdüğü edimsel koşullanmanın bilgisayar destekli eğitim üzerine son derece önemli etkileri olmuştur. Zira edimsel koşullanma bireysel öğrenmeyi savunur ve bilgisayarlar ve öğretme makineleri bireysel öğrenmeye olanak sağlarlar. Her öğrencinin farklı ilgi ve ihtiyaçlara sahip olmasından dolayı etkili bir öğretim için öğretmen, sınıf içindeki etkinlikleri öğrencilerin öğrenme özelliklerini dikkate alarak düzenler. Bilgisayar, bireysel öğrenmeye olanak sağlayarak her öğrencinin düzeyine, tepkilerine göre programlar, materyaller sunabilir; çeşitli alıştırmalar hazırlayabilir.

3.1.3. Programlı Öğretim

Eğitim bilimleri alanında 20. yüzyılın başlarında hız kazanan araştırmalar, geleneksel öğretim yöntemlerinin öğrenme etkinliklerinde yetersiz kaldığı gerçeğini ortaya koymaktaydı. Zira bu yöntemde sınıfın bütün yükü öğretmenin sırtında idi ve öğretmen ders etkinliklerini sınıf ortalamasına göre düzenlemekteydi. Öğrencilerin öğrenme hızlarının birbirlerinden farklı olması ve bir konuyu aynı sürede öğrenemeyecek olmaları olumsuz bir durum yaratıyor ve bu durum aynı sınıfta bulunan öğrencilerin bir konuyu eşit zaman dilimlerinde farklı seviyede öğrenmelerine neden oluyordu. Ayrıca her öğrencinin farklı ilgi ve ihtiyaçlarının olmasından dolayı, öğretmenin uygun pekiştiricilerle ve geribildirimlerle bu ihtiyaçları karşılayıp öğrencinin öğrenme sürecine etkin katılmasını sağlaması gerekir. Fakat öğretmenin tek tek her bir öğrenciyle ilgilenmesi çok zordur.

Geleneksel öğretim yöntemlerinin bireysel ihtiyaçları karşılamada yetersiz kalması bilim adamlarını farklı yöntemler geliştirmeye yöneltir. Buradan hareketle, 1954 yılında Skinner ve arkadaşları tarafından öğrenimin bireyselleştirilmesi ve daha etkin öğrenmeler için, pekiştirme ilkeleri temel alınarak bir yöntem geliştirilir. *Programlı Öğretim* adını verdikleri bu yöntemde öğretmenin yerini öğretme makineleri ve bilgisayarlar alır.

Andrei (2003), Romanya Harp Akademisi'nin websitesinde yayınlanan bir makalesinde Skinner'ın ileri sürdüğü programlı öğrenmenin gerçekte edimsel koşullanmanın eğitim bilimlerindeki yansıması olduğunu belirterek bunu şöyle açıklamaktadır: "Edimsel koşullanma yoluyla öğrenmeyi diğerlerinden ayıran en önemli özelliği cevabın sonucunun önemli olmasıdır, yani ödül veya olumlu pekiştiricilerin öğrenci üzerindeki etkisidir. Skinner olumlu pekiştiriciler ve cezadan kaçınmanın öğrenmede başarının anahtarı olduğunu düşünmektedir."

Skinner, öğrencinin kendi davranışları sonucunda alacağı tepkilerle doğrulara ulaşabileceğini savunmuştur. Bundan dolayı öğrenciye doğru tepki verecek makine ve bilgisayarlarla donatılmış bir sınıf ortamı oluşturulması fikrini ortaya atmıştır. Bu amaçla hazırlanacak makine ve öğretim programları konuları küçük birimlere ayırarak aşama aşama sunacak, öğrencinin bireysel hızına göre ilerleyerek kendi kendine

öğrenmesini sağlayacak, sorulan sorulara verilen cevaplarla ilgili anında dönüt verebilecek, doğru cevapları pekiştirerek etkili bir öğrenmenin gerçekleşmesini sağlayacaktır.

Skinner'in ortaya attığı bu görüş daha önce de birçok bilim adamı tarafından benimsenmiş ve bu amaçla çeşitli makineler geliştirilmiş ve denenmiştir; fakat yaygın kullanım alanı bulamamıştır. Örneğin bu makinelerden ilki 1926 yılında Sidney Pressey tarafında geliştirilmişti. Pressey'in makinesi çoktan seçmeli sorular soran bir ekran ve bu soruların cevaplarının bulunduğu dört adet düğmeden oluşmaktaydı. Öğrenci doğru cevabı veremezse ekran sabit kalıyor ve bir sonraki soruya geçmiyordu. Böylelikle öğrenci doğru cevabı verene kadar devam ediyordu.

Skinner'in etkili bir öğretim gerçekleştirmek amacıyla tasarlamayı düşündüğü makine ve bilgisayarların çalışma prensipleri, yine Skinner'in etkili bir öğretim için ortaya koyduğu temel ilkeler çerçevesinde hazırlanmalıydı. O'na göre etkili öğretimin beş temel ilkesi vardır. Bunlar *etkin katılım ilkesi*, *küçük adımlar ilkesi*, *aşamalılık ilkesi*, *kişisel hız ilkesi* ve *anında düzeltme ilkesi*'dir.

a- Etkin katılım ilkesi: Öğrenciye kazandırılmak istenilen davranışın kazandırılıp kazandırılmadığını kontrol etmek için sürekli olarak soru sorulur. Öğrenci bu sorulara cevap vererek etkin bir şekilde derse katılmış olur.

b- Küçük adımlar ilkesi: İçerik basitten karmaşığa, bilinenden bilinmeyene doğru belli bir düzen ve mantık içerisinde sunulur. Öğrenme küçük adımlar şeklinde olur ve her bir adım pekiştiricilerle desteklenir.

c- Aşamalılık ilkesi: Konular öğrencinin doğru cevaplar vererek ilerlemesini olanak verecek ve giderek konuya yoğunlaşacak şekilde düzenlenir.

d- Kişisel hız ilkesi: Her öğrencinin öğrenme özelliği farklıdır. Bazıları hızlı, bazıları yavaş öğrenirler. Öğrenciler gruba bağlı kalmadan ve belli bir süre sınırlaması olmadan kendi hızlarına göre ilerlemesi gerekir.

e- Anında düzeltme ilkesi: Çok fazla başarısızlık öğrencilerin cesaretini kırar, bu yüzden öğrencilere cevapları hakkında sık sık geribildirim vererek öğrenme isteğinin kırılmasına engel olunmalı ve ilerlemesine olanak sağlanmalıdır.

Hiç kuşku yok ki programlı öğretimin en çok etkili olduğu alanlardan biri yabancı dil öğretim alanıdır. Bunun en önemli nedeni, Skinner ve arkadaşlarının yabancı dil öğrenmeyi bir tür koşullandırma olarak görmesidir. “Skinner hayvan davranışlarından elde edilen gözlemlerin insanlar için de geçerli olduğunu söylüyordu. Dil öğrenmeyi de genel öğrenme kuramı içinde görüyordu. Bir başka deyişle, dil öğrenmekte olan bir insanla, diyelim ki Skinner’ın takla atmayı öğrettiği bir güvercin aynı öğrenme sürecinden geçmektedir” (Sezer, 1988, s.142).

Bununla birlikte Skinner ve arkadaşları, yabancı dil öğrenmeyi aynen ana dili ediniminde olduğu gibi yeni alışkanlıklar kazanma davranışı olarak ele almakta, taklidin ve tekrarın önemine dikkat çekmektedirler.

Skinner, her ne kadar ana dili edinimi ile yabancı dil öğrenmeği yeni alışkanlık kazanma davranışı olarak görse de Uslu’ya göre, ana dili edinimi ile yabancı dil öğrenme arasında birçok yönden farklılıklar vardır. Bu farklılıkları Uslu (2005) şöyle açıklamaktadır:

Bir insan ana dilini edinirken, içinde bulunduğu toplumun bir üyesi olma sürecini de birlikte yaşar. Bu sosyalleşme sürecinde dil ile duygu, düşünce ve isteklerini belli toplumsal kurallar içinde ifade etmeyi öğrenir. Kimle, nerede, ne zaman, hangi sözlerle konuşulacağını öğrenir. Dil aracılığıyla çocuğa toplumun kültürel ve diğer bütün değerleri öğretilir. Ana dili edinimi toplumsal kültürün kazanıldığı sosyal gelişimle sıkı bir bağ içindedir (s.38).

Yabancı dil öğrenirken bu durumun farklı olduğunu belirten Uslu, bu farkı ise şöyle ortaya koymaktadır: “Yabancı dil öğretiminde bir yandan dilbilgisi öğretilirken, öte yandan iletişim yetisinin kazandırılması gerekmektedir. Ancak her ikisinde de aynı başarının sağlandığı söylenemez. İletişim yetisinin kazandırılması daha zor

gerçekleşmektedir. Çünkü bu yeti, amaç-dilin toplum ve kültürünün içinde birlikte yaşama ve sosyalleşme sürecinin bir ürünüdür” (2005, s.38).

İletişimsel yeti kavramını beden dili dediğimiz el yüz hareketleri gibi sözel olmayan davranışlar ve içinde yaşanılan toplumun kültürü ile davranış biçimleri olarak ele alan Demircan bu kavram şöyle açıklamaktadır:

Belli konumlarda kim konuşabilir, ya da konuşamaz, ne zaman sessiz kalınır, bir kimse kiminle konuşabilir, ayrı konum ve rollerdeki kimselerle nasıl konuşulur; türlü bağlamlara uygun sözel olmayan davranışlar, karşılıklı konuşmada söz alma yolları nelerdir, bilgi nasıl istenir ve verilir, nasıl ricada bulunulur, yardım ya da işbirliği nasıl önerilir ya da bunlardan nasıl kaçınılır, emirler nasıl verilir, disiplin nasıl sağlanır ve benzer (2005, s.90).

Sınıf ortamında düzenlenecek mekanik sistemlerle öğrencilere bu yetinin kazandırılması mümkündür. Görsel ve işitsel içerik sunan bu mekanik sistemler bir yandan dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesine yönelik etkinlikler için üst düzeyde etkileşimli öğrenme ortamları oluştururken bir yandan da amaç dilin kültürünün keşfedilmesine olanak sağlamaktadırlar.

Buradan hareketle amaç dili konuşan insanlara ait sesler ve görüntüler çeşitli programlar vasıtasıyla kayıt altına alınıp birer ders aracı haline getirilmekte ve öğrenciler ile o dili, ana dili olarak konuşan insanlar aynı ortamda buluşturulmaktadır. Böylece hem yabancı dil öğretim alanında bireye kazandırılması amaçlanan; duyduğunu anlama, okuduğunu anlama, konuşma ve yazma becerileri etkin bir şekilde geliştirilebilmekte hem hedef dile ait kültür öğeleri tanıtılabilmektedir.

Günümüzde bu mekanik sistemler yani bilgisayar programları programlı öğretim çerçevesinde eğitim-öğretim ortamında sıkça kullanılmaktadır. Bu alanda kullanılan programlar iki gruba ayrılmaktadır. Bunlar: *doğrusal programlar* ve *dallanmalı programlar*.

a- Doğrusal programlar: Skinner tarafından 1954 yılında ortaya atılmış bir programlama yöntemidir. Skinner'ın ileri sürdüğü şartlanma kuramının gerçekleşmesi için hazırlanmıştır. Bu programda içerik, öğrencilerin önbilgilerinin birbirlerine yakın olduğu varsayımından hareketle sınıfın ortalama düzeyine göre sunulur ve bütün öğrenciler aynı çerçeveleri takip eder.

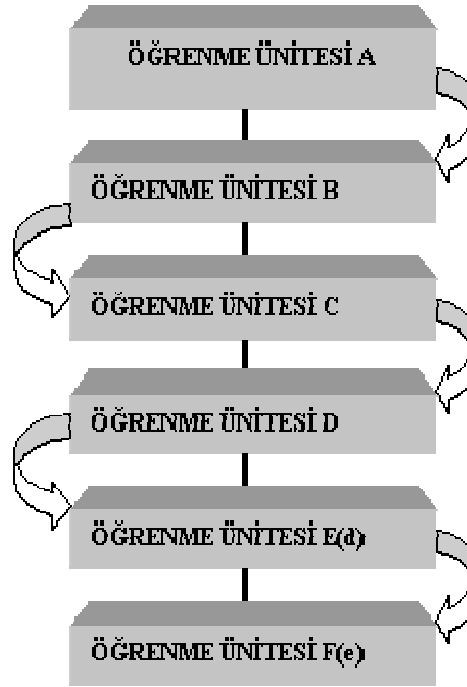
Kjell ve Gailer (2004), bir doğrusal programda öğrencilerin alternatif okuma ve soru-cevap materyallerine kendi yöntemleriyle çalıştıklarını ifade ederek çalışma yöntemini şöyle açıklamaktadır:

Her bir dersin sonundaki sorular veya alıştırmalar edinilen bilgiler vasıtasıyla kolayca cevaplanır. Dersler, öğrencilerin daha çok doğru cevap verebileceği ve zorlanmadan daha çok alıştırmaya yapabileceği tarzda düzenlenir. Öğrenciler edindikleri bilgileri kullanarak doğru cevap vermenin hazzıyla sürekli olarak ödüllendirilir. Bu şekilde konu daha iyi anlaşılır ve daha kalıcı olur ve böylece öğrenci aktif hale gelir (s.104).

Doğrusal programların eğitimdeki en önemli avantajı geribildirim açısından kullanışlı olmasıdır. Bazı bilim adamları doğrusal programlarda geribildirimın yalnızca doğru cevaptan sonra verilmesini eleştirmiş ve bunun öğrenci açısından bir sınırlılık olduğunu düşünmüştür. Fakat bu programlar öğrencilerin daha çok doğru cevap verebileceği ve zorlanmadan daha çok alıştırmaya yapabileceği tarzda düzenlendiğinden bu noktada bir sınırlılıktan bahsetmek doğru değildir.

Doğrusal programların içeriği bilgi, bilgi ile alakalı soru, cevabın yazılacağı yer, cevap yazıldıktan sonra yapılması gerekenleri belirten bir talimatın yer aldığı ekranlardan oluşmaktadır. Bu tür programlarda kullanılan malzeme kolayca değiştirilebilir veya yeniden düzenlenebilir bir özelliğe sahiptir. Bu programlarda soru bir önceki ekranda, cevap ise bir sonraki ekranda bulunur. Bu programlara verilecek en klasik örneklerden biri hemen hemen bütün derslerde kullanılan Power Point sunumlardır.

Aşağıda basit bir doğrusal program örneği görmekteyiz.

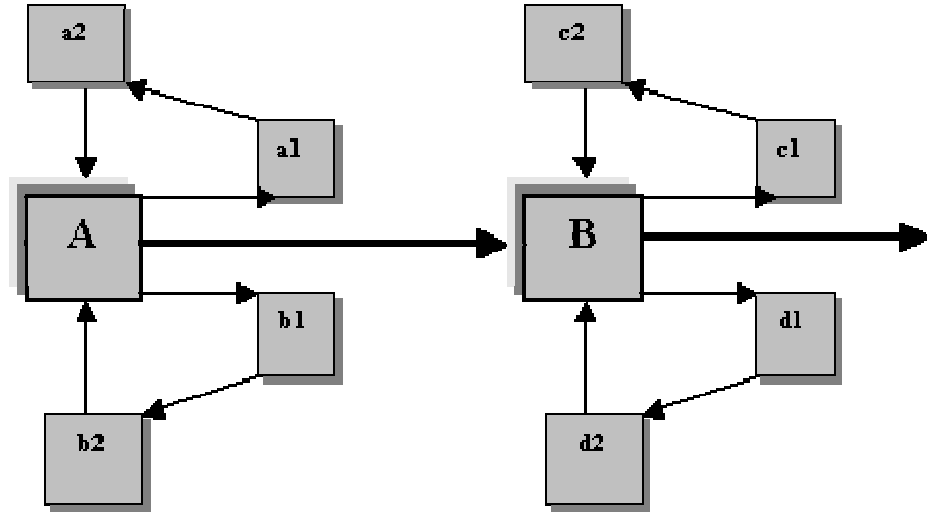


Şekil 1. Tipik Bir Doğrusal Program Mimarisi (Web 1, 12.12.2007)

b- Dallanmalı programlar: Norman Allison Crowder (1921–1998) tarafından 1959 yılında Amerikan Hava Kuvvetleri'nde geliştirilen dallanmalı programlarda, doğrusal programlardan farklı olarak bilginin sunulduğu alan daha geniş tutulabilmektedir. Bu programlar, bireylerin sadece doğru cevaplarının pekiştirilerek öğrenmenin gerçekleşeceği fikri kabul edilmeyerek; doğru şekilde rehberlik yapılması durumunda bireylerin hatalarından da bir şeyler öğreneceği düşüncesinden hareketle oluşturulmuştur.

Bu programlar doğrusal programlara göre daha esnektir. Ses, yazı, resim, grafik, sembol gibi bileşenler içerdiğinden, farklı anlama ve öğrenme şekillerine sahip öğrenciler için değişik alternatifler sunabilmektedir. Fakat doğrusal programlarda olduğu gibi yapılacak eğitsel etkinliğin düzey, hazır bulunuşluk ve yetenek gibi öğrenci özelliklerinin ve konu özelliğinin dikkate alınarak hazırlanması gerekir. Bu bakımdan dallanmalı programların hazırlanması doğrusal programlara göre daha uzun süre gerektirir.

Ağırlıklı olarak çoktan seçmeli soruların kullanıldığı dallanmalı programlarda; öğrenci soruya doğru cevap verdiğinde bir sonraki soruya geçilmekte, yanlış cevap vermesi durumunda ise seçilen çeldiriciye göre doğru cevabı bulması için yönlendirilmektedir. Aşağıda bir dallanmalı program örneği görmektesiniz.



Şekil 2. Bir Dallanma Tür Program Örneği: “A üç seçenekli bir çoktan seçmeli soru; a1 ve b1 yanlış yanıtlardır; yanlış yanıtlar seçildiğinde öğrenci a2 ve b2’ye yönlendirilecektir. Doğru yanıt öğrenciyi B’ye (2. temel ekrana) yöneltecektir” (Web 2, 12.12.2007).

Dallanmalı programlara örnek olarak gösterilebilecek en uygun programların başında bizim de tezimizde örnek olarak inceleyeceğimiz *Dyned* programı gelmektedir. Dyned içerisinde yer alan yazılımlar öğrenci ile olan etkileşimi en üst düzeye çıkarabilecek içeriklerden oluşmaktadır. İlerleyen sayfalarda bu konuyu daha detaylı biçimde ele alacağız.

3.1.4. Dil Laboratuvarları ve Duyumcu Dil Yöntemi

Dil laboratuvarlarının ortaya çıkışında İkinci Dünya Savaşı büyük rol oynar. Savaş sırasında Amerikan ordusunda yabancı dil bilen personel ihtiyacı ortaya çıkar. Bu amaçla ordudaki personele dil öğretmek için yeni bir yöntem geliştirilir ve bu yöntemin uygulanması için adına dil laboratuvarı denilen sınıflar oluşturulur. İlk olarak *Ordu Yöntemi (Army Method)* diye adlandırılan bu yeni yöntem daha sonra bütün dünyada *Duyumcu Dil (Audio-Lingual)* yöntemi olarak tanınır.

Richards ve Rodgers bu yaklaşımın ortaya çıkışını şöyle anlatmaktadırlar:

Amerikan hükümetinin Almanca, Fransızca, İtalyanca, Çince, Japonca ve diğer dilleri akıcı şekilde konuşacak ve tercüman, çevirmen ve şifreleme uzmanı olarak çalışacak personel ihtiyacını karşılamak için özel bir dil öğretim programı hazırlamak gerekliydi. Hükümet, Amerikan üniversitelerine askeri personele yabancı dil programları geliştirilmeleri için görev verir. Böylece Ordu Uzmanlık Eğitimi Programı (ASTP) 1942’de uygulamaya konur. 1943 yılının başlarında 55 Amerikan üniversitesi bu programın içindeydi (1987, s.44).

Davranışçı psikolojiden hareketle hazırlanan bu projenin başında Yale Üniversitesi’nden ünlü dilbilimci Leonord Bloomfield vardı. Davranışçı psikolojinin etkisinde gelişen bu yöntem için Sezer, “Hem ana dili hem de yabancı dili öğrenmeyi, yeni alışkanlıklar kazanma davranışı olarak görmüş ve alışkanlıkları kazandırmak için yineleme, ezberleme ve örneklerle uyma işlemlerine ağırlık vermiştir” (1988, s.143) demektedir. Reid, “bu yöntemin savunucularının konuşma kalıplarına, telaffuz ve gramer yapılarına çalışılarak dilin doğru şekilde konuşulabileceğine inandıklarını” (1993, s.22) ifade ederken Savignon ise, “bu yeni bilimsel yöntemin konuşma dilinin yapısal araştırmalarından doğduğunu” (1983, s.17) belirtir.

1920’li yıllarda televizyonun icat edilmesi ve halka açılması, ardından ses kayıt cihazları ve radyonun da televizyona paralel olarak giderek yaygınlaşması eğitim bilimleri alanına da hareketlilik getirir. Bu yeniliklere en çok ilgi gösteren alanlardan biri de hiç kuşku yok ki yabancı dil öğretim alanı olur. Dilbilimciler görsel ve işitsel bu materyallerin öğrencilerin dilsel ihtiyaçlarını karşılamaya yardımcı olacağı görüşünde birleşirler. Zira hedef dile ait ses ve görüntüler kayıt altına alınıp öğrencilere sunulabilir ve hatalar en aza indirilerek etkileşim üst düzeye çıkartılabilirdi.

Bu amaçla adına dil laboratuvarları denilen televizyon ve ses kayıt cihazlarıyla donatılmış sınıflar oluşturulmaya başlanır. Bloomfield ve arkadaşlarının Ordu Uzmanlık Eğitimi Programı’nı uygulamaya koymak için hazırladıkları dil laboratuvarları dil öğretimin alanına yeni bir yüz getirir.

Stone, dil laboratuvarlarının özelliklerine göre üç gruba ayrıldığını belirtir ve bunların birbirlerinden farkını şöyle açıklar:

Birinci grupta, öğrenciler tek bir kaynaktan oluşan işitsel içeriği pasif bir şekilde dinlerler (genellikle kulaklık vasıtasıyla). Öğrenciler dinledikleri sesleri tekrar edebilirler, fakat bu araçlardan geribildirim alamazlar. İkinci grup laboratuvarlarda araçlara monteli ek mikrofonlar sayesinde sesli iletişim özelliğine sahiptir. Hem birinci hem ikinci grup laboratuvarlarda öğrenciler kendilerine verilen ödevlere aynı nispete çalışmaları kısıtlıdır, çünkü ses yalnızca öğretmenin desteğiyle alınabilmektedir. Üçüncü grup laboratuvarlar ses kayıt cihazları, videolar ve bilgisayarlar vasıtasıyla bu sınırlamayı ortadan kaldırır. Böylece öğretmenin yönetiminde öğrenciler ses görüntü ve okuma parçalarını bir arada kullanarak dersi işlerler (1991).

Stone, üçüncü grup laboratuvarları birinci ve ikinci grup laboratuvara göre daha yararlı bulmaktadır. Çünkü “Üçüncü grup laboratuvarlar ana dilin konuşulduğu ortamlara benzer ortamların oluşturulmasına ve üst düzeyde etkileşim gerçekleştirilmesine olanak sağladığından bilgiyi tek bir kaynaktan sunan ve bundan dolayı kullanımı sınırlı olan birinci ve ikinci grup laboratuvarlara göre daha kullanışlıdır” (1991).

Dil laboratuvarlarından özellikle dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesine yönelik etkinliklerde istenilen düzeyde verim alınmasından dolayı kısa sürede yaygınlaşır ve başta Amerika olmak üzere Kanada ve diğer Avrupa ülkelerinde onlarca eğitim kurumunda dil laboratuvarları kullanılmaya başlanır. “1970 yılında Kanada’da dil öğretim laboratuvarları üzerine yapılan bir kongrede dünyadaki toplam laboratuvarların sayısının 15 bin civarında olduğu tahmin ediliyordu. Bunların yaklaşık üçte ikisi (10.000) ABD’de, 2600’ü Kanada’nın Québec bölgesinde ve geriye kalan 2400’ü ise diğer ülkelerde bulunuyordu” (Kartal, 2005, s.84).

Bütün dünyada kabul gören duyumcu dil yöntemi, 1970’li yılların sonunda ortaya çıkan, Chomsky’nin *davranışçı-yapısal* dilbilime karşı geliştirdiği *üretici-dönüşümsel* kuramın ışığında gelişen ve bireyi davranışçı yaklaşımda olduğu gibi pasif bir alıcı olarak görmeyip, bilginin bizzat birey tarafından yapılandırıldığını savunan *bilişsel-iletişimsel* yaklaşımın gölgesinde yavaş yavaş güncelliğini yitirmeye başlar. Bu durum

dil laboratuvarlarına olan ilgiyi de azaltır ve böylece dil laboratuvarları 80'li yılların başlarında yavaş yavaş kaybolmaya yüz tutar.

Dil laboratuvarları, her ne kadar bilişsel-iletişimsel yaklaşımın etkisi altında 80'li yılların başlarında kaybolmaya yüz tutsa da 90'lı yıllarda bilgisayarların eğitim ortamlarında kullanılmaya başlamasıyla farklı bir boyut kazanarak eski önemine yeniden kavuşur. İnternetin yaygınlaşması ve bunun neticesinde multimedya ve hipermedya uygulamalarının yabancı dil derslerinde kullanılmasıyla klasik dil laboratuvarları bilgisayar ve İnternetle donatılarak multimedya veya hipermedya dil laboratuvarları olarak yeniden tasarlanır.

3.1.5. Üretici-Dönüşümsel Dilbilim Okulu

Amerikalı felsefeci ve dilbilimci Noam Chomsky tarafından ortaya atılan üretici-dönüşümsel dilbilgisi dili biçimden çok, insan zihninde bilinçsiz bir şekilde oluşan bir olgu olarak görür. Yani bir kişinin hiç dilbilgisi kuralı bilmeden konuşabileceğini, fakat aslında o kişinin bir dilbilgisine sahip olduğunu ve dilbilgisinin kurallarına uygun olarak konuştuğunu ve kendisinin bunun farkında olmadığını savunur ve her insanın, daha önce hiç söyleyip duymadığı sonsuz sayıda tümceyi anlayıp söylemesini sağlayan bir kurallar sistemiyle dünyaya geldiğini ileri sürer. *Derin yapıdan* oluşan bu kurallar zihinde işlenerek *yüzey yapısına* dönüştürülüp sınırsız sayıda tümce üretilebilir. Derin yapı evrensel olduğu var sayılan düşünce yapısına denir. Yüzey yapısı ise derin yapıların zihinde işlenerek anlamlı hale gelen somut tümce yapılarıdır.

Dilde söz dizimiyle ilgilenen Chomsky dilbilgisine ağırlık vererek bir dildeki doğru tümce kuruluşlarını tespit edip, bunlardan yeni tümce türleri üretmeyi amaçlamıştır. O'na göre bir dildeki sınırlı sayıda kuralla dilbilgisine uygun sonsuz sayıda tümce üretilebilir. Çünkü her dilin kendine özgü kurallarının olmasının yanı sıra bir de evrensel dilbilgisi kuralları vardır. Diller hem kendi kurallarını kullanmakta hem de evrensel dilbilgisi kurallarını kullanmaktadırlar. Bu durum farklı türlerde tümceler oluşturulmasına olanak sağlamaktadır.

Bununla birlikte Chomsky'nin üretici-dönüşümsel dilbilgisi kuramında dilin doğasını *kompetenz (yeti)*, ve *performanz (edim)* adını verdiği iki kavramla açıklamaya

çalıştığını belirten Aktaş (2005), bu kavramlarla neyin anlatılmak istendiğini şöyle açıklamaktadır:

Kompetenz kavramıyla bir dilin alt yapısının, yani bir dil sisteminin insanın beyinde veya zihninde nasıl işlediğini, nasıl çalıştığını kavramaya, anlamaya yarayan bir mekanizmanın olduğu, Performanz kavramıyla da o dilin günlük hayatta uygulanışı, yazılı ve sözlü iletişim ortamlarında kullanılışı anlatılmak istenmektedir. Son yıllarda bu kavramlarla dilin doğasını açıklamamanın yetersiz olduğu ve bunun yanına bir de kommunikative Kompetenz dediğimiz iletişim yetisi adıyla üçüncü bir boyutu eklemenin uygun olacağı görüşü ağırlık kazanmaktadır (s.90).

Chomsky'nin ortaya attığı üretici-dönüşümsel dilbilgisi kuramı bugün hâlâ işlerliğini korumaktadır. Dünyanın birçok yerinde Chomsky'den etkilenen birçok bilim adamı bu alanda yaptığı ve yapmakta olduğu çalışmalarla onun tezlerine katkıda bulunmaktadırlar.

3.1.6. Video Teknolojisi ve Bilişsel-İletişimsel Yaklaşım

Bilişsel-iletişimsel yaklaşım dil ile iletişimin birbirine bağlı olduğunu ve dilin geliştirmeyi amaçladığı dört yetinin birlikte geliştirilmesini savunan iletişimsel yaklaşım ile davranışçı-yapısal yaklaşıma karşı çıkararak bir insanın dilbilgisi bilmeden kurallara uygun olarak konuşabileceği fikrini savunan üretici-dönüşümsel dilbilgisi ışığında ortaya çıkar.

Davranışçı-yapısal öğrenme yönteminin öğrenme konusunda eksik yönlerinin olduğunu savunan Fransız eğitim bilimci Jean Piaget ve Rus eğitim psikologu Lev Vygotsky öğrenimin bilişsel ve sosyal yönü üzerinde dururlar. Piaget bireyi davranışçı yaklaşımda olduğu gibi pasif bir alıcı olarak görmez ve bilginin bizzat birey tarafından yapılandırıldığını savunur. Piaget'ye göre bireydeki dil gelişiminin süreklilik arz etmeden evreler halinde oluştuğunu vurgular ve yetişkin bireylerle çocuklardaki dil gelişiminin farklı olduğunu ileri sürer.

Lev Vygotsky zihinsel etkinliklerin bireyin sosyal çevresindekilerle etkileşimi sonucunda öğrendikleriyle gerçekleştiğini savunur ve dil gelişim sürecinin öğrenmedeki en önemli safha olduğunu düşünür. Davranışçı-yapısal dilbilime karşı çıkan Noam Chomsky, bireyin zihninde ana diline ait çok sayıda ve ayrıntılı kurallar olduğunu ve bu kuralların bir bilinçaltı dilbilgisini oluşturduğunu ve böylece bireyin bu kurallar yardımıyla farkında olmadan konuştuğunu açıklar.

Bilişsel-iletişimsel yaklaşımın temel hedefi öğrencilere hedef dili, ana dili olarak konuşanlarınkine yakın dilsel beceriler kazandırmaktır. Bu hedefini gerçekleştirmek için klasik yöntemlerin yeterli olmayacağı teknolojik gelişmelerden de yararlanmak gerektiği görüşündeydi ve bu durumu özgün bir ihtiyaç olarak görmekteydi.

Başlangıçta televizyonun tek yönlü yayınlarından yararlanılsa da 80'lerin başından itibaren hızla yayılan video teknolojisinin bu yöntemin *otantik* ihtiyacına rahatlıkla cevap verdiğini belirten Kartal'a göre, "Kayıt yapabilen video-kameralar sayesinde, dil sınıflarında kullanılmak üzere, artık istenilen türde (altyazılı, otantik ve otantik olmayan-üretilmiş) video film elde edilebilmektedir. İletişimsel yöntemle özdeşleşen video, böylelikle dil öğretim alanını kaplar ve yayınevleri piyasaya video tabanlı hazırlanmış ders kitapları sürmeye başlar" (2005, s.85).

Video ve videokasetinin görsel-işitsel açıdan çok geniş bilgileri toplayan bir bilgi deposu olduğunu söyleyen Demirezen, bu araçların yararlarını şöyle sıralamaktadır: "Bir yabancı dil öğretim yöntemi olarak, dilin en gerçekçi kullanımını gerçek yaşantıdan tablolar biçiminde sınıfa getirmektedir. Şüphesiz video kullanımı öğrencinin duyuşsal öğeye ek olarak, videonun görsel öğeyi de dil öğretimine ve dil iletişime kazandırmasının büyük yararları görülmüştür" (1990, s. 289).

Videonun yabancı dil öğretimindeki yeri konusunu çalışmamızın arayüz tasarım ilkeleri bölümünde daha detaylı bir biçimde ele alacağız; fakat videonun dil öğrenimi üzerinde etkisine birkaç örnek daha vermekte yarar var. Demirezen, videonun kişilerin etkileşim halinde olduğu gerçek yaşantı durumlarından kesitler getirdiği için, konuşma becerilerinin gelişmesini büyük ölçüde desteklediğini belirterek videonun diğer yararlarını şöyle sıralamaktadır:

Video ikili konuşmalara alıştırılmada, rol yapma durumlarının gösterilmesinde; kapsama uyma, sosyal sahneleme yapma ve katılanların bir içerikte tutumlarının gelişmesine katkıda bulunur. Ayrıca bu sınıfı sosyal davranışları destekleyerek öğrencileri daha sosyal kişilere dönüştürür. Tartışma konuları yaratma, konuları tartışmaya açma, öğrencilerin çekingen olanlarını konuya güdülemede, konuşma olayını başlatma ve kapamada, konudan konuya geçişlerin yapılmasında, dil ötesi işaret ve davranışların daha iyi kavranmasında, görsel özelliği yoluyla video çok yararlı olmaktadır. Konuşurken göz temasının nasıl yapıldığını göstermede yardımcı olmaktadır (1990, s.292,293).

3.1.7. Bilgisayar Teknolojileri ve Bilgisayar Destekli Yabancı Dil Öğretimi

İkinci Dünya Savaşı sonrasında icat edilen bilgisayarlar geçmişte kullanılan bütün teknolojik icatların üstlendiği işlevleri tek başına üstlenmiş ve başta yabancı dil öğretim alanı olmak üzere hemen hemen bütün bilim dallarında köklü yöntem değişikliklerine ve uygulamalarına neden olmuştur. Bilgiyi çabuk ve doğru bir şekilde işleme ve saklama özellikleri nedeniyle kısa zamanda hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelen bilgisayarlar, eğitim bilimciler tarafından birer ders aracı olarak sınıf ortamına sokulmaya çalışılmıştır. Bunun sebepleri arasında bilginin hızla artması ve içeriğinin karmaşık olması, bireysel farklılıkların ve gereksinimlerin önem kazanması ve duyu organlarının hassasiyetini artıracak araçlara ihtiyaç duyulması gibi etkenleri sayabiliriz.

Suppes ve Macken, “Bilgisayarlı eğitim ilk kez 1950’li yıllarda bilgisayar endüstrisi tarafından daktilo ve yazı makinelerinin bilgisayara uyarlanması nedeniyle kendi personelinin eğitilmesi yönelik kullanılmıştır” (1978, s.9) demektedir. Fakat yaygın anlamda 1960’lı yıllarda uygulanan projelerle eğitim dünyasında yer bulmuştur.

Bu projelerden biri olan PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations) 1960’lı yıllarda Illinois Üniversitesi Bilgi Kontrol Merkezi (Control Data Corporation) ve Ulusal Bilim Vakfı (the National Science Foundation) işbirliğiyle ortaya konur.

Bir bilgisayar destekli eğitim (BDE) projesi olan PLATO birçok özelliğe sahipti. Öğrenciye kendi hızlarına göre ilerleyebilecekleri etkileşimli materyaller sunan bu sistemde yer alan özellikleri Levy şöyle sıralamaktadır:

Bu sistem kullanıcılar arasında bir çeşit sınırlı e-mail vasıtasıyla yazılı ve sözlü iletişim sağlıyordu. İki çeşit not dosyası öğretmen ve öğrenci arasındaki iletişimi sağlamaya ve genel kullanıcılara duyuru yapmaya yarlıyordu. Konuşma özelliği sayesinde sistemde bulunan kullanıcılar birbirleriyle eşzamanlı olarak iletişim kurabiliyorlardı. PLATO ayrıca çeşitli bilgileri kayıt altına alma olanağı sağlıyordu. PLATO çok sayıda dil için geliştirilen materyallere de sahipti. Bunlardan en önemlisi Fransızca öğrenenler için geliştirilen materyallerdir. Bunlar Fransızca derslerinde yardımcı kaynak olarak kullanılabilecek okuma, yazma ve konuşma içeriklerinden oluşmaktaydı (1997, s.15,16).

Bir diğer proje 1971 yılında Bringham Young Üniversitesi'nde uygulamaya konulan TICCIT (Time-Shared, Interactive, Computer-Controlled, Information Television) projesi idi. “Bu sistem kolej öğrencilerine ingilizce ve matematik derslerinde bilgisayar destekli eğitim içerikleri sunan bilgisayarlar ve televizyonlardan oluşuyordu. TICCIT dersleri öğrencinin cevap verebileceği bir bilgisayara ve klavyeye bağlı bir renkli televizyondan sunuluyordu” (Kulik, Kulik ve Cohen, 1980, s.525).

Bu projeler başarılı bir şekilde devam ettirilip günümüze kadar ulaşmıştır. Geçerliliğini hâlâ koruyan bu atılımlar zaman içerisinde birçok ülkede farklı projelerin uygulamaya konulmasına da vesile olmuştur. 1980 yılında İngiltere’de uygulamaya konulan *Mikro-Elektronik Eğitim Programı* ve 1983’de Fransa’da *Herkes İçin Bilgi* programları bunlara örnek gösterilebilir.

Bilgisayarlı eğitimin geleneksel eğitim yöntemlerine göre birçok avantajı bulunmaktadır. Bu avantajlar arasında en önemlilerinden biri bireysel farklılıklara uygun içerik sunmasıdır. Öğrencilerin öğrenme hızları birbirlerinden farklıdır. Bundan dolayı geleneksel öğretim yöntemlerinde öğretmen sınıf içi ders etkinliklerini ortalama bir seviyede sunmak zorundadır. Bu durum hem hızlı öğrenenler açısından sorun olurken hem de yavaş öğrenenler açısından sorun olmaktadır. Bilgisayarlı eğitimde

öğrenci kendi hızına uygun olarak ilerleyebilmekte ihtiyaç duyduğu anlarda geri dönerek konuyu tekrar çalışma olanağı bulmaktadır. Yavaş öğrenenler konuyu defalarca tekrar ederken hızlı öğrenenler diğerlerini beklemeden bir sonraki konuya geçebilmektedir. Bilgisayar destekli eğitim uygulamaları her ne kadar bireysel olarak çalışmaya olanak sağlasa da grup halinde çalışmalarda da etkin bir uygulamadır.

Anında geribildirim öğrencinin derse aktif katılabilmesi ve etkin bir öğrenme gerçekleştirebilmek için son derece önemlidir. Bilgisayarın öğrencinin verdiği cevaplara anında dönüt verebilmesi bu uygulamanın önemli avantajlarından biridir.

Görsel ve işitsel öğelere ağırlık vermesi bir yandan eğitim-öğretim ortamlarının farklı etkinliklerle zenginleştirilmesini sağlarken bir yandan da öğrenmenin etkili olmasını sağlamaktadır. Yukarıda da ifade ettiğimiz gibi Yalın, “Öğrenme işlemine katılan duyu organlarımızın sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenir ve o kadar geç unuturuz” (2010, s.20) diyerek görsel ve işitsel öğelere ağırlı vermenin önemine dikkat çekmektedir. Ayrıca renkli grafikler, sesler, hareketli resimler, canlandırmalar, video gösterileri gibi içerikler bir yandan öğrencinin ilgisini çekerken bir yandan da öğrencinin motivasyonunu üst düzeye çıkarmaktadır.

Öğrenci etkinliklerinin ve performanslarının izlenebilmesi öğretmenin öğrenciyi yönlendirebilmesi açısından son derece önemlidir. Gerek öğrencilerin ders içi faaliyetlerinin gerekse kişisel bilgilerinin kayıt altına alınması ve gerektiğinde bu bilgilere ulaşılarak öğrencinin yönlendirilmesi, geleneksel öğretim yöntemlerinde sağlıklı bir şekilde yürütülememektedir. Özellikle kalabalık sınıfların gözlenmesi ve bilgilerin kayıt altına alınması oldukça zordur. Bilgisayar bu bilgilerin kayıt altına alınmasına ve gerektiğinde hem öğretmen tarafından hem de okul idaresi tarafından kullanılmasına olanak sağlamaktadır.

Türker (1989), farklı bir bakış açısıyla düşüncelerini şöyle dile getirmektedir: “Bilgisayar destekli yabancı dil öğretiminde bilgisayarla öğrencinin iletişim kurmasının bir yararı da öğrencinin sınıf içinde yapacağı yanlışlıklardan dolayı gülünç duruma düşme korkusundan arınmış olmasıdır. Öğretim bireyselleştiği için öğrencinin böyle bir etki altında kalması söz konusu olmamaktadır” (s.299,300).

BDE, yukarıdaki bahsedilen gelişmelere paralel olarak yabancı dil öğretim alanının geliştirmeyi hedeflediği dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerine yönelik üst düzeyde etkileşimli öğrenme ortamları oluşturmak amacıyla dilbilim alanında da uygulamaya konur.

Jonassen (1996), Salaberry (1999) ve Rost (2002) gibi bazı eğitimcilerin günümüz bilgisayar teknolojilerinin ikinci dil öğrenenler için birçok olanak sunduğunu belirten Chieh, Kritsonis ve Alumnus bu olanakları şöyle sıralamaktadırlar:

Bilgisayar ve buna bağlı dil öğretim programları dil öğrenenlere sınıf ortamına bağımlı kalmadan çalışma imkânı sunar ve günün herhangi bir saatinde öğrencilere kendi materyalleri ile çalışma olanağı sağlar. Uygulama aşamasında bilgisayar teknolojilerinin telaffuz, diyalog, yazılı ve sözel sunum gibi uygulamaların gerçekleştirilmesinde yeterli olmadığı düşünülebilir fakat bu teknolojiler öğrencinin zamanla öğretmene bağımlı kalmadan kendi başına çalışabilmesini sağlar ve böylelikle yüz yüze öğretimde olduğundan daha fazla etkili olur (2006, s.2).

Bilgisayar destekli yabancı dil öğretiminde bilgisayar ile öğrenci arasındaki etkileşimi sağlayan çeşitli materyaller vardır. Bu materyalleri dört grupta toplayabiliriz. Bunlar; *Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Tutorials)* programları, *Alıştırma ve Tekrar (Drill and Practise)* programları, *Öğretici Oyun (Instructional Games)* programları ve *Benzetim (Simulation)* programlarıdır. Çalışmamızın da ana konusunu teşkil eden bu programları ilerleyen bölümlerde geniş bir biçimde ele alacağız.

3.1.8. Çoklu Ortam Araçları ve İnternet Destekli Yabancı Dil Öğretimi

Hiç kuşku yok ki yüksek düzeyde etkileşim özelliğine sahip materyaller öğrencilerin zihinsel süreçlerini uyararak, yeteneklerini geliştiren eylemlerde bulunmasını ve etkin performans göstermesini sağlarlar. Bu yüzden bu materyallerin öğretim sürecinde kullanılması etkin öğrenmeler açısından son derece önemlidir. Çoklu ortam araçları ise yüksek düzeyde etkileşim özelliğine sahip en önemli öğretim materyallerindendir.

Çoklu-ortam ve etkileşim kavramlarının ilk olarak lazer diskle gündeme geldiğini buna rağmen CD-ROM teknolojisi ve *hypertext* tekniği sayesinde bugünkü gerçek boyutuna ulaştığını ve hızla yaygınlaşmaya başladığını belirten Kartal'a (2005) göre,

Başlangıçta daha çok kurumlarda kullanılabilen CD-ROM'lar, PC fiyatlarındaki düşüşe paralel olarak, müzik, film, oyun, sözlük ve ansiklopedi gibi değişik kullanım biçimleriyle halka yayılır. Yaklaşık bir buçuk saatlik ses, bir saatlik görüntü (video) ya da binlerce sayfa metnin sayısal (dijital) olarak depolanmasına imkân veren bu yeni araçla birlikte eğitim yazılımları hız kazanır (s.85).

Her şeyden önce *Multimedya (Çoklu ortam)* ve *Hipermedya* yazılımları *etkileşim* kavramını ön plana çıkarmaktadır. Etkileşim iki ya da daha fazla tarafın birbirini etkilemesi olarak tarif edilir. Biz burada öğrenci ve öğrenim materyali arasındaki etkileşimden bahsetmekteyiz. Kartal, öğrenci ve materyal arasında gerçekleşen etkileşimi şöyle açıklamaktadır:

Uyaran (ses) – tepki (öğrencinin sözel tepkisi) – pekiştirme (daima doğru yanıt) üçlüsündeki *sesli uyaran* bu araçlarda görüntülü, görüntülü-sesli, görüntülü-sesli-yazılı gibi uyaranlara, *sözel tepki* öğrencinin bilgisayar aracılığıyla söz konusu uyarana müdahalesine, *pekiştirme* ise bu müdahaleye yönelik bilgisayarın sağladığı doğrudan ya da dolaylı dönüte (feed-back) dönüşmektedir. Bu müdahale-dönüt dizisi de *etkileşim* olarak adlandırılmaktadır (2005, s.86).

Allen (2003, s.274,275), etkileşimin başlıca dört ögesi olduğunu belirtmektedir. Bunlar; *ortam*, *kışkırtma*, *eylem* ve *geribildirim*dir. Aşağıda bu öğelerin neyi ifade ettikleri açıklanmaktadır.

a- Ortam: Etkileşimin üst düzeyde olabilmesi için en önemli koşulların başında ortam gelir. Zira ortam gerçeğe ne kadar yakın olursa öğrencinin bu durumu zihninde canlandırması, görsel düşünmesi ve öğrendiklerini kendi yaşamına aktarması kolaylaşır. Diyebiliriz ki; gerçek yaşama benzer koşullar yaratarak öğrenciyi tanıdık bir çevreye sokup kendi koşullarını nesnel olarak görebilmesini ve üzerinde düşünmesini sağlayarak

etkileşim ortaya çıkarmış oluruz. E-öğrenmede akademik veya çoktan seçmeli sorular, doğru-yanlış cevapları, boşluk doldurma gibi alıştırma etkileşim değildir.

b- Kışkırtma: Etkileşimin bir diğer maddesi kışkırtmadır. Etkileşim öğreneni zora sokarak duygularını harekete geçirir ve gerçek yaşama benzer durumlarda verdiği tepkilerle ilgili içgörü kazandırır. Bu durum kışkırtma kavramı ile açıklanmaktadır.

c- Eylem: Etkileşimde eylem öğrenenin ortam içinde karşısına çıkan kışkırtma karşısında seçtiği davranıştır. Sunulan bilgilerle bir seçeneğe karar vermek durumundadır. Harekete geçmek anlamayı ve hatırlamayı kolaylaştırır.

d- Geribildirim: Etkileşimin son unsuru ise geribildirimdir. Geribildirim öğreneni eylemin sonuçları ile yüz yüze getirir. Böylelikle eski bilgilerle yeni öğrenilenler arasında ilişki kurulması sağlanır. Bu da bilgiye anlam kazandırır ve anlaşılmasını sağlar.

Çoklu ortam yazılımları hiçbir sınır tanımadan yabancı dil öğrenmek isteyenlerin özellikleri ve beklentileri doğrultusunda hazırlanabilmektedir. Hayal edilen seslerden gerçekçi animasyonlara ve her tipte macera senaryolarına kadar sayısız öge kullanılabilir. Bu bağlamda dil dersleri için hazırlanan yazılımlar, öğrenilen dildeki konuşmaları içeren film sahneleri ve telaffuz alıştırma gibi aktivitelerle desteklenerek dilsel yetilerin üst düzeyde geliştirilmesine olanak sağlar.

Çoklu ortam araçlarının daha etkili olabilmesi için hipermedya araçlarından yararlanmak gerekir. Çünkü hipermedya dil öğrenenler için birçok olanak sunar. Hepsinden önce, gerçek ortamda olduğu gibi ses ve görüntüyü birleştirerek daha otantik bir öğrenme ortamı yaratır. İkinci olarak; okuma, yazma, konuşma ve dinleme gibi etkinlikleri tek bir etkinlik haline getirerek doğal ortamında olduğu gibi bu becerileri kolayca birleştirir. Üçüncü olarak; öğrencilere sadece kendi hızlarına göre değil, aynı zamanda kendi yöntemlerine göre ilerleme imkânı sağlayarak; konuya göre bazen sivriliip bazen konudan konuya atlayarak, programın farklı bölümlerine göre ileri ve geri giderek kendi öğrenmelerini kontrol etme olanağı sunar.

3.1.8.1. İnternet

Yabancı dil öğretiminde kullanılan bilişim teknolojilerinin en önemlisi, hiç kuşku yok ki, evrensel bir iletişim ağı olan İnternettir. İnternet çok çeşitli ve sınırsız eğitim içeriği sunan web özelliği ile yabancı dil öğretimi alanındaki beklentileri karşılayabilecek bir araçtır.

İnternet, birçok bilgisayarın ve bilgisayar sisteminin birbirine kablolar, uydu bağlantıları, telsiz bağlantı vb. türde bağlantılarla bağlı olduğu ve bazı özel protokollerle (TCP/IP- Transmission Control Protocol/ Internet Protocol) bilgisayarlar arasında dosya alışverişi, sohbet vb. gibi bilgi paylaşımların gerçekleştirildiği bir iletişim ağıdır. İnternetin bilgiyi saklama (harddisk, fiberoptik vb.) ve çok hızlı işleme (veri tabanı programları, bazı analiz programları vb.) gibi çok önemli özellikleri vardır.

1962 yılında J.C.R. Licklider (1915–1990) Amerika’da Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nde (MIT- Massachusetts Institute of Tecnology) insanların, birbirine bağlı bir sistem üzerinde dünyanın herhangi bir yerinden veri ve programlara ulaşabileceği görüşünü ileri sürerek İnternet fikrinin temellerini atar. 1966 yılında Amerikan Savunma Bakanlığı’na bağlı İleri Savunma Araştırma Projesi Ajansı (DARPA -Defense Advanced Research Project Agency) bünyesindeki İleri Araştırma Projeleri Ajans’ında (ARPA- Advanced Research Projects Agency) araştırmacı olarak çalışan Lawrance Roberts tarafından bir proje önerisi yapılır.

Los Angeles’daki Kaliforniya Üniversitesi, (UCLA), Stanford Araştırma Enstitüsü, (SRI), Utah Üniversitesi (UU) ve Santa Barbara’daki Kaliforniya Üniversitesi (UCSB) merkezleri de bu projeye katılır. Dört merkez tarafından yürütülen bu projede merkezler arasında bilgisayar bağlantısı kurularak bilgi alışverişi sağlanır. Böylece ilk İnternet bağlantısı gerçekleşmiş olur. Bu proje daha sonra ARPANET adını alarak yaygınlaşır ve birçok merkez bu sisteme dâhil olur.

1970’li yıllar boyunca ARPANET çeşitli ağ kontrol protokolleriyle çalışmaya başlar. Başlangıçta Ağ Kontrol Protokolü (NCP- Network Control Protocol) adı verilen bir protokolle çalışan ARPANET daha sonra NCP’ den daha fazla özelliğe sahip İletişim Kontrol Protokolü (TCP/IP- Transmission Control Protocol/ Internet Protonol)

ile çalışmaya başlar. 1980’li yılların başlarında, farklı TCP/IP protokolleri birleştirilerek İNTERNET geliştirilir.

1980’li yılların ortalarında, Amerikan askeri bilgisayar ağı MILITARY NET, ARPANET’ten ayrılır. Daha sonra ARPANET Amerikan bilimsel araştırma kurumu *Ulusal Bilim Kuruluşu* (NSF) tarafından yeniden düzenlenerek NSF NET adını alır. 1990’lı yıllara kadar devlet desteğinde gelişen İnternet sistemi bu yıllardan sonra özelleştirilerek özel işletmecilere devredilir.

Türkiye’de ilk İnternet bağlantısı TÜBİTAK ve ODTÜ tarafından yürütülen bir proje kapsamında TR NET adını verdikleri yapılanma ile Nisan 1993’de ODTÜ’de gerçekleştirilir. Günümüzde TR-NET gerek kamu, özel, üniversite ve diğer sektörlerden yüzlerce kuruluşa, gerekse evlerinden nete bağlanmak isteyenlere bu hizmeti vermektedir. TR NET’in yanı sıra bazı özel kuruluşlar da İnternet hizmeti vermektedirler. Ayrıca ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) ve 3G gibi teknolojilerin yaygınlaşmasıyla daha fazla kişi ve kurum internetten faydalanmaktadır.

Bugün İnternete bağlı milyonlarca bilgisayar bulunmaktadır ve bu rakam her geçen gün daha da artmaktadır. Bilgisayar ağlarının genişleyerek farklı sektörlerle yayılması eğitimbilimcileri de harekete geçirmiş ve böylece İnternet sınıf ortamına girmiştir. İnternetin sınıf ortamına girmesi eğitim anlayışına da farklı bir boyut kazandırmış ve hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin alışkanlıklarını değiştirmiştir. Böylece İnternet Destekli Eğitim kavramı ortaya çıkmıştır.

Bir bilgi edinme aracı olarak kullanılan ve sahip olduğu çok çeşitli materyallerle internetin yabancı dil öğretiminde kullanılması; bu alanın öğrencilere kazandırmayı hedeflediği duyduğunu anlama, okuduğunu anlama, konuşma ve yazma becerilerinin geliştirilmesinde üst düzeyde etkileşimli ortamlar sunmaktadır.

Konuların gerçek hayatla bağlantı kurularak aktarılması, tam öğrenmenin gerçekleşmesinde çok önemli bir etkidir. İnternet gerçek hayattan kesitlerin sınıf ortamına getirilerek konunun öğrenciler tarafından tam öğrenilmesini sağlayan en önemli araçlardan biridir. Özellikle yabancı dil öğrenenler için bu durum çok önemlidir. Örneğin öğrenci İnternet üzerinden öğrenmek istediği dile ait gazete ve dergileri

okuyabilir, o dilin kültür ve tarihi hakkında bilgilere ulaşabilir, o dili ana dil olarak konuşanlarla e-posta ve sohbet odaları vasıtasıyla haberleşebilir. Böylece öğrenme ortamı içerisinde gerçek hayattan kesitler kullanarak tam öğrenme süreci içerisinde eğitim alma fırsatını yakalar.

İnternetin yabancı dil öğrenenler için sunduğu bir takım olanaklar vardır. Bunların en başında gelenleri ise elektronik posta (e-mail) ve World Wide Web'dir.

a- Elektronik posta: Bireylerin ağ üzerinde birbirleriyle haberleşmesini ve bilgi alışverişini sağlayan bir sistemdir. Bu sistemi kullanabilmek için internete bağlı olmak, elektronik posta programına sahip olmak ve haberleşmek istenilen kişilerin adresini bilmek gerekmektedir. Tüm Unix sistemlerinde mail programları vardır. Ayrıca Elm, Pegasus, Pine, Eudora gibi programlar da yaygın olarak kullanılmaktadır.

E-posta üzerinden yazı yazmak, öğrencilere ders konularıyla ilgili fikirler üretme ve ifade etmekte zorlandığı konularda özgürce yazı yazma olanağı sağlar. E-posta ayrıca konferans konuşma sistemi içerisinde öğrencinin ilgi duyduğu konularda genel tartışmalara katılma imkânı sunar. Öğrenci ilk önce yazılanları ve konuşulanları dinleme daha sonra bunlara cevap verme olanağına sahiptir. Buradaki konular sadece ders konularıyla sınırlı kalmayıp öğrencinin sosyal yaşamında ilgi duyduğu bir takım konular da olabilir. Bu tarz programlar özellikle yabancı dil öğretim alanının geliştirmeyi hedeflediği yetilerin hepsini bir bütünlük içerisinde desteklediği için, etkileşimin en üst düzeyde olduğu programlardır.

Ayrıca sohbet odalarına erişim de e-postalar vasıtasıyla gerçekleşmektedir. Sohbet odalarında da birçok kişiyle farklı konular hakkında yazılı ve sözlü iletişim kurulabilmektedir. Özellikle yabancı dil öğrenenler doğal bir ortamda iletişim kurma olanağı bulmaktadırlar. Bu durum öğrencinin tartışma, ikna etme, savunma gibi iletişimsel yetilerini geliştirmektedir. Böylelikle öğrenciler birbirlerinin dillerini öğrenmekle kalmayıp aynı zamanda kültürlerini de tanıma fırsatı bulmaktadırlar.

b- World-Wide Web (WWW): Bir hipermedya bilgi alanı olan World-Wide Web elektronik ortamda evrensel olarak kullanılabilir. Çok geniş bilgi kapasitesi olmasından ve yazı, resim ve ses gibi farklı öğeleri bir arada kullanabilmesinden dolayı World Wide Web, günümüz internet uygulamalarının en heyecan verici unsurlarından biridir.

Birçok bilim dalı için son derece büyük anlam ifade eden *WWW* yabancı dil öğretim alanı için de büyük anlam ifade etmektedir. Zira yabancı dil öğretim alanının ihtiyaç duyduğu birçok kaynağa *WWW*'den ulaşılabilir. İngilizce temelli olan *WWW* özellikle İngilizce öğrenenler için birçok kaynak sunmaktadır. Fakat bunun yanı sıra, diğer dilleri öğrenenler de bu hizmetten üst düzeyde yararlanabilirler. Kartal *WWW*'deki olanakları şöyle sıralamaktadır:

Bu kapsamda özellikle ülke bilgisine ve kültüre ilişkin bilgilere doğrudan erişim olanakları söz konusudur. Yabancı dil öğrenenler veya daha önce öğrendiği bir yabancı dili geliştirmek isteyenler, bu kanalla, amaç dilde hazırlanmış elektronik dergilere, günlük-haftalık sanal gazetelere, BBC ve Deutsche Welle gibi radyo yayınlarına, ulusal kurumlara, parlamentolara, partilere, derneklere, müzelere, sergilere, kütüphanelere, üniversitelere, şehirlere... bir yabancı dil öğrenme sürecinde kullanılabilecek her çeşit bilgiye erişebilmektedir (2002, s.12).

WWW'in sunduğu olanaklar bunlarla da sınırlı değildir. Bilgiye erişimde yer ve zaman kavramını önemsiz kılan bu uygulama ülkeler arasındaki sınırları ortadan kaldırarak dünyanın bütün sınıflarının birbirlerine bağlanmasına olanak sağlamaktadır. On-line (çevrimiçi) sınıflar vasıtasıyla yürütülen programlarla öğrenciler dünyanın değişik yerlerinden eğitim alma imkânına sahip olabilmektedirler. Ayrıca dünyanın değişik yerlerindeki müzeleri parkları gezebilmekte, dünyanın başka yerlerinde derslere girebilmekte ve tartışma gruplarına katılabilmektedirler.

3.1.8.2. İnternete Dayalı Uzaktan Eğitim Modeli

İnternetin eğitim ortamına hızlı bir şekilde girmesiyle öğretmen ve öğrencinin aynı mekânda ve aynı zamanda buluşmasını sağlayan, öğretmenin hem kaynak hem de yönetici rolünü üstlendiği klasik öğretim yöntemleri beklentileri karşılayamaz ve bunun

sonucunda bireyin kendi istediği zamanda ve mekânda, kendi hızına göre ilerleyebileceği eğitim yöntemleri ihtiyacı ortaya çıkar.

Bu durum eğitimcileri bireye istediği zamanda, istediği mekânda ve istediği kadar konuyu öğrenme imkânı sağlayacak yeni yöntemler geliştirmeye yöneltir. Bu amaçla geliştirilen uzaktan eğitim modeli, öğretmenle öğrenenin farklı ortamlarda bulunduğu bir öğretim yöntemidir.

Uzaktan eğitim modeli 1900’lü yılların başlarında William Lighty tarafından ortaya atılır. Uzun yıllar sadece bir fikirden ibaret kalan bu model önce radyonun icadı, daha sonra televizyon ve videonun icadıyla geniş kitleler tarafından kabul görmeye başlar. 1960’lı yıllarda yaygın bir kullanım alanı bulan uzaktan eğitim modelinde öğretmen ve öğrenci etkileşimi söz konusu değildi. Tek yönlü eğitim ortamı olarak da tabir edilen bu yöntemde kullanılan Radyo/TV Programları, Ses/görüntü Kasetleri, CD, VCD gibi materyaller yalnızca anlatımda kullanılmaktaydı ve öğrenci pasif bir dinleyici konumundaydı. Fakat İnternetin eğitim alanında kullanılmasıyla bu alandaki sınırlılıklar da ortadan kalkmış ve e-posta, telekonferans, sohbet odaları gibi programlar sayesinde tek yönlü eğitimden çift yönlü eğitime geçilmişti.

İnternete dayalı uzaktan eğitim modelinde derslerin sunumu *Senkron* ve *Asenkron* olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Senkron sunumda, gerçek sınıf ortamında olduğu gibi ders boyunca öğretmen ve öğrenci arasında sürekli bir etkileşim söz konusudur. Bu yöntemde kullanılan telekonferans programları sayesinde karşılıklı fikir alışverişinde bulunulmakta ve iletişim sağlanmaktadır. Asenkron sunumda ise, doğrudan bir iletişim söz konusu değildir; yani öğretmenler ve öğrenciler yüz yüze gelmemektedirler. Uzaktan öğretim esasları dikkate alınarak hazırlanmış ders araçlarına öğrenci dilediği zaman ulaşabilmektedir. İletişim; e-posta, sohbet programları, forumlar gibi webe dayalı araçlar vasıtasıyla gerçekleşmektedir.

Yabancı dil öğretimine duyulan yoğun ihtiyaç, İnternete dayalı uzaktan eğitim modelinin diğer alanlardan önce yabancı dil öğretimi alanında kullanılmasına neden olmuştur. Bu yöntem dünyada ve Türkiye’de yabancı dil öğrenme arzusunda olanlara, uzaklık, zaman, yer, yaş, sosyo-ekonomik durum gibi sınırlılıkları ortadan kaldırılarak çeşitli dillerin öğretilmesi amacıyla uygulanmaya konulmuştur.

3.2. Programların Pedagojik Unsurlar Açısından Değerlendirilmesi

Günümüzde bilgisayarlar, her alanda olduğu gibi yabancı dil öğretim alanında da vazgeçilmez bir kaynak durumundadır. Zira bu alanda sadece teorik bilgilerin işlenmesi yeterli değildir. Öğretimin hedefine ulaşabilmesi için teorik bilgilerin uygulanması da gerekmektedir. Bilgisayar programları, hem teorik hem pratik çalışmaların gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır. Bundan dolayı bu alanda kullanılacak bilgisayar programlarının hem teknik açıdan hem de pedagojik açıdan daha hassas üretilmeleri gerekmektedir. Sunulan metotların tasarımcının mantığına uygun olmasının yanı sıra, pedagojik açılardan da uygun olması gerekmektedir.

Programların derslerde etkili olmaları birçok etkene bağlıdır; fakat bunların en başında geleni uygun kıstaslara göre tasarlanmış olmalarıdır. Yabancı dil öğretim amaçlı kullanılan bilgisayar programlarının tasarım süreçleri, geleneksel yazılım tasarlama süreçlerinden farklılıklar gösterir. Zira bu tür programların tasarımında eğitsel özellikler her zaman yönlendirici olmaktadır. Tasarım sürecinde yapılacak hatalar ve ortaya çıkacak eksiklikler, öğretim sürecinin bütün aşamalarını olumsuz etkileyerek başarısızlığa neden olacaktır.

Gentry'nin (1994), tasarımı; "Eğitim amaçlarına ulaşmada öğretim hedeflerinin, stratejilerinin, görsel ve işitsel unsurların belirlenmesi süreci" olarak tanımladığını belirten Newby, Stepich, Lehman ve Russell bu süreçte göz önünde bulundurulması gereken bazı durumlardan bahsederek bunları şöyle sıralamaktadırlar:

Öğrencinin ihtiyaçlarını, bilişsel ve pedagojik durumunu, öğretim ortamının olanaklarını, tasarım için kullanılacak zaman ve maliyet gibi durumların göz önünde bulundurulması gerekir. Zira tasarlanan sadece öğretimsel bir araç değildir; aynı zamanda öğrenciyi, öğrenme işini ve durumu analiz ederek programla gerçekleştirecek öğretimi bir amaca yönelik olarak programlamak durumudur (1996, s.100,112).

Programların amaç ve işlevleri her ne kadar farklı olsa da tasarım süreçleri tasarımın genel ilkelerini takip etmektedir. Programların tasarımı belli bir süreci gerektirdiğinden, bu sürecin proje yaklaşımı ile hazırlanması gerektiğini savunan Kazu

ve Yavuzalp'e göre, "Proje yaklaşımı ile hazırlanacak yazılımlarda proje ekibinin oluşturulması bir zorunluluktur. Çünkü öğretim yazılımı bilgisayar tasarım uzmanlığı gerektirdiği gibi, öğretim amacıyla hazırlandığı için eğitim uzmanlığını da gerektirmektedir" (2008, s.115).

Öğretim yazılımının hazırlanmasında görev alan uzmanların rollerinin önemine dikkat çeken Kazu ve Yavuzalp, "Kaliteli ve profesyonel bir yazılım hazırlanabilmesi için ekipte bulunanların alan uzmanı olması ve bir kişinin birden fazla görevi üstlenmemesi, özellikle de tasarım ve içerik uzmanlarının ayrı olması gerekmektedir" (2008, s.115) demektedirler. Zira sürecin sağlıklı bir şekilde yürütülmesi ve beklenen verimin alınması ekibin göstereceği performansla doğrudan alakalıdır. Bu bakımdan tasarım ekibinde yer alacak uzmanların kimlerden oluştuğu ve görevlerinin neler olduğu iyi değerlendirilmelidir.

3.2.1. Tasarım Ekibinin Seçilmesi

Tasarımın bir ekip işi olduğu gerçeğinden yola çıkarak çeşitli uzmanlık alanlarına sahip kişiler belirlenir. Bu kişiler hem tasarım uzmanlarından hem de eğitim uzmanlarından oluşur. Zira öğretimsel programlar bilgisayar tasarım uzmanlığı gerektirdiği gibi, öğretim amacıyla hazırlandığından dolayı eğitim uzmanlığı da gerektirir. Ayrıca ilgili alan uzmanlarının kendi alanlarında oldukları kadar, birbirlerinin alanlarında da, az da olsa, bilgi sahibi olmaları gerekmektedir. Bu durum parçalar arasında daha sağlam bir bağ kurulmasına katkı sağlayarak ortaya çıkabilecek kopuklukların önüne geçilmesine imkân verir.

Ticari amaçlı hazırlanmış birçok programda ekonomik kaygılar nedeniyle aynı görevi birden fazla kişi yüklenebilmektedir. Bu durum içeriğin kalitesini düşürerek başarısız sonuçlar elde edilmesine neden olmaktadır.

Tasarım ekibini oluşturan uzmanlar; proje sorumlusu, konu uzmanları, gerçekleştirmeciler, görüntü ve ses tasarım uzmanları, grafik tasarımcılar, programcılar ve kalite kontrolcüler gibi çeşitli uzmanlık alanlarına sahip kişilerdir.

a- Proje sorumlusu: Projenin yönetiminden sorumlu kişidir. Projede çalışacak uzman ekibi kurarak bunlarla koordineli bir şekilde projeyi yürütür. Projeyi planlayarak öngörülen sürede tamamlanmasını sağlar. Kaynak planlaması yaparak projenin bütçesini hazırlar. Ayrıca tasarım sürecinde karşılaşılan sıkıntıların ortadan kaldırılmasından ve ileri sürülen fikir ve önerileri değerlendirerek gerekli görülen yerlerde düzeltmeler ve değişiklikler yapılmasından sorumlu kişidir.

b- Konu uzmanları: İlgili alanda akademik kariyer yapmış ve çoklu ortam eğitim yazılımları ve ders tasarımının özellikleri konusunda yeterliliğe sahip eğitimbilimcilerden oluşmaktadır. Ders tasarımına uygun olarak yani bireysellik, etkileşim, öğrenci tepki ve davranışlarının öngörülmesi, modüler yapı, renkli ekranlar, hareketli görüntüler, sesli iletişim gibi özellikleri dikkate alarak senaryolar hazırlarlar. Uygulamaya konulan senaryonun amaca ulaşp ulaşmadığını test ederek gerekli gördüğü yerlerde değiştirme ve düzeltme yapar.

c- Gerçekleştirmeciler: Konu uzmanları tarafından hazırlanan senaryoya ait metin, resim, ses ve animasyonlar gibi bileşenleri ders formatına uygun bir şekilde bilgisayara aktarırlar.

d- Görüntü ve ses tasarım uzmanları: Ders metnini görüntüyle eş zamanlı olarak seslendirirler. Ekranın düzenlemesinden de sorumludurlar.

e- Grafik tasarımcılar: Programlarda kullanılacak grafik, resim, şekil vb. bileşenleri hazırlarlar ve konunun gerektirdiği kavramlara uygun görsel düzenlemeler tasarlarlar. Grafik tasarımcılar diğer uzmanlarla hatta hedef kitleyle işbirliği yapmak ve görüş alışverişinde bulunmak suretiyle; renklerle, kompozisyonla, tipografi ve fotoğraflarla çeşitli çözümler yaparak daha orijinal ve daha yaratıcı görsel bileşenler hazırlarlar.

f- Programcılar: Programdaki animasyonları ve konuya özgü etkileşimler için gerekli kodları üretirler. Tamamlanan üniteleri İnternet, CD-ROM ve laboratuvar

ortamında yayına hazır hale getirirler. Programı test ederek eksik veya hatalı görülen noktalarda değişiklikler ve düzeltmeler yaparlar.

g- Kalite kontrolcüler: Projeyi eğitsel içerik, hedef kitleye uygunluk, uygulanabilirlik gibi pedagojik yönlerden ve çizgi, şekil gibi tasarım ilkeleri yönünden test ederek değerlendirirler. Bunun neticesinde beklentiler doğrultusunda bir program olup olmadığına karar verirler.

Her şeyden önce yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi amacıyla kullanılan programlardır. Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi, programlı öğretime dayanmaktadır. Bu nedenle hazırlanan programların, programlı öğretim ilkelerine ve yapısına uygun olarak tasarlanması gerekmektedir. Ayrıca öğrenme kuramları ve bunlara bağlı öğrenme ilkeleri göz önünde bulundurularak program tasarlama mantığına uygun bir şekilde tasarlanmalıdır.

Bir programın tasarım süreci programın hazırlık aşamasından, ortaya çıkmasına kadar devam eden işlem basamaklarından oluşmaktadır. Bu işlem basamaklarını pedagojik açılardan ve tasarım metodolojisi açısından ele almak mümkündür ve bu basamakların her birinin ayrıntılı bir şekilde incelenerek programlara yansıtılması programların verimliliği açısından önemlidir. Pedagojik açılardan işlem basamaklarını aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

- İhtiyaç Analizi
- Hedeflerin Belirlenmesi
- İçerik Seçimi ve Düzenlemesi
- Programın Hedef Kitleye Uygunluğu
- Karşıtsal Dil Çözümlemesi
- Karşıtsal Kültür Çözümlemesi

3.2.2. İhtiyaç Analizi

İhtiyaç analizini bir süreç olarak ele alan Demirel'e göre, “*Ne?* ile *Ne Olmalı?* arasındaki farkın, kurumlar ya da bireyler açısından belirlenmesi ve bu farkın nasıl kapatılacağı yönünde önceliklerin belirlenmesi sürecidir” (2010, s.81). Bu süreçte bazı sorulara cevap aranarak önemli ihtiyaçlar ve ihtiyaçların öncelik dereceleri ortaya konulmaya çalışılır.

İhtiyaç analizi yapılırken cevap aranan sorulardan bazıları şöyledir: Kimler hedef kitle olarak alınacak? Bu kitlenin ön bilgi düzeyleri nelerdir? Kültürel farklılıklar nelerdir? Motivasyon düzeyleri nasıldır? Motivasyon düzeylerine göre öğretim sürecinde neler öğretilecektir? Bu sürecin maliyeti ne kadardır?

İhtiyaç analizi belli aşamalarla yapılmaktadır. Birbirini takip eden bu aşamalar sürecin daha sağlıklı işlemesi ve verim elde edilebilmesi açısından önem arz etmektedir. Bu aşamalar ise şunlardan oluşmaktadır; *hazırlık, bilgi toplama, bilgilerin analiz edilmesi ve bilgilerin rapor edilmesi*.

a- Hazırlık: İhtiyaç analizi için gerekli hazırlıklar bu aşamada yapılmaktadır. Bu süreçte ihtiyaç duyulacak araçlar toplanarak hazır hale getirilir. Bu araçlar; anket formu, görüşme formu, test formu ve diğer gerekli olacak tüm araçlardır.

b- Bilgi toplama: İhtiyacın belirlenmesine yönelik gerekli olacak bilgilerin toplandığı süreçtir. Bu aşamada gerekli olacak bilgiler hem eğitim ortamından yani öğretmen, öğrenci ve veli ve idarecilerden hem tasarım ortamından yani bilgisayar mühendisi, yazılım mühendisi, programcılardan toplanır. Çeşitli anketler, mülakatlar ve testler yapılarak bilgi toplanacağı gibi literatür tarama yöntemiyle de bilgi toplanabilir.

Aşağıda bilgi toplamak için hazırlanmış bir tercihler tablosu test formu örneği yer almaktadır.

A. Ne konuda iletişim kurmak için İngilizce'yi öğrenmek istiyorsunuz?
1. Resmi durumlar için(doktorla konuşabilmek için)
2. Televizyon ve radyo dilini anlayabilmek için
3. Form doldurabilmek için
4. O dili konuşan yerlileri anlayabilmek için
5. Gazete okuyabilmek için
6. Mektup yazabilmek
7. Komşularla ya da arkadaşlarla konuşabilmek için
B. Ne tür öğrenme aktivitelerini tercih edersiniz?
1.Dilbilgisi kurallarını öğrenme
2.Telaffuz
3.Yeni kelimeler
4.Bir ders kitabına çalışabilmek için
C. Sizce hangi beceri daha önemli?
1. Konuşma
2. Dinleme
3. Yazma
4. Okuma
D. Ne tür öğrenme çeşidini tercih edersiniz?
1. Bütün sınıfla
2. Küçük gruplar şeklinde
3. İkili gruplar şeklinde
4. Yalnız çalışmak

Tablo 1. Tercihler Tablosu (Birdal, 2005, s.13)

c- Bilgilerin analizi: Yukarı da bahsi geçen kaynaklardan toplanacak bilgiler gözden geçirilir ve sınıflandırılır. Bu sınıflandırılmadan sonuçlar çıkarılarak öğretim konusu belirlenir.

d- Bilgilerin rapor edilmesi: Belirlenen ihtiyaçların her biri için ayrı ayrı açıklayıcı bilgilerin yer aldığı ve bunların nedenlerinin neler olduğu ve tasarlanacak programda olması gereken özelliklerin neler olacağı belirtilerek bir rapor hazırlanır.

İhtiyaç belirlemede bazı yaklaşımlar kullanılmaktadır. Bu yaklaşımları genel olarak *farklar yaklaşımı*, *demokratik yaklaşım*, *analitik yaklaşım* ve *betimsel yaklaşım* şeklinde sıralayabiliriz. Benimsenecek yaklaşım, kullanılacak yöntem ve tekniklerin de belirlenmesi anlamına geleceğinden, önemlidir. Bu sürecin daha iyi anlaşılması açısından aşağıda bu yaklaşımlar ele alınmaktadır.

a- Farklar yaklaşımı: Bu yaklaşım öğrencinin gerek duyduğu yeterliliklerle öğrencideki mevcut yeterlilikler arasındaki farkı ortaya çıkarır. Böylelikle öğrenciye kazandırılmak istenen yeterlilikler ortaya çıkarılmış olur. Örneğin KPDS sınavından 65 almak amacıyla yabancı dil kursuna giden adaylara seviye tespit sınavı yapılarak 40, 50, 60 alanların farklı gruplara ayrılarak programların bu seviyelere göre tasarlanması.

b- Demokratik yaklaşım: İhtiyaçlar toplumdaki hâkim grupların istek ve arzuları doğrultusunda belirlenir. Bu hâkim gruplar, alanlarında uzman oldukları kanıtlanmış kişilerin çoğunluğunu ifade eder. Bunların beklentileri demokratik çerçeve içerisinde karşılanmaya çalışılır. Çoğunluğun ihtiyaç değerlendirme süreci içerisinde olması, insan ilişkileri ve halkla bütünleşme olgusuna verilen önemi gösterir. Örneğin görselliğin öğrenmede son derece etkili olduğu büyük çoğunlukla kabul edilmesi neticesinde bilgisayar programlarında görsel öğelere ağırlık verilir.

c- Analitik yaklaşım: Gelecekte karşılaşılması muhtemel durumlardan hareketle ihtiyaç belirlenir. İçinde bulunulan durumdan yararlanılarak gelecek için ulaşılmak istenilen etkinlikler belirlenir. Bu yaklaşımda uluslararası değişimlere ait yönelimler ve teknolojik gelişmelerin ileride neleri değiştirebileceği gibi konular üzerinde durulur. Örneğin öğrenme sürecinde öğrenciye rehberlik eden öğretmenlerin yerini yapay zekâ ile donatılmış robot öğretmenlerin alabileceği varsayımından hareketle, makine ve öğrenci arasındaki etkileşim konusu üzerinde durulması.

d- Betimsel yaklaşım: Bir nesnenin, bir öğenin veya bir olgunun yokluğu veya noksanlığı durumunda eğitim yaşantılarında beliren sıkıntının o nesnenin, o öğenin veya o olgunun devreye sokulmasıyla ortadan kalkacağı ve sağlayacağı yararları hareketle ihtiyaç belirlenir. Örneğin yabancı dil derslerinde öğrencilerin hedef dilin kültürünü yeterince tanımadıkları gözlemlenerek o dilin kültürünün tanınması dil öğrenmelerine yardımcı olacağından ilgili dilin kültür öğelerinin programlara dahil edilmesi.

Ayrıca ihtiyaç belirlenirken bazı tekniklerden yararlanılmaktadır. Bazen bu tekniklerden yalnızca birinden yararlanılırken bazen de birkaç tekniğin bir arada kullanılması gerekir. Çünkü bu tekniklerin birbirlerinden güçlü ve zayıf yönleri vardır ve zaman zaman bir arada kullanılmaya ihtiyaç duyulabilir. Bu tekniklerden bazıları

şöyledir: *Delphi Tekniği, Progel-Dacum Tekniği, Gözlem Tekniği ve Kaynak (Literatür) Tarama Tekniği*’dir.

a- Delphi tekniği: Adını çok gizli şeyler bildiğine inanılan Yunan Tanrısı Delphi’den alır. Konuyla ilgili uzmanların ortak görüşlerine başvurularak ihtiyaç belirlenmeye çalışılır. Anket, e-mail, mektup, yazılı mülakat gibi uygulamalar sonucunda elde edilen bilgilerin değerlendirildiği bir süreç olarak da tanımlanabilir. Katılımcılar hiç kimsenin etkisi altında kalmadan görüşlerini ifade ederler. Bu görüşler mevcut durumdan ziyade gelecekte karşılaşılabilecek olası durumları içerir. Ekonomik ve hızlı olması açısından kullanışlı olan bu teknik, eğitsel bilgisayar programların tasarım aşamasında etkililiği artırma adına öğrencilere, öğretmenlere, velilere, yöneticilere ve mezunlara uygulanmalıdır.

b- Progel-Dacum tekniği: Program geliştirme anlamına gelen İngilizce *Development a Curriculum* kavramlarının kısaltmasıdır. Bir alandaki ihtiyaçlar, gerçek anlamda o alanın uzmanları ile belirlenir. Verimli çalışma için öncelikle bir komisyon kurulur. Komisyon tarafından elde edilen bilgiler analiz edilir ve değişiklik yapılması gereken noktalar varsa yeniden değerlendirilerek amaç için kullanılır.

c- Gözlem tekniği: Bir alandaki ihtiyaçlar için yapıldığı doğal ortamında gözlemlenir. Öğretmen ve öğrenciler üzerine yoğunlaşılacak bu teknikte özellikle öğrencinin psikomotor özellikleri belirlenmeye çalışılır. Yabancı dil dersleri için gözlem yaparken öğrencilerin yabancı dil bilgi düzeyleri yani okuduğunu anlama, dinlediğini anlama, konuşma ve yazma becerilerinin yanı sıra öğretmen ve öğrencilerin amaç ve alışkanlıkları da dikkate alınarak gözlemlenir.

d- Kaynak (Literatür) tarama tekniği: Bu teknikte yurt içi ve yurt dışındaki bilimsel çalışmalar incelenerek değerlendirilir.

Bir programın tasarım sürecinde ihtiyaç analizi yapmak programı öğrenci odaklı kılarken, öğretimi öğrencinin gereksinimlerine göre şekillendirir. Bu süreç sonunda elde edilen bilgiler hedef ve davranışların belirlenmesinde rol oynamaktadır.

3.2.3. Hedeflerin Belirlenmesi

“Hedefler, öğrenciye kazandırılmak üzere seçilen istendik özelliklerdir. Diğer bir anlatımla; yetiştirilecek insanda bulunması uygun görülen, eğitim yoluyla kazandırılabilir istendik özelliklerdir. Bu özellikler; bilgiler, yetenekler, beceriler, tutumlar, ilgiler, alışkanlıklar... vb. olabilir” (Demirel, 2010, s.105). Hedefler belirlenirken öğrencide bulunması istenilen bilgi, beceri ve tutumların hangi öğretim etkinlikleri ile kazandırılacağı sorusu da cevabını bulmaktadır. Öğretim etkinliklerinin tespiti öğrencinin ileride karşılaşılabileceği sıkıntıların önceden görülmesine ve bunlara karşı çözüm üretilmesine olanak sağlar.

Hedef ve davranışların açık bir biçimde ortaya konulması çok önemlidir. Zira hedeflerin gözlenebilir bir özellikte olması aynı zamanda ölçülebilir olmasına da olanak sağlar. Hedefleri net bir şekilde belli olmayan davranışların ölçülebilmesi mümkün değildir. Ölçme olanağı olmayan davranışların da başarılı olup olmadığının tespitini yapmak olanaksızdır. Demirel, “Eğitimde hedefler, öğretimi yönlendirmesi, öğretme-öğrenme işleminin yapılmasını ortaya koyması ve ölçmelere klavuzluk etmesi açısından gerekli görülmektedir” (2010, s.105) diyerek bu duruma dikkat çekmektedir.

Hedeflerin belirlenmesi programın hangi süreçleri takip ederek ilerleyeceği ve bu süreçlerde neler yapılması gerektiği konusunda bir yol haritası çizer. Yani hedefler aşamalı bir şekilde devam eden küçük alt hedeflerden oluşur ve alt hedeflerin tespiti ana hedefe daha çabuk ulaşılmasına olanak verir. Böylelikle planlı bir şekilde hareket edilerek zamandan tasarruf edilmiş olur. Bundan dolayı, hedefler belirlenirken öncelikli olarak alt hedeflerin belirlenmesi gerekir.

Hedefler belirlenirken bir takım sorulara cevap aranmaktadır: Kimin için yapılacak? Nasıl kullanılacak? Nerede kullanılacak? Neden kullanılacak? İşlevi ne olacak? Biçimi nasıl olacak? gibi... Bu soruların cevabını bulması bir yandan programları, pedagoji ve tasarım mantığı açısından isabetli kılarken bir yandan da zaman ve maliyetten tasarruf edilmesine olanak sağlar.

Hedef belirlemede bazı yaklaşımlardan yararlanılmaktadır. Bu yaklaşımlardan en önemlisi *ABCD Yaklaşımı*'dır. ABCD yaklaşımında aşağıdaki sorulara cevap aranarak hedefler belirlenmeye çalışılır.

a- Audience (Topluluk) : Öğrenci kitlesi kimlerden oluşmaktadır. Öğrenci kitlesinin bilinmesi, onlara uygun materyaller hazırlanması açısından çok önemlidir. Zira öğrenci açısından uygun olan materyaller öğrenci ile program arasındaki etkileşimi üst seviyeye çıkararak etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesini sağlar.

b- Behavior (Davranış): Öğretim sonucu kazanılacak ve gösterilecek davranışlar nelerdir? Yukarıda da belirtildiği gibi bu davranışların açık biçimde ortaya konulması o davranışın gözlenebilir ve ölçülebilir olmaları ve dolayısıyla başarılı olup olunmadığının saptanması için çok önemlidir.

c- Conditions (Şartlar) : Davranışın gerçekleşeceği ortamın koşulları nelerdir? Ortamın etkileşimin en önemli unsurlarından biri olması bu konudaki sorulara cevap aranmasını zorunlu hale getirmektedir. Zira etkileşimin üst düzeyde olması etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesinin en önemli şartlarından biridir.

d- Degree (Derece/Seviye): Gösterilecek öğrenme yetenekleri seviyesi nedir? Öğrencinin başarısının neye bağlı olduğu açık biçimde ortaya konularak varılacak noktaya işaret edilmektedir.

Hedef belirlemesi sürecinde kazandırılmak istenilen davranışların ortak özelliklere göre aşamalı olarak sınıflandırılması önemlidir. Eğitimciler hedefler olarak formüle edilmiş insan niteliklerinin belli ölçütlere göre sınıflandırılabilceğini görmüşlerdir. Bu eğitimcilerden biri olan Çelik'e göre, "Hedeflerin öğrenme sürecinde başarısını artıran etkenlerin belirli bir düzen içerisinde bilişsel, duyuşsal, devinişsel ve sezgisel alanlar olarak sınıflandırılması ve her alanın kendi içinde basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta ve birbirinin önkoşulu olacak şekilde aşamalı olarak sıralanması gerekmektedir" (2006, s.11).

3.2.4. İçerik

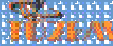
Bir programın tasarım sürecinde en önemli aşamalardan birisi içeriğin yapısıdır. Bir tasarımcı bu süreçte en uygun içeriği seçer ve onları düzenler. İçerik konusu, bu konuyla ilgili kesin bilgiler ortaya konulamamasından dolayı üzerinde en çok tartışılan konulardan biridir. Zira içerik dersten derse, durumdan duruma değişebilmektedir, dolayısıyla bu konuda en belirleyici olan öğrencinin istekleridir.

Etkili bir içerik hazırlamak için her şeyden önce içerikte yer alan unsurların ekranda nerede ve ne zaman görüntüleneceği önceden belirlenmelidir. Resim, metin, animasyon gibi öğelerin rastgele değil tasarım ilkeleri göz önünde bulundurularak yerleştirilmesi programlara daha isabetli kılarak o programdan elde edilecek verim açısından da büyük önem taşımaktadır.

Bu noktada alan uzmanlarına ve gerçekleştirmecilere büyük görevler düşmektedir. Zira etkili bir içerik tasarımı gerçekleştirmek için tasarımın planlanması gerekmektedir. Bu planda özellikle senaryonun nasıl şekilleneceği konusunda net bilgiler ortaya konulması gerekmektedir. Bu görev öncelikle alan uzmanlarının ve gerçekleştirmecilerin görevidir. Ayrıca gerçekleştirmecilerin konuya vakıf olmaları bu noktada yapılabilecek hataların önüne geçeceği gibi tasarımın başarılı bir şekilde hedef kitleye ulaştırılmasını da sağlayacaktır.

İçerikler programların yapılarına göre farklılık göstermektedir. Örneğin uzaktan eğitim içerikleri klasik eğitim içeriklerine göre daha farklı bir yapıdadır. Klasik eğitim ortamlarında öğretmen ses tonu, jest-mimik ve duruma göre verdiği tepkilerle öğrenciye rehberlik etmekte bilgi aktarımını kolaylaştırmaktadır. Uzaktan eğitim içeriklerinde ise bu durumun söz konusu olmamasından dolayı öğrenciye rehberlik edecek unsurların içeriğe yansıtılması gerekmektedir.

Aşağıda kısa adı TUZEM olan Trakya Üniversitesi Uzaktan Eğitim Araştırma ve Uygulama Merkezi tarafından hazırlanmış bir içerik senaryosu örneği görmektesiniz.



E-İçerik Senaryosu

Birim	TRAKYA ÜNİVERSİTESİ - UZAKTAN EĞİTİM MERKEZİ		
Hazırlayan	Hasan Özgür	Tarih	26.12.2007
Kontrol Eden	Nuh Hatipoğlu	Ders Adı / Hafta	İNGİZLİZCE II / 4. HAFTA
		Dosya Adı	ING201_04_300_00

Ekran Düzeni

1. Sayfa

Başlık Alanı
 Alt Başlık Alanı

KUTU
 Anlatım
 İkonu

Metin1

TABLE 1

PLAYER

Player Türü: YAZDIR, Her, Geri, Son, İlk düğmesi

ÖRNEK: Yönerge alanı, örnek cevap alındıktan sonra, der olacak.

2. Sayfa

Başlık Alanı
 Alt Başlık Alanı

KUTU
 Anlatım
 İkonu

Metin1

Metin2

Metin6

Metin3

Metin7

Metin4

Metin8

Metin5

PLAYER

Player Türü: YAZDIR, Her, Geri, Son, İlk düğmesi

ÖRNEK: Yönerge alanı, örnek cevap alındıktan sonra, der olacak.

Animasyon Tanımı

Başlık, Alt Başlık, Konu Anlatım İkonu ve Metinler, ekran düzenindeki alanların yönetimi yapılır.

Table 1

Başlık, Alt Başlık, Konu Anlatım İkonu ve Metinler, ekran düzenindeki alanların yönetimi yapılır.

Kullanıcı, Resim1 (X) üzerine gelince, Resim2 (X) görünür olur. Tıklayınca, Resim4 (X) kaldırılır. Başka okunur.

Resimler/Grafikler

Resim 1: anabasklik_masik_ders_icon.png
Kısayol İkonu

Resim 2: konu_anlatimi_icon_02.png
Konu Anlatım İkonu

Resim3 (x): kutuikik_ses_kutuk.png
Kutuk Kutuikik İkonu

Resim4 (x): kutuikik_ses_kutuk_02.png
Kutuk Kutuikik İkonu - Çıkar

Metinler

1. Sayfa

Başlık Alanı:
Lesson 4 - Past Continuous Tense

Alt Başlık Alanı:
The Use of Past Continuous Tense

Metin1:
The past continuous tense expresses action at a particular moment in the past. The action started before that moment but has not finished at that moment. For example,
Yesterday I watched a film on TV. The film started at 7pm and finished at 9pm.
At the following table, you can see how we use the Past Continuous Tense.

Table 1

2. Sayfa

Başlık Alanı:
Lesson 4 - Past Continuous Tense

Alt Başlık Alanı:
The Use of Past Continuous Tense

Metin1:
When we use the Past Continuous Tense, our listener usually knows or understands what time we are talking about. Look at these examples:

Metin2:
* I **was working** at 10pm last night.

Metin3:
* They **were not playing** football at 9am this morning.

Metin4:
* **What were you doing** at 10pm last night?

Metin5:
* **What were you doing** when he arrived?

Metin6:
* She **was cooking** when I telephoned her.

Metin7:
* We **were having** dinner when it started to rain.

Metin8:
* Ram went home early because it **was snowing**.

Sesler

ING201_04_300_00_51:
I **was working** at 10pm last night.

ING201_04_300_00_52:
They **were not playing** football at 9am this morning.

ING201_04_300_00_53:
What were you doing at 10pm last night?

ING201_04_300_00_54:
What were you doing when he arrived?

ING201_04_300_00_55:
She **was cooking** when I telephoned her.

ING201_04_300_00_56:
We **were having** dinner when it started to rain.

ING201_04_300_00_57:
Ram went home early because it **was snowing**.

Şekil 3. TUZEM’de Kullanılan İçerik Senaryosu Örneği (Tosun ve Hatipoğlu, 2008, s.821)

İçerik hazırlanırken karşılaşılan sıkıntılardan birisi de içeriğin eşzamanlı mı yoksa eşzamansız mı sunulacağıdır. Eşzamansız uygulamalar her ne kadar öğrenciye etkinliği istediği zaman yapma fırsatı vererek bireysel öğrenmeye eşzamanlı uygulamalara göre daha uygun olsa da eşzamanlı uygulamalar da sohbet (chat), video konferans, ekran paylaşma gibi özellikleriyle yabancı dil öğretimi için büyük anlam ifade etmektedir. Bu konuda genelde her iki uygulamanın da birlikte olabileceği içerikler hazırlanması fikri ön plana çıkmaktadır.

İçeriklerin etkili eğitsel sonuçlar üretebilmeleri ve tasarım metodolojisine uygun bir şekilde tasarlanabilmeleri her şeyden önce öğrenme durumlarının göz önünde bulundurularak uygun içeriğin seçilmesi ve düzenlenmesi ile mümkündür. Fakat bilginin sürekli gelişmesi ve yeni gelişen bilgilerin nasıl ve ne şekilde öğretileceği konusunda farklı yaklaşımların ortaya çıkması e-öğrenme uygulamaları ile ilgili sorunlara neden olmaktadır. Bu durum günümüzde en önemli e-öğretim tasarımı sorunlarından biridir.

3.2.4.1. İçeriğin Seçimi

İçerik seçimi yapılırken en başta öğrencinin kapsamlı analizi yapılır. Öğrencinin dil yeterliliği, ön düzey bilgileri ve hazırbulunuşluk düzeyleri, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenle etkileşimi göz önünde bulundurulur. Öğrenci özelliklerinin programlara yansıtılması programların tasarımcının bakış açısına göre değil öğrencinin bakış açısına göre olmasına olanak sağlar yani programı öğrenci odaklı kılar.

İçerik seçimi yapılırken dikkat edilen en önemli noktalardan biri de dilin kullanım alanıdır. Örneğin amaç dil turizm alanında, kamusal alanda ya da akademik alanda kullanılabilir. Bu alanların her birinin etkinlik yoğunluğu farklıdır. Eğer dil turizm alanında kullanılacaksa dinleme ve konuşma etkinliklerine ağırlık verilir, kamusal alanda veya akademik alanda kullanılacaksa okuduğunu anlama ve yazma etkinliklerine ağırlık verilir. Fakat bir alana ağırlık verilirken diğer alanlar tamamen dışarıda tutulamaz, zira yabancı dil öğretiminin geliştirmeyi hedeflediği okuduğunu anlama, dinlediğini anlama, yazma ve konuşma becerileri bir bütün halinde işlenmelidir. Ancak bunların ihtiyaç alanlarına göre yoğunlukları değişebilir.

İçeriğin esnek olması önemli noktalardan biridir, zira her öğrencinin öğrenme hızı farklıdır. Klasik öğretim yöntemlerinde içerikler ortalama bir seviyede sunulmaktadır ve bu durum hızlı ve yavaş öğrenen öğrenciler için sorun yaratmaktadır. Fakat bilgisayarın ders ortamına sağladığı en önemli katkılardan biri de bireysel öğrenmeye olanak sağlamasıdır. Programların içeriği öğrencinin bireysel olarak da ilerleyebilmesine imkân verecek şekilde tasarlanarak bireysellik özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır.

Öğrencilerin bireysel olarak çalıştıklarında daha başarılı oldukları görüşü her zaman için geçerli değildir. Zira bazı öğrenciler bireysel olarak çalıştıkları zaman daha başarılı olurken bazı öğrenciler grup halinde çalıştıklarında başarılı olmaktadır. İçerikler hem bireysel çalışmaya hem de grup halinde çalışmaya olanak sağlayacak türde olmalıdır. Ayrıca seçilen içerik öğrenilebilirlik, kullanım kolaylığı, kültürel içerik, iletişimsel etkileşim, uygunluk ve dil kullanımı gibi konularda da istenilen standartlarda olmalıdır.

3.2.4.2. İçeriğin Düzenlenmesi

İçeriğin düzenlenmesi için uzmanlar iki farklı teknik kullanmaktadırlar. Bunlar; *içerik merkezli tasarım* ve *öğrenci merkezli tasarım*'dır. İçerik merkezli tasarımda öğrencinin bakış açısından ziyade tasarımcının bakış açısı dikkate alınır. Fakat bu durum öğrencinin tamamen dışarıda tutulması anlamına gelmez, zaman zaman öğrenci de göz önünde bulundurulur. Bu durum tasarımcının daha dikkatli ve titiz çalışmasını gerektirmektedir. Sunulacak etkinlikler öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamazsa sorunlara neden olabilir.

İçerik merkezli tasarımda genel olarak etkinliklerin belli bir mantığı ve düzeni olduğu kabul edilir. Temel amaç öğrencilerin seviyelerine uygun etkinliklere yer vermektir. Etkinlikler arasından öncelik sonralık gibi bir hiyerarşi mevcuttur. Konular tasarımcının uygun gördüğü bir mantıkta ve sırada sunulmaktadır. Günümüzde içerik merkezli tasarım öğrenci ihtiyaçlarını yeterince göz önünde bulundurmadığı gerekçesiyle fazla kabul görmemektedir.

Öğrenci merkezli tasarımlarda öğrenci özellikleri dikkate alınır. Öğrencinin ilgileri, ihtiyaçları, yetenekleri, yaşı, hazırbulunuşluk düzeyi gibi özellikleri göz önünde

bulundurulur. Öğrenci doğrudan merkeze alındığından tüm etkinlikler öğrencinin ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanır.

Öğrenci merkezli içerikler programın öğrenci tarafından yönlendirilmesine olanak sağlayacak şekilde düzenlenir. Bireysel olarak ilerlemeye imkân veren bu düzenlemede öğrencinin kendi başına yapabileceği etkinlikler yer almaktadır. Öğrenci bu etkinlikleri gerçekleştirirken başarılı her durum sonunda davranışı pekiştirilmekte ve öğrenmeler desteklenmektedir. Ayrıca öğrenme esnasında öğrenciye çeşitli ipuçları verilerek konular arasında bağlantı kurması sağlanmaktadır. Öğrenci öğrenme sürecinde aktif bir rol oynayarak etkili öğrenmeler gerçekleştirmektedir.

İçeriği iyi düzenlenmiş programlar öğrenciler açısından son derece motive edici ve sürükleyici olabilir. Hedef ve içerik arasındaki bağlantının iyi olması gerekir. Ünitelerin birbirleri ile bağlantılı olması geçmiş konuların unutulmamasını sağlayacaktır. Bu nedenle gerek yeni kelimeler, gerekse yeni yapılar ve kalıplar diğer yeni ünitelerde de yer almalıdır.

3.2.5. Programın Hedef Kitleye Uygunluğu

Hiç kuşku yok ki öğrenciler için en uygun araç ve gereçler öğrenciyi öğretim sürecinde en aktif kılacak araç ve gereçlerdir. Zira öğrenci öğrenme ortamında öğrenme etkinliklerine katıldığı ölçüde kalıcı izli öğrenmeler gerçekleşir. Bundan dolayı tasarlanan programların hedef kitleye uygun olup olmaması etkin katılımı ve kalıcı izli öğrenmeyi etkileyen faktörlerin başında gelmektedir. Bu da başarıda belirleyici ölçütlerden biridir.

Programların hedef kitleye uygun bir şekilde tasarlanması için birtakım sorulara cevap aranması gerekmektedir. Yabancı dil öğretim amaçlı kullanılacak bir program için şu soruları sorabiliriz: Program hangi yaş grubuna hitap edecek? Bunların hazırbulunuşluk düzeyleri nasıldır? Dil kapasiteleri ve eğitim düzeyleri nasıldır? İstekleri nelerdir? Aşağıda bu sorulara cevaplar aranarak konu değerlendirilmektedir.

3.2.5.1. Hedef Kitlenin Yaşı

Yabancı dil öğretimde kullanılacak bir bilgisayar programının isabetli olup olmaması öncelikle hitap ettiği kitlenin yaşına uygun olup olmasıyla ilgilidir. Zira ilköğretim çağındaki bir çocuğa yabancı dil öğretmekle yetişkin birine öğretmek arasında çok ciddi farklar vardır. Zekâ düzeyi, ilgi, yetenek, eğitimsel istek ve arzular, beklentiler gibi özelliklerin farklı olması bu gruplar için uygulanacak yaklaşımlarda ve tasarlanacak programlarda farklılık meydana getirir.

Yapılan araştırmalar yabancı dil öğrenmede yaş faktörünün önemini açıkça ortaya koymaktadır. Her ne kadar öğrenmede kritik dönem olarak adlandırılan ve bireyin öğrenme sürecinde öğrenmeye en fazla hazır olduğu dönemi ifade eden bu sürecin yaşla bağlantısı olduğu fikri bilim adamlarını ikiye bölse de yabancı dil öğretiminde kritik dönemin öneminin göz ardı edilemeyeceği bir gerçektir.

Uslu dil ediniminde kritik evrenin olup olmadığı konusunda bilim adamlarının farklı düşündüğünü belirterek şunları söylemektedir:

Kritik evreyi savunanlar, yabancı dil ve ikinci dil öğrenimindeki diğer faktörleri önemsiz saymakta ve ergenlik çağından sonra bir yabancı dilin tam olarak öğrenilemeyeceğini iddia etmektedirler. Kritik evre varsayımına karşı çıkanlar, dil öğrenmeyi etkileyen faktörler olarak yaştan çok bireysel, çevresel ve iletişimsel faktörler üzerinde durmaktadırlar (2007, s.146).

Kritik evreyi savunan birçok bilim adamı erken yaşta yabancı dil öğrenmenin daha kolay olacağını ileri sürmüştür. Örneğin Beck (1997, s.4), “Çocukların öğrendikleri ikinci dili, beyinlerinde birinci dilleri ile aynı yerde; yetişkinlerin ise birinci dille ikinci dili beyinlerinde farklı yerlerde ayrı ayrı tuttuğunu belirtmiştir” (Mirici, 2001, s.39). Bu durum erken yaşta yabancı dil öğrenmenin kolaylaştığını ve yaş ilerledikçe dil öğrenmenin zorlaştığını ortaya koymaktadır.

Littlewood (1988, s.65) ise görüşlerini şöyle dile getirmektedir: “Beynin daha esnek olduğu ve dil öğreniminin daha kolay gerçekleştiği bir kritik dönem vardır. Bu

dönem ergenlik çağında son bulduğunu için yetişkinler doğal öğrenme kapasitelerini yitirirler ve dil öğrenme yapay bir süreç haline gelir” (Mirici, 2001, s.39).

Yabancı dil öğretiminde kritik dönemden ziyade başka faktörlerin önemli olduğunu savunan Uslu, yabancı dil öğrenmede çocuklarla yetişkinlerin farklı avantajları olduğunu belirterek bu durumu şöyle açıklamaktadır:

Çocuklar yabancı dilin sesbilgisi özelliklerini, yetişkinler ise biçimbilgisi ve sözdizimi konularını daha iyi öğrenirler. Sonuç olarak yabancı dil öğreniminde yaş faktörü tek başına belirleyici bir etken değildir. Her yaşta yabancı dil öğrenilebilir. Ancak o yaşın özelliklerine uygun öğrenim ve öğretim stratejilerinin uygulanması başarıyı daha da artıracaktır (2007, s.146).

Her ne kadar iki farklı görüş ortaya çıksa da yabancı dil öğretiminde yaş faktörünün önemli olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bu bakımdan programların tasarım aşamasında hedef kitlenin yaşının dikkate alınması programların verimi açısından büyük önem taşımaktadır.

3.2.5.2. Hedef Kitlenin Hazırbulunuşluk Düzeyi

Programların hedef kitleye uygunluğunu belirleyen en önemli etkenlerden biri hazırbulunuşluk düzeyidir. Yapıcı, hazırbulunuşluğu şöyle tarif etmektedir: “Belli bir öğrenme faaliyetini gerçekleştirmek için, gerekli olan ön koşul davranışların kazanılması anlamına gelir Basit ve yalın şekli ile söylemek gerekirse; herhangi bir etkinliği yapmaya; bilişsel, duyuşsal, sosyal ve psikomotor hazır olma olarak tanımlanabilir” (2004, s.2).

Hazırbulunuşluk sinir sisteminin öğrenmeye hazır duruma gelmesi olarak tanımlansa da günümüzde bu tanım bazı yönleriyle eksik kalmaktadır. Yapıcı (2004, s.2), 6-7 yaşında bir çocuğun sinir sistemi açısından bakıldığında, okula gitmeye ve başarılı olmaya hazır olduğunu fakat buna rağmen birçok çocuğun okul kurumunda başarısız ve mutsuz olduğunu belirtmekte ve bunun sebebini ise sinir sistemi olarak

hazır olmanın dışında da bir takım ön şart öğrenme ve gelişmişliklerin gereğince yerine gelmemiş olmasına bağlamaktadır.

Hazırbulunuşluğu daha geniş açılardan inceleyen Yapıcı (2004, s.3,7) bu konuyu dört başlık altında ele almaktadır. Bunlar: *bilişsel hazırbulunuşluk*, *duyuşsal ve sosyal hazırbulunuşluk*, *dil gelişimi açısından hazırbulunuşluk* ve *fiziksel hazırbulunuşluk*.

a- Bilişsel hazırbulunuşluk: Bireylerin eleştirel ve mantıksal düşünme yeteneklerinin yeterli olması anlamına gelir. Çocuğun; zaman, boyut, uzaklık, hacim gibi kavramları algılayabildiği ve Piaget'nin *somut işlemler dönemi* adını verdiği bu dönem 7–11 yaş arasını kapsar.

Bu dönemde, çocuklar hayalle gerçeği birbirinden ayırt edebilir, mantıksal düşünerek sıralama ve sınıflama işlemlerini kolaylıkla yapabilirler. Fakat soyut kavramları tam olarak kavradıklarından bahsedemeyiz, çevresindekileri model olarak kavramları yerinde kullansalar da anlamlarını açıklamakta zorlanırlar. Tasarımcıların bu özellikleri dikkate alarak ilköğretime başlayan öğrencilerinin ne tür sınıflamaları ve sıralama yapabildiklerini dikkate alarak programları bu yönde tasarlamaları gerekir.

b- Duyuşsal ve sosyal hazırbulunuşluk: Bireyin kendini daha iyi tanıdığı neyi yapıp neyi yapamayacağını kestirebildiği, dışarıdan gelen tepkilere göre tutum alabildiği evreyi ifade eder. Dışarıdan gelen tepkiler birey için olumsuz ise birey o işi yapmaktan vazgeçebilir. Tepkilerin olumlu ve ona destek verecek yönde olması işini kolaylaştırarak o işi yapma hevesi oluşturur.

Tasarlanacak programın olumlu yönde ve ona destek verecek geribildirimlerle donatılmış olması bu noktada büyük önem arz etmektedir. Programların kolay kullanılabilir olmaları öğrencilerin o programlara karşı olumlu tutum geliştirmelerine neden olacağı gibi derse olan ilgisini de artıracaktır. Öğrencilerin derslere duyuşsal olarak hazır olmaları durumunda başarılarının arttığı sıklıkla gözlenen bir durumdur.

c- Dil gelişimi açısından hazırbulunuşluk: Okuma, yazma, konuşma gibi etkinlikleri yürütebilmeyi ifade eder. Çocuk; anne, baba veya herhangi birinden yardım

almaksızın okul çağına gelmeden dilbilgisi kurallarına göre konuşmaya başlar ve kendi düzeyine göre deyim ve mecazî ifadeleri anlar ve konuşur.

İlköğretim seviyesindeki bir çocuk normal şartlarda okuma ve yazmayı çok kısa sürede öğrenebilir. Bu dönemde, çocuğun bilişsel, duyuşsal ve fiziksel özelliklerine uygun olarak tasarlanan programlar çocuk tarafından kolaylıkla kullanılabilir ve etkin sonuçlar alınabilir.

d- Fiziksel hazırbulunuşluk: Bireyin duyu organlarının tamamını kullanabildiği evreyi ifade eder. Bu duyu organlarının birinin eksikliği sorunların ortaya çıkmasına neden olur. Normal şartlarda ilköğretim seviyesindeki bir öğrencinin küçük ve büyük kas gelişiminin yeterli düzeyde, küçük kas ve göz-el koordinasyonunun uyum içinde olması gerekmektedir.

Özellikle ilköğretim seviyesinde kullanılacak programların tasarım sürecinde öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri ayrıntılı olarak betimlenerek, onların bilişsel, duyuşsal ve fiziksel hazırbulunuşluk düzeyleri göz önünde bulundurulmalıdır.

3.2.5.3. Hedef Kitlenin Dil Kapasitesi

Chomsky (1959) ve Krashen (1985) gibi bazı bilim adamları her bireyin doğuştan gelen bir dil edinme kapasitesine sahip olduğunu belirtirler. Fakat dil edinme kapasitesiyle ilgili farklı görüşler ortaya sürerler. Chomsky, bu kapasitenin ergenlik sonrasında etkisini yitirdiğini savunurken Krashen, bunun etkisini yitirse bile tamamen kaybolmadığını ve gerekli koşullar sağlandığında yeniden etkin duruma geçebileceğini savunmaktadır.

İnsanların dil öğrenmeyi sağlayan özel bir beyin mekanizmasına sahip olduğunu savunan Chomsky, özellikle ana dili ediniminde bu mekanizmanın rolünden bahseder. *Dil Edinim Cihazı (DEC) (Language Acquisition Device)* adını verdiği bu mekanizma dünyadaki bütün dillerin iskeletini oluştur ve dünya üzerindeki bütün çocuklar aynı süreçlerden geçerek yürümeyi öğrendikleri gibi konuşmayı da öğrenirler. Dil öğrenme mekanizmaları zamanı geldiğinde dışarıdan yardım almaksızın harekete geçer. Bu

zaman dil öğrenme açısından kritik dönem olarak ifade edilen 3-10 yaş arasıdır. Bu dönemden sonra dil öğrenmenin zorlaştığını savunan Chomsky çocukların ana dili edindikleri sürecin yabancı dil öğrenme içinde geçerli olduğunu belirtir.

Chomsky yetişkinlerin bu cihazdan yararlanmalarının mümkün olmadığını belirtmekte ve kritik döneme vurgu yapmaktadır. Onların ikinci dili ancak genel öğrenme yolları ile edinebileceğini belirtmekte ve dil ediniminde yetişkinlerin çocuklara göre daha başarısız olmalarının sebebini bu duruma bağlamaktadır.

Chomsky'nin *DEC* ile ilgili görüşlerini kabul eden dilbilimci Krashen yetişkinlerin yabancı dil edinimi konusunda Chomsky gibi düşünmemektedir. Krashen ve bazı uygulamalı dilbilimciler *DEC*'in hayat boyu etkin olduğu görüşünü savunmaktadırlar. Onlara göre yetişkinlerin ikinci dil ediniminde başarılı olamamalarının nedeni *DEC*'i etkin bir biçimde kullanamamalarıdır. Şayet uygun bir ortam sağlanırsa *DEC* etkin biçimde kullanılmakta ve ana dil de olduğu gibi ikinci dilin kuralları da edinilmektedir.

Dil ediniminin aslında zor olmadığını, gerekli mesajların yeteri düzeyde alınmasıyla bunun çok kolay olduğunu ileri süren Krashen için önemli olan kişinin bol miktarda mesaj almasıdır. Bunun sebebini Ellidokuzoğlu şöyle açıklamaktadır:

Bol miktarda anlaşılabilir mesaja maruz bırakılan bir kişinin *DEC*'i, kişi farkına varmadan mesajların içindeki dilbilgisi kurallarını otomatik olarak edinir. Dil edinim sürecinde sessiz dönem olarak adlandırılan, sözlü ve yazılı mesaj depolamakla geçirilen bir kuluçka döneminden sonra kişi konuşma ve yazmaya başlar. Çocuklarda 1,5-2 yıl süren bu sessiz dönem yetişkinlerde daha kısa sürelidir. Bu hız artışının temel nedeni ise pek çok bilgiyle donanmış yetişkinlerin çocuklardan daha fazla mesaj alma ve anlama kapasitesine sahip olmalarıdır (2006, s.93).

Buradan hareketle diyebiliriz ki doğal dil edinim sürecini harekete geçiren etkenlerin tespit edilerek bulguların programlara yansıtılması gereklidir. Okuma ve dinleme etkinliklerinin bu süreci hareket geçiren en önemli etkinlikler olduğu yapılan araştırmalarla da kanıtlanmıştır. Tayland Amerikan Üniversitesinde yapılan bir

uygulamaya göre, “Yaklaşık 1500 ders saati boyunca seviyelerine uygun sözlü mesaj alan (dinleme yapan) ve ilk 1000 saatlik dönemde hedef dilde [pek] konuşmayan öğrencilerin, 1500 saatlik eğitim sürecinin sonunda ana dillerine yakın seviyede yabancı dil seviyesine ulaştıkları tespit edilmiştir” (Web 7, 13.04.2011). Bu durum tasarlanacak programların öğrenciye seviyelerine uygun bol sözlü mesaj veren ve öğrenciyi sözlü iletişime geçirebilen bir yapıda olması gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır.

3.2.5.4. Hedef Kitlenin Eğitim Düzeyi

Programların tasarım aşamasında öğrencilerin eğitim düzeylerinin dikkate alınması temel ilkelerden biridir. Zira kullanılan içerik öğrencinin motivasyonunu doğrudan etkileyeceğinden başarı elde edilmesinde belirleyici olmaktadır. Örneğin ilköğretim seviyesinde bir sınıfta kullanılacak programda siyaset konularının yer alması öğrencilerin çalışma şevkini olumsuz etkileyerek ilgisini çekme noktasında başarısız olacaktır. Bu durum öğrencinin yabancı dile karşı olumsuz tutum geliştirmesini de neden olabilir. Aynı şekilde yetişkinler için kullanılacak bir programda basit hikâyelerin ve basit metinlerin yer alması öğrencilerin motivasyonunu etkileyerek programın verimini düşürecektir.

Öğrenci kendi oluşturduğu öğrenme deneyimini yabancı dil öğrenme sürecinde de kullanmaktadır. Kaygı, rekabet, öğretmene tepki vermek veya öğretmene bağımlı kalmak gibi tutum ve davranışları diğer öğrenme süreçlerinde de kullanmaktadır. Eğitim seviyesi yükseldikçe öğrenme deneyimleri de doğal olarak artacaktır. Bu deneyimlerin neler olduğu ve sınıf ortamında nasıl bir etkileşim sağladığı, yararlı ve zararlı yönlerinin neler olduğu irdelenerek bu özelliklerin göz önünde bulundurulması programların verimini artıracaktır.

Ekmekçi, öğrencilerin ana dillerinde oluşturdukları kavramların yabancı dildeki karşılıklarını öğrenmesinin daha kolay olduğunu ileri sürerek bunun sebebinin şöyle açıklamaktadır: “Eğer bu kavramları kendi dilinde oluşturmamışsa, öğrenci o zaman yabancı dil öğrenirken çok güçlük çeker. Kavramların ne olduğunu bilmeden yabancı dilde verilen tümceleri anlamak bir yerde olanaksızdır” (1983, s.111,112). İlköğretim seviyesindeki bir öğrenci henüz bu kavramları tam olarak oluşturmadığından programların bu kavramları daha kapsamlı açıklayacak şekilde tasarlanması gerekir.

Üniversite seviyesinde kullanılacak bir programda bu kavramlar üzerinde fazla durulmayabilir ve ana dildeki örnekleriyle karşılaştırılarak konu sunulabilir.

Ayrıca programlarda kullanılacak yazı, renk, şekil, nesne gibi bileşenlerin de hedef kitlenin eğitim düzeyiyle dolayısıyla algılamalarıyla uyumlu bir şekilde olması gerekir. Bu durum verilmek istenilen mesajların algılanmasını etkilediği gibi öğrencinin dikkatini canlı tutarak derse güdülenmesini de etkiler. Örneğin ilköğretim seviyesindeki öğrenciler için hazırlanmış bir programda kullanılan renklerin canlı ve zıt renkler olması öğrencilerin ilgisini daha fazla çekecektir, pastel renklerin daha çok oluşu öğrencinin ilgisini çekmekte zorluk yaşatır. Ayrıca eğitim seviyesinin düşük olduğu ortamlarda yazı puntolarının büyük olması daha etkili öğrenmeler sağlayacaktır.

3.2.5.5. Hedef Kitlenin İstekleri

Öğrencinin öğrenme etkinliklerine aktif bir şekilde katılmasında ve öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleşmesinde öğrencinin istekleri önemli bir rol oynar. Öğrencinin merak ve ilgisini çeken içerikler onların öğrenme isteklerini ve derse katılma arzularını da artırır. Bu durum öğrencinin öğrenme sürecinde aktif bir rol oynamasını sağlar ve etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesine imkân verir.

Öğrencilerin yaşları, eğitim seviyeleri, yabancı dil öğrenme amaçları onların ne istedikleri hakkında ipuçları sunmaktadır. Tasarlanacak programların içeriği bu ipuçlarından yararlanılarak hazırlanmalıdır. Örneğin yabancı dili turizm alanında kullanmak için öğrenen bir sınıf için tasarlanacak programda konuşma dersinin konusunu otelde, havaalanında, müzede vb. yerlerde geçen gerçek ve alışılmış diyaloglar oluşturabilir.

Öğrenci isteklerinin neler olduğu konusunda doğrudan öğrencilerle anket, mülakat vb. görüşmeler yapılarak bilgi elde edilebilir. Bu bilgiler analiz edilerek öğrencinin isteğine ve ihtiyacına uygun etkinlikler hazırlanır. Zira tasarımcının görevi daha çok öğrenme isteği yaratmaktır. Bu da ancak öğrencinin ne istediğini bilmekle mümkün olabilir.

Öğrenmede en önemli koşullardan birinin dikkat olduğunu vurgulayan bazı bilim adamları öğrencilerin dikkatini çekmek için onların ne istediklerinin iyi bilinmesi ve programların bu bilgiler doğrultusunda tasarlanmaları gerektiğini ileri sürmektedirler. Bu bilim adamlarından biri olan Akçay, programlarda kullanılacak içeriklerin öğrencilerin dikkatini çekmemesi durumunda öğrencilerin o derse güdülenmesinin zor olduğunu ifade ederek tercih edilmesi gereken konularla ilgili şunları söylemektedir: “Küçük çocukların dikkatini oyunlar, yemekler, bebekler ve resimli konular çekerken gençler macera içeren ve polisiye türü hikâyelerden hoşlanırlar. Yetişkinlerin ise zevkleri farklıdır; bazıları keşiflerden ve ilmi buluşlardan bahseden yazıları tercih ederken bazıları da duygusal ve romantik hikâyelerden hoşlanır” (2007, s.52).

3.2.6. Karşıtsal Dil Çözümlemesi

Yabancı dil öğretiminde kullanılacak bir bilgisayar programının tasarım sürecinde hedef dil ile ana dilin karşılaştırılması ve bu dillerin sesbilimsel, sözdizimsel ve sözcükbilimsel gibi özelliklerinin programlara yansıtılması bir yandan programları daha isabetli kılarken diğer yandan öğrencinin karşılaşacağı güçlüklerin ve yapacakları yanlışların önüne geçilmesini sağlayacaktır.

Bilim adamlarına göre dil öğretiminde karşılaşılan güçlükler ve yapılan yanlışlıklar diller arasındaki farklılıktan kaynaklanmaktadır. Zira her dilin kendine özgü bir yapısı vardır ve insanlar ana dillerindeki özellikleri öğrenmek istedikleri yabancı dile aktarma eğilimindedirler. Eğer ana dille hedef dil arasındaki benzerlikler fazla ise bu durum olumlu sonuçlar yaratacaktır ve öğrenme süreci bundan büyük ölçüde yararlanacaktır. Fakat ayrılıklar fazla ise bu durum öğrenme sürecini daha da zorlaştıracaktır.

Birçok bilim adamı diller arasında karşılaştırma yapılarak ortaya çıkacak hataların önüne geçilebileceğini ve başarılı sonuçlar elde edilebileceğini belirtmektedir. Birleşik Amerikalı yapısalcılardan olan Fries (1945, s.9) karşılaştırmalı çalışmaların önemine dikkat çekerek şöyle demektedir: “En etkili gereçler, amaç dilin bilimsel betimlemesi ve bu betimlemenin anadil ile özenli karşılaştırılması sonucu elde edilen bilgiler ışığında hazırlanan gereçlerdir” (İşler, 2002, s.124).

Lado (1957, s.2) ise karşıtsal dil çözümlemesi hakkında görüşlerini şöyle dile getirmektedir: “Kişiler ana dilleri ve kültürlerindeki kalıplar ile anlamlar ve bu kalıplar ile anlamların dağılımlarını yabancı dil ve kültürlerine aktarmaktadırlar. Bu aktarımı, gerek aktif olarak yabancı dili konuşur ve kültürüne göre davranırken, gerekse pasif olarak o dili ve kültürü sahiplerinin konuşma ve davranışlarından anlamaya çalışırken yaparlar” (İşler, 2002, s.126).

Karşıtsal dil çözümlemeleri yapılırken özellikle her iki dilin sesleri üzerinde durulur. Bir dilde bulunup diğer dilde bulunmayan ve öğrenciler için zorluk çıkaran sesler incelenerek öğrencilere olumsuz aktarımının önüne geçilir. Zira bu alanda yapılan araştırmalar öğrencilerin dinleme ve konuşma etkinlikleri sırasında seslerin telaffuzlarını doğru öğrenmeleri durumunda ileride karşılaşacakları birtakım sorunları kolaylıkla çözdüklerini göstermektedir.

3.2.7. Karşıtsal Kültür Çözümlemesi

Günümüzde yapılan araştırmalar dil ve kültür arasında güçlü bir ilişkinin var olduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır. Dilbilimciler dilin kültürden soyutlanarak öğretilmeyeceği gerçeğini görerek karşılaştırmalı kültür çalışmalarının dil öğretimine yansıtılması gerekliliğini vurgulamaktadırlar. Tasarımcılar ise bu çalışmaları tasarlayacakları programlara yansıtmak zorundadırlar.

Aktaş (2005), Edmonson ve House’ye (1993, s.82) atıfta bulunarak bir dili öğrenmenin o dilin iletişimsel yetisini kazanarak o dilde iletişim kurmak olduğunu belirtmekte ve bu durumu şöyle açıklamaktadır:

İletişimsel yetiyi kazanmak, o dilin iletişimsel becerileri yani hem konuşma ve yazma gibi yaratıcı becerileri hem de dinleme ve okuma gibi edilgen becerileri kavramak, ayrıca o dilin konuşulduğu ülkenin kültürünü, yaşam ve hareket tarzlarını, kısaca sosyodilbilim (soziolinguistik) ve pragmatik biliminin öngördüğü (neyin, nerede, ne zaman, kiminle, nasıl, hangi koşullarda konuşulabileceğini öğrenmek gibi) davranış şekilleriyle birlikte o ülkenin insanlarıyla sözlü ve yazılı olarak iletişim kurmayı öğrenmek demek anlamına gelmektedir (s.93).

Bu durum yabancı dil öğrenmenin sadece dile ait dört temel becerinin geliştirilmesiyle mümkün olmayacağı ve dilin ait olduğu kültürün de öğrenilmesi gerektiği gerçeğini karşımıza çıkarmaktadır. Konuşma, yazma, dinleme ve okuma becerilerinin yanısıra dini inanışlar, gelenek ve görenekler, düşünce yapıları, ahlaki değerler, giyim kuşam, yiyecekler, içecekler, sanayi, ticaret, tarım gibi elemanlar kültürün her bir parçasını oluşturmaktadır ve dolayısı ile dilin bir parçasını oluşturmaktadır.

Günümüzde teknolojinin sunduğu imkânlarla kültürel öğelerin sınıf ortamına sokulması ve yaşanan sıkıntıların ortadan kaldırılması mümkündür. Brooks (1986), bir yabancı dil sınıfında sunulabilecek bazı kültürel öğeleri aşağıdaki gibi sıralamakta ve bu listedeki örneklerin kaynak kültür-hedef kültür ilişkisine göre değiştirilebileceğini veya daha da arttırılabileceğini ifade etmektedir:

- Selamlaşma, ayrılma, arkadaşlar arası ayaküstü konuşmalar, yeni bir kişiyi tanıtırma.
- Kişiler arası konuşmalarda yaşa, yakınlık derecesine, sosyal statüye, resmi durumlara göre konuşmada kullanılacak söz ve kalıplar.
- Hedef dili öğrenirken yapılabilecek muhtemel hatalar ve bu hataların hedef kültürde yaratacağı etkiler.
- Söylenmemesi gereken kelimeler ve sorulmaması gereken sorular.
- Kelime ve yapı açısından yazım dili ve konuşma dili arasındaki farklar.
- Gelenekler, efsaneler, hikâyeler.
- Edebiyat, okunan kitaplar, çocuk edebiyatı, çocuk şarkıları.
- Evde, okulda, halka açık alanlarda, askeri kurumlarda, törenlerde, vb. yerlerdeki kurallar.
- Festival tarihleri, sebepleri, kutlama şekilleri.
- Tatil zamanları, süreleri, tatilde gidilen yerler, yapılanlar.
- Oyunlar.
- Müzik.
- Ev hayvanları.
- Telefon konuşmaları.
- Arkadaşlık ilişkileri, kulüpler, gruplar.
- Bir kişinin odasında bulunan kişisel eşyalar veya evdeki elektronik eşyalar.
- İklim şartları.
- Temizlik standartları.
- Sigara içme konusundaki yaklaşımlar.
- Sağlık sistemi.
- Yarışmalar, sporlar, hobiler.
- Randevu verilmesi ve randevuya geliş saatleri.
- Birini bir yere davet etme, çıkma teklif etme, flört.
- Trafik.

- Radyo ve televizyon programları
- Mektup yazma, postane sistemi.
- Evde yenen yemekler, masadaki oturma düzeni, yemekteki konuşmalar.
- Dışarıda yenen yemekler ve yendiği yerler.
- İçecek ve alkol kullanımı.
- Yemek arası yiyip içme.
- Tiyatro, sinema.
- Oyun alanları.
- Gece hayatı.
- Müzeler, sergiler, hayvanat bahçeleri.
- Ulaşım.
- Şehir ve kırsal kesim arasındaki farklar.
- Para biriktirme, tasarruf yöntemleri.
- Meslek çeşitleri, gözde meslekler, iş olanakları (Ozil, 1999).

Dil ile kültür arasındaki ilişkiyi dilin sosyal örgüsü içerisinde irdeleyen ve dil kullanım farklılıklarıyla ilgilenen bir dilbilim dalı olan toplumdilbilime göre bir dilin yapısı ve kullanımı o toplumdaki siyasal ve etnik gruba, eğitim seviyesine, yaşına, cinsiyetine ve içinde bulunduğu iletişim ortamına göre değişiklik gösterir. Bu değişiklikler kültür etkinliğinin temelini oluşturur.

Toplumdilbilimde dil kullanımlarının kültürel öğelere uygunluğu ve yeterliği edimdilbilgisi ve toplumedim olarak iki alana ayrılmaktadır. Edimdilbilgisi dil yapısının uygunluğu ile ilgilenir. Öğrenilen dil kuralları kişinin yapıyı doğru kullanmasını sağlar. Ancak kural bilgisi kullanım bilgisi ile birleştiği takdirde doğru iletişim sağlanır. Toplumdilbilimin diğer alt alanı olan toplumedim kullanılan dildeki anlam uygunluğuna işaret eder. Canale'ın (1983) düşüncelerini aktaran Saraç ise konu hakkında şu vurguyu yapmaktadır:

Toplumedim yeterlik tanımını sözel ifadelerin kullanıldığı durumların farklılığına göre anlaşılabilirlik ve uygunluk seviyesi olarak yapmıştır. İletişime katılanlar sosyal değişkenlere ve değerlere göre farklı dil kullanım stratejileri belirlerler. Bu değişkenlik gösteren kullanımlara örnek olarak, bir öğretmenin öğrencisine kullandığı dil ile öğrencinin öğretmene kullandığı dil arasındaki farklılık verilebilir (2007, s.402).

Günümüzde sosyal ve kültürel değerlerin dil kullanımı, hatta dil kuralları üzerinde etkili olduğu herkesçe bilinen bir gerçektir. Fakat bu gerçeğin ders materyallerine ne

kadar yansıtıldığı ve yansıtılması gerektiği tartışma konusudur. Yabancı dil öğrencilerinin dil yetkinliğini arttırmak amacıyla yapılan ve öğretmen adaylarından diyalogları kültür ve kelime seçimi yönünden değerlendirmelerinin istendiği bir veri toplama anketinin sonucunu Saraç (2007, s.406) şöyle aktarmaktadır: “Kelime seçimi bakımından 82 (%82) öğretmen adayı diyalogları uygun ve yeterli bulmamaktadır. Ayrıca, 90 (%90) katılımcı da diyaloglardaki kullanımların hedef dilin kültür öğelerini içermediğini belirtmiştir.”

Yukarıdaki bilgilerden de anlaşılacağı gibi sosyal ve kültürel değerlerin tasarlanacak programlara yansıtılması öğrencinin karşılaşabileceği güçlüklerin ve yanlış anlaşılmanın önüne geçmesini sağlayacaktır. Böylece programlar daha isabetli hale gelerek üst düzeyde verim alınabilecektir. Tasarım uzmanlarının kültürel alanda yapılan çalışmaları dikkate alarak bunları programlara yansıtması büyük önem arz etmektedir.

3.3. Programların Tasarım Unsurları Açısından Değerlendirilmesi

Yabancı dil öğretiminde kullanılan programların etkili oluşu pedagojik açılardan doğru tasarlanmalarına bağlı olduğu gibi tasarım mantığı açısından da uygun tasarlanmalarına bağlıdır. Çizgi, boyut, doku, renk gibi yapısal-biçimsel elemanların kullanım ilkeleri; yakınlık, bütünlük, vurgu, ahenk gibi yerleşim elemanlarının kullanım ilkeleri ve tasarımda kullanılan diğer ilkelerin etkili bir şekilde kullanılması öğrenmeyi kolaylaştıracağı gibi ilgi çekiciliği artırarak bu alandaki başarıyı ortaya çıkaracaktır.

Öğretim materyalleri üzerinde kullanılan her türlü unsurun öğrenme üzerinde ve öğretim sürecinde etkili olduğu bilim adamları tarafından kabul edilen bir gerçektir. Bu bakımdan kullanılacak unsurların öğrencinin estetik duygularını geliştirici ve onları yönlendirici, öğrenme süresini kısaltarak zaman ve emekten tasarruf sağlayacak niteliklerde olması çok önemlidir.

Tasarım ilkelerinin öğretim yazılımlarının tasarlanmasında dikkate alınması ve bu ilkeler doğrultusunda hazırlanması büyük önem arz etmektedir. Yapılan araştırmalarda bu ilkelerin veriminin birçok etkenle alâkalı olduğu ortaya konmuştur. Öyle ki tasarım ilkelerinin hedef kitlenin cinsiyetine göre değişiklik gösterdiği de kanıtlanmıştır. Cengizhan ve Ateş, yaptıkları bir araştırmada web sitelerinde bayanların ve erkeklerin

tasarım açısından dikkat ettikleri özelliklerin birbirlerinden farklı olduğunu belirterek bu durumu şöyle açıklamaktalar:

Erkekler düz çizgileri, basit renkler içeren görsel elementleri ve formal tipografi, formal bir dil, az kısaltma içeren yazılardan hoşlanırken; kadınlar ise yuvarlak, çok renkli görsel elementleri ve sohbet türü yazı içeriğini tercih ediyor. Yine aynı araştırmaya göre bayanlar bayanların tasarladıkları web sitelerini tercih ederken erkekler erkeklerin tasarladıkları web siteleri tercih etmekte (2006, s.8).

Kullanıcının ilgisini çeken en önemli noktalardan birisi de görsel zenginliktir. Bu bakımdan tasarımı oluşturan unsurlar üzerinde detaylı bir şekilde durmak başarı için vazgeçilmezdir. Bir tasarımı oluşturan unsurların çokluğu ve detayları tasarımı güçleştirse de etkili tasarım yapabilmek için bunların tamamını iyice öğrenip incelemek gerekir. Zira bunların tamamı birbiriyle bağlantılıdır ve birkaçını iyice öğrenip diğerlerinin üzerinde fazla durmayarak başarılı tasarımlar gerçekleştirmek imkânsızdır.

Bir yazılım tasarlanırken dikkat edilmesi gereken noktalar üzerinde duran Bülbül (1999): “Hazırlanan yazılımının eğitsel özelliklere ve anlaşılır bir içeriğe sahip olması ve öğrenciyi güdüleyici unsurlar içermesi gerekmektedir” diyerek tasarım aşamasının önemine dikkat çekmektedir.

Bütün bu özelliklerin tasarlanacak programlara yansıtılabilmesi için her şeyden önce tasarım ilkelerinin neler olduğunun iyi bilinmesi gerekir. Tasarım ilkelerinin dikkatli bir şekilde yansıtılmadığı programların öğretim sürecinde etkili olmasından bahsedilemez. Aşağıda öğretim amaçlı bir bilgisayar programında kullanılabilecek tasarım ilkeleri ele alınmıştır:

- Arayüz Tasarım İlkeleri
- Kompozisyon İlkeleri
- Yapısal-Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri
- Yerleşim Elemanlarının Kullanım İlkeleri

3.3.1. Arayüz Tasarım İlkeleri

Program ile öğrenci arasında sağlıklı bir iletişim kurulabilmesi her şeyden önce bilgisayar ekranının (arayüz) doğru kıstaslara göre tasarlanmasına bağlıdır. Zira öğrenci ile etkileşimin gerçekleştiği ve öğrencinin ihtiyaç duyduğu bilgiye ulaştığı en önemli eleman arayüzdür. Bu bakımdan etkili ve verimli bir arayüz tasarımı gerçekleştirmek için standartların ne olduğunun belirlenmesi ve bu standartlar dikkate alınarak tasarım gerçekleştirilmesi gerekir.

Birçok bilim adamı arayüz tasarımında deneysel kanıtlardan ziyade sezgisel inançların ön plana çıktığını belirterek arayüz tasarımının doğru kıstaslara göre tasarlanması için belirli ilke ve yöntemlere ihtiyaç olduğunu belirtmekteler. Sutcliffe’e (1997) göre, “Farklı bilgi türlerini sunabilmek için ortam kaynaklarının seçilmesine yardımcı olacak ilkelere gereksinim vardır. Bu ilkeler; dikkati toplama, öğrenmenin devamlılığını sağlama ve bilgi yoğunluğuna bağlı aşırı bilişsel yüklenmeyi (cognitive overload) engellemek gibi önemli konularda yönlendirici olmalıdır” (Çakmak, 2007, s.2,3).

Bir arayüzde öğrenci ile program arasındaki iletişimi sağlayacak bütün unsurların noksansız bulunması gerekmektedir. Zira program ile öğrenci arasındaki iletişim ne kadar güçlü olursa öğrenme de o kadar güçlü bir şekilde gerçekleşmiş olur. Bunun için yapılması gereken bazı hususlar vardır. Çakmak (2007) bunları şöyle sıralamaktadır:

Her bir görüntünün estetik kalitesine özen göstermek gerekir. Tek bir görüntü ile çok fazla bilgi sunularak karmaşıklık artırılmamalı ve bu bilgiler amaçlarla uyumlu olmalıdır. Bilgiler, metin, grafik, ses ya da video gibi farklı çoklu ortam bileşenleri ile sunulabilmektedir. Önemli olan hangisinin hangi amaç için uygun olduğuna karar vermektir. Çoklu ortamların tasarlanmasında kullanılan metin, canlandırma, ses, film ve animasyon bileşenleri, her birinin özellikleri dikkate alınarak seçilmelidir. Bu bileşenler ortamların tasarımında dekoratif amaçlarla kullanılmamalı ve kullanıcıların bilgi işleme süreçleri dikkate alınmalıdır (s.3).

Arayüz tasarımında kullanılan bileşenler üzerine yapılacak çalışmalar ve ortaya konulacak isabetli bilgiler ve bu bilgiler ışığında tasarlanmış programlar kullanımı kolay ve güdüleyici bir hale gelerek öğretme ve öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleşmesine katkı sağlayacaktır. Aşağıda arayüz tasarım ilkeleri ve bunların tasarımıdaki yerleri ele alınmış ve programdan seçilen örneklerle anlatılanlar somutlaştırılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada ele alınan arayüz tasarım ilkeleri şöyledir:

- Ses
- Grafik
- Video
- Animasyon
- Metin
- Hipermetin

3.3.1.1. Ses

Birçok bilim alanında olduğu gibi sesin öğretim tasarımı da çok önemli bir işlevi vardır. Zira bilgi sağlamanın en temel yollarından biri olan ses, içeriğin sunulmasının yanı sıra rahatlatıcı bir ortam oluşturulması ve öğrencinin motive edilmesi için de kullanılır.

Ses teknolojileri iki bölüme ayrılmaktadır. Bunlardan birincisi *Seslendirme*'dir ve metinlerin sözlü hale getirilmesi anlamına gelir. Yani bilgisayarların bir metni insan sesi gibi taklit etmesidir. Seslendirme yapılırken dikkat edilmesi gereken bazı hususlar vardır. Bunların başında kullanılan dilin anlaşılabilir oluşu gelmektedir. Ayrıca hece, vurgu, fonetik gibi özelliklere de dikkat etmek gerekir.

İkincisi ise *Algılama*'dır. Ses algılama, öğrencilerin sesli komutlarla bilgisayara işlem yaptırması ve programları yönlendirmesi anlamına gelir. Tasarlanacak programlara ses algılama ve ses tanıma sistemleri vasıtasıyla çeşitli ses komutları kullanılarak yön verilebilir. Ses tanıma işleminde öncelikle bir özelliği sesle etkin hale getirmek için söylenecek sözler metin haline getirilir ve daha sonra sözlü olarak ifade

edilir. Metin söylendiği zaman program metni algılar ve o özellik etkin hale gelir. Bu durum hem programı daha pratik hale getirir hem programla kullanıcı arasındaki etkileşimi kuvvetlendirir.

Ses algılama sistemleri dil öğretim programlarına fevkalade iyi yansıtılmaktadır. Öğrenci, programla karşısında bir insan varmış gibi sözlü olarak iletişim kurmaktadır. Program öğrenciye hedef dilde sorular sormakta, öğrenci bu soruları sözlü olarak cevaplamaktadır. Program öğrencinin telaffuzunu dikkate alarak öğrenciye geribildirim vermekte ve onu yönlendirmektedir. Bu tarz etkinliklerde öğrencinin motivasyonu üst seviyeye çıkmakta ve yoğun bir etkileşim gerçekleşmektedir.

Aşağıda Dyned dil öğretim programında yer alan bir ses algılama etkinliği formatı görmektesiniz. Bu etkinlikte önce sunum yapılmakta ve daha sonra öğrencinin konuyu anlayıp anlamadığı test edilmektedir. Program öğrenciye sunumla ilgili sorular sormakta ve yazılı olarak verilen cevaplardan birini sözlü olarak istemektedir. Öğrenci seçeneklerden birini mikrofona okumakta ve program seçenikle ilgili öğrenciye geribildirim vermektedir. Ayrıca öğrencinin telaffuzunu derecelendirmekte ve hedef dildeki telaffuza ne kadar yakın olduğunu göstermektedir.



Şekil 4. Ses Algılama Etkinliği

Programlardaki birtakım dikkat dağıtıcı sesler öğrenmeye engel olmaktadır; bu nedenle kullanılan ses kayıtlarının yüksek kalitede olması çok önemlidir. Dikkat dağıtıcı sesler en aza indirilerek sesin etkileme gücü üst seviyeye çıkarılmalıdır. Değişik tonlardaki sesler (gürültü, müzik, konuşma v.s.) renk gibi kullanılarak öğrenci üzerinden etkili olması sağlanmalıdır. Ayrıca programlarda birçok farklı formatta ses dosyasının çalınabileceği teknolojiler kullanılmalıdır.

Görsel öğelere ilaveten ekran çeşitli ses efektleriyle zenginleştirilebilir. Örneğin bir içerik sunumu yapılırken arka plana hafif bir müzik verilebilir ya da butonlara basılırken çeşitli sesler çıkarması sağlanabilir. Bu durum monotonluğa engel olabileceği gibi programı eğlenceli hale getirir. Özellikle arka plan müzikleri üzerinde dikkatle durulması gereken bir durumdur. Zira yapılan araştırmalar arka plan müziklerinin öğrenme üzerinde olumlu etkileri olduğunu ortaya koymuştur. Tasarımcı öğretimi motive edici müzikler seçerek bunları arka plan müzikleri olarak kullanmalıdır.

3.3.1.2. Grafik

Grafik; fotoğraf, çizim, diyagram, harita gibi sembollerin bir yüzey üzerinde temsil edilmesidir. Bilginin görsel olarak sunumunu sağlayan grafikler genellikle yazı, resim ve renkten oluşurlar. Son dönemlerde ilerleyen teknolojik gelişmelere ve yeniliklere paralel olarak hareketli ve animasyonlu grafiklerin kullanımı yaygınlaşmaktadır. Bu durum programlardaki performansı artırdığı gibi programları daha eğlenceli ve daha ilgi çekici bir hale getirmektedir.

Sözel mesajların öğrenciler tarafından anlaşılmasında ve somutlaştırılmasında en yaygın olarak kullanılan unsurlardan biri olan grafikler öğrencinin kavramı anlamasına, yorumlamasına ve kavramlar arasındaki ilişkileri görmesine yardımcı olur. Yine öğrencinin dikkatinin çekilmesinde ve korunmasında grafiklerin etkisi büyüktür. Zira grafikler önemli bir görsel etkiye sahiptirler. Başarılı bir şekilde kullanılan grafikler öğrenmeyi çabuklaştırıp bilginin kavranmasını kolaylaştırırken başarısız grafikler kullanıcının programdan uzaklaşmasına ve dolayısıyla başarısızlığa neden olur.

Bilgi aktarımında en önemli elemanlardan birisi olan grafikler dikkat sağlama, güdüleme, hatırlamayı kolaylaştırma gibi özellikleriyle etkili öğrenme açısından olumlu etkiye sahiptirler. Birçok bilgiyi içermelerinden dolayı grafiklerin sunumu çok dikkatli yapılmalıdır. Mümkünse aşırı ayrıntılardan kaçınarak mesajın daha kolay anlaşılabilir olması sağlanmalıdır. Bu konuda uygulanabilecek en iyi yöntemlerden birisi öncelikle grafiğin tek parça halinde sunulması ve buradaki mesajın algılanmasından sonra yeni parçaların ve ayrıntıların ilave edilmesi şeklinde olabilir.

Grafiklerin etkili mesajlar verebilmeleri için grafiği oluşturan elemanların uygun bir şekilde seçilmesi önemlidir. Stil, renk, doku, çizgi, ışıklandırma gibi grafiksel elemanların içerikle uyumlu bir şekilde olmalarına özen gösterilmelidir. Kullanıcıyı kelime kullanmadan bilgilendiren bu elemanlar yalnızca bilgilendirici değil aynı zamanda programın stilini de oluştururlar. Programın görünüşünü destekleyen bu unsurlar kullanıcı ile programın etkileşiminin de başlangıcını oluştururlar. Zira kullanıcı ilk olarak programın görünüşü ile etkileşime girer.

Grafiklerin yazılı bilgilerle birlikte kullanılması, öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleşmesinde önemli bir yer tutar. Bunun önemini Bülbul şöyle açıklamaktadır:

Grafikler, bunlarla aynı anda verilmesi gereken yazılı bilgilerle aynı ekranda sunulabilmeli, böylece öğrencinin grafik ve bununla ilgili açıklamayı birlikte incelemesi sağlanmalıdır. Bilgisayar ekranındaki grafiksel metin sadece kendi başına bir kompozisyon oluşturmakla kalmayıp aynı zamanda geçmişte edinilmiş bilgileri de çağırıştırır. Verilen bir metnin gerektirdiği grafik ya da resim metinle birlikte aynı ekranda yer almış olması grafiğin temsil ettiği konunun daha kolay anlaşılmasını sağlayan bir özelliktir (1999).

Aşağıda Dyned programından alınmış bir etkinlik ekranı görmektesiniz. Ekranda saatler ve saat dilimleri konusu anlatılmaktadır. Sol tarafta sunulan saat dilimleri grafiği öğrencilerin bu konuyu daha iyi anlamasına olanak sağlamaktadır. Ekranın sağ tarafında ise konuyla ilgili anahtar kelimeler yer almaktadır.



Şekil 5. Grafik Örneđi

3.3.1.3. Video

Yukarıda da belirttiğimiz gibi Yalın: “Öğrenme işlemine katılan duyu organlarımızın sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenir ve o kadar geç unuturuz” (2010, s.20) demektedir. Buradan hareketle eğitimciler öğrencilerin birden fazla duyu organını uyuracak materyallerin sınıf ortamında kullanılması zorunluluğuna işaret etmektedirler. Görsel-işitsel açıdan çok geniş bilgilerin kayıt altına alınıp işlenmesine olanak sağlayan video, hem işitsel hem görsel öğeleri bir arada sunmasından dolayı eğitimcilerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek özellikler taşımaktadır.

Görselliğin öğrenmede ne kadar önemli olduğu yapılan araştırmalarla açık bir şekilde ortaya konulmuştur. Yürütücü’ye göre, “Günlük yaşamda öğrendiklerimizin; %83’ü görme, %11’i işitme, %1’i dokunma, %1’i tad alma, %4’ü koklama suretiyle öğrenmekteyiz” (2002, s.37).

Ayrıca Yürütücü, Amerika Birleşik Devletleri’ndeki Texas Üniversitesinde Philips tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarını aktararak şöyle demektedir: “İnsanlar, okuduklarının %10’nunu, görüp işittiklerinin %50’sini, işittiklerinin %20’sini, söylediklerinin %70’ini, gördüklerinin %30’unu, yapıp söylediklerinin %90’ını hatırlarlar” (2002, s.37).

Bu durum videonun ders ortamında kullanılmasının ne kadar etkili olacağının açık bir göstergesidir.

Gerçek yaşamdan kesitlerin sınıf ortamına getirilerek öğrencilerin öğrenmeye çalıştıkları dili, otantik ortamlarında görerek tanımaları dilbilimin ana hedeflerinden biridir. Video buna olanak sağlayarak öğrenciye dil öğretiminde büyük kolaylık sağlamaktadır. Demirezen, Heaton'un (1989) sözlerine atıfta bulunarak videonun bu yönüyle diğer öğretim araçlarında olmayan ruhsalimsel bir etkisinin olduğuna dikkat çekmekte ve bu durumu şöyle açıklamaktadır:

Dil öğretimi sırasında, dil sorunlarını işlerken, öğrencileri öğrendiklerine karşı duyarlaştırır. Öğrenciler, gerçek dil öğelerini gerçek bir sahnede görerek, öğrenilen konuları belli bir kapsam içinde oturarak, dilin doğasından gelen güçlüklerin üstesinden gelirler. Videonun, ana dilden işe karışarak öğrenciyi olumsuz etkileyen nedenleri bile giderebileceği söylenebilir, çünkü konular bir içerik içinde öğrenilirler. Böylece, video görsel etken cazibesıyla, öğrencileri konulara karşı güdüler ve duyarlaştırır, bu nedenle öğrenciler ders konularını daha kalıcı olarak belleklerine yerleştirirler (1990, s.289, 290).

Demirel, 1978 yılında Ohio State Üniversitesinde yabancı dili Fransızca olan öğrenciler arasında (103 öğrenci) video ve ses kuşağı etkilerinin seviyesini öğrenmek üzere bir deney yapıldığını belirterek bu deneyi şöyle aktarmaktadır: “Video programı, filme ya da videoteybe alınmış monologları ve diyalogları seyretmeyi içermektedir. Bu kasetlerdeki tüm konuşmalar o dili konuşan uzmanlar tarafından yapılmaktadır. Sonuçta videoyu izleyenlerin sadece dinleme yoluyla amaç dili öğrenen öğrencilerden daha başarılı oldukları saptanmıştır” (1999, s.111).

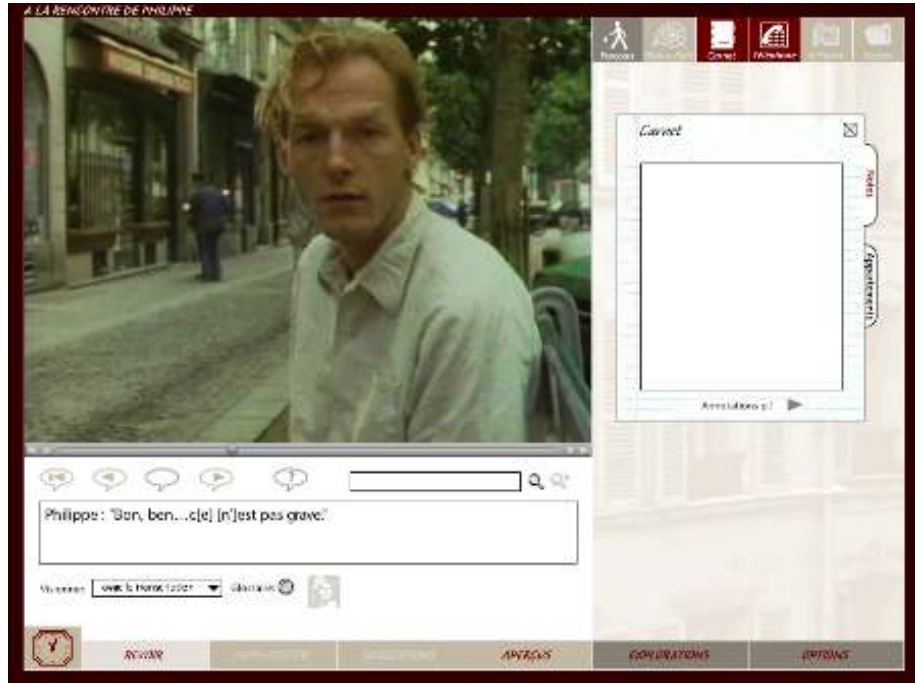
Eğitim ortamlarının gerçek yaşamla tutarlılık göstermesi ve öğrencilerin bilgileri somutlaştırarak anlamlı hale getirmesi eğitimbilimcilerin ana hedeflerinden bir diğeridir. Video gerçek yaşamdan kesitleri sınıf ortamına getirerek öğrencinin teorik bilgileri somutlaştırıp anlamlandırmasını sağlar, zamana ve mekâna bağlı kalmadan bir

öğrenme süreci sunar. Ayrıca video bilginin gerek ağ üzerinden gerekse ağa gerek duyulmadan transferinin yapılmasına olanak sağlamaktadır.

Videoların başarılı bir şekilde kullanılmaları için bir takım özelliklerine dikkat etmek gerekmektedir. Bunların en önemlilerinden birisi görüntü kalitesinin yüksek olmasıdır. İyi görüntü vermeyen videolar başarıyı düşürecektir. Videolarda anlatılan konuların gereksiz bilgi ve ayrıntılar içermemesi, programların yönlendirme menülerinin video içeriğini iyi yansıtacak şekilde ayarlanmış olması, tasarımın göze hoş gelecek şekilde olması gibi kıstasları sıralayabiliriz.

Bugün gelinen noktada videolar artık yalnız başına kullanılmak yerine bilgisayarlarla birlikte kullanılmaktadırlar. Alkan, bilgisayarın; kitle iletişim ortamlarının ve videonun birlikte kullanılmasıyla geliştirilen video teks, akıllı video disk telebilgi ve tele yazılım gibi yeni öğretim ortam ve sistemlerinin geliştirilmekte ve kullanılmakta olduğunu belirterek bu sistemleri şöyle tanımlamaktadır: “Video disk, görüntü kalitesi ve bilgi erişim hızı yüksek ve bilgisayarla birlikte kullanılabilen bir ortamdır. Video tekst ise izleyiciye seçim olanağı veren uzaktan elektronik iletişimle yazı ve grafik görüntü iletme ortamıdır” (1988, s.266).

Videolar yabancı dil öğretiminde kullanılan programlar için de vazgeçilmez bir kaynak durumdadır. Özellikle simülasyon programları, içerilerinde bir çok video kesiti bulundurarak öğrencileri hedef dili, ana dili olarak konuşanlarla aynı ortamda buluşturmaktadır. Bu çalışmada simülasyon programları için örnek olarak ele aldığımız *A la Rencontre de Philippe* programı videonun etkili bir şekilde kullanıldığı Fransızca öğretimi yapan bir programdır. Bu program çalışmamızın 5. bölümünde detaylı bir biçimde ele alınmaktadır. Aşağıda *A la Rencontre de Philippe* programından bir video ekranı görüntüsü yer almaktadır.



Şekil 6. A la Rencontre de Philippe'in Video Ekranı

Videonun artılarının yanı sıra bazı eksi yönleri de vardır. Demirezen'e göre, "Konuşma olayına anında katılma (on-line participation) durumunu yaratmaması videonun olumsuz bir yönüdür" (1990, s.293).

3.3.1.4. Animasyon

Arayüz tasarımının vazgeçilmez öğelerinden birisi de animasyonlardır. Kullanıcının dikkatini çekme, konuya odaklanma ve dersin zevkli bir hale gelmesini sağlamada animasyonların büyük işlevleri vardır. Animasyon bir nesneyi hareketli hale getirerek ona canlılık verme olarak tanımlanabilir. Bir nesneyi hareketli hale getirmek için birçok sabit görüntü oluşturulur ve bu görüntüler hızlı bir şekilde peş peşe oynatılarak nesnelerin hareketliymiş gibi algılanması sağlanır.

Animasyonlar bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak daha kolay ve etkin bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayar ortamında gerçek görüntüleri, grafikleri, metinleri ve sesleri birleştirme olanağına sahip olan animasyonlar görsel etkiler oluşturulmasında son derece önemli bir kaynak olmuştur. Ayrıca programların çekiciliğini artırarak motivasyonunu üst düzeye çıkarmakta ve bilginin daha kısa sürede daha uzun süre hafızada kalmasını sağlamaktadır.

Arıcı ve Dalkılıç (2006), animasyonların hem göze hem de kulağa hitap ederek etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesinde büyük işlevlerinin olduğunu belirterek bu durumu şöyle açıklamaktalar:

Özellikle soyut olayların ve varlıkların somutlaştırılarak anlatılmasında büyük işlevleri vardır. Öğrencinin zihnindeki canlandırma güçlüklerini ortadan kaldırarak onların olayların nasıl gerçekleştiği görmelerini ve anlamalarını sağlar. Bunların yanında yaratıcı düşünceler geliştirmelerine, olasılıklar üzerinde durmalarına, çeşitli denemelere girişmelerine de yardım etmektedir. Böylece hem etkileşimli öğrenme ortamı sunulabilmekte hem de bireysel öğretim sağlanabilmektedir. Animasyonlar geleneksel sınıf ortamının sıkıcılığını büyük ölçüde ortadan kaldırarak, öğrenme etkinliklerini zevkli bir uğraş haline de getirmektedir (s.423).

Yurdadur, Çini ve Doğan'ın yaptıkları bir araştırma, sesli ve hareketli görsel öğeler ile zenginleştirilen içeriklerin, öğrenciler tarafından daha çok tercih edildiğini göstermiştir. Araştırmaya göre,

Tümüyle hareketli animasyonların kullanıldığı bir tasarımla farklı görsel öğelerin kullanıldığı bir tasarım karşılaştırılmış, yapılan çalışma sonucunda tümüyle hareketli animasyonların kullanıldığı tasarım öğrenciler tarafından daha olumlu şekilde değerlendirildiği görülmüştür. Öğrenciler her iki tasarımı da beğenmelerine rağmen, hareketli animasyonların yer aldığı tasarım için daha olumlu düşünceler belirtmişlerdir (2007, s.118).

Aşağıda A la Rencontre de Philippe programından alınmış bir telefon animasyonu görmektesiniz. Öğrenci *mouse* ile tuşlara dokunarak numarayı çevirmektedir. Gerçek bir telefon işlevi gören bu animasyonla telefon görüşmesi modellemesi yapılmaktadır.



Şekil 7. Telefon Animasyonu

Animasyonların etkilerinin ve etkileme alanlarının geniş olması bu konuya daha hassas yaklaşılması gerektiğini ortaya koymaktadır. Birden fazla duyu organını harekete geçirdiğinden başarılı animasyonların etkili öğrenmeler açısından büyük önemi vardır. Bu durum animasyonları tasarımın en önemli öğelerinden biri yapmaktadır.

3.3.1.5 Metin

Metin tasarımının öğrenme üzerinde etkisinin bulunduğu yadsınamaz bir gerçektir. Yapılan araştırmalar mantıksal bir yapıda sunulan ve etkili bir metin tasarımının öğrenme üzerinde olumlu etkileri olduğunu kanıtlamıştır. Alpan, kitabında; “Garofalo (1988), Jandreau ve Bever (1992) ve Yalçın (1994) gibi bilim adamlarının yaptıkları araştırmalarla metinden öğrenme ilkelerinden hareketle hazırlanan materyallerin klasik materyallere göre daha etkili oldukları” gerçeğini ortaya koymaktadır (2008, s.109).

Materyallerdeki metin tasarımı kendine özgü bir alan oluşturmaktadır ve bu alan öğrencinin düzeyi, ilgileri, beklentileri, algılama biçimi gibi özelliklerini de dikkate alarak metin tasarımına yönelik ilkeleri belirlemeye çalışmıştır. Metin tasarımına yönelik ilkeler iki başlık altında ele alınmaktadır. Bunlar; *tipografik öğeler ve metin örgütleyiciler*’dir.

a- Tipografik öğeler: Tipografi yazı büyüklüğü, sözcükler arası boşluk, satır aralıkları ve satır uzunluğu gibi unsurların bir materyal üzerinde yapılan görsel ve kullanımsal düzenlemelerine denir. Bu düzenlemeler tasarımcının duygu, düşünce ve isteklerine bağlı değil belli bir metodolojiye göre yapılır.

Yazı karakterleri tipografik özelliklerin en önemlilerinden biridir. Yazının boyutu, okunabilir oluşu, dikkat çekiciliği öğrenmeyi doğrudan etkilemektedir. Özellikle yazı boyutunun okuma ve anlama üzerinde büyük etkisi vardır. Alpan’a göre, “İlköğretim öğrencilerinin 1. sınıfları 16–18 punto, 2. ve 3. sınıfları 12–14 punto, 4 ve 5. sınıflar ve üstü 10–12 punto yazıyı rahat okuyabilirler” (2008, s.111).

İnsan gözü desenleri tanımada kelimeleri tanımandan daha uzadır. Tırnaksız yazılarda sözün oluşturduğu desen tırnaklı yazıların oluşturduğu desene göre daha yetersizdir. Bu nedenle düz metinlerde tırnaksız yazılara göre tırnaklı yazılar daha kolay okunmaktadır. Ancak küçük harf ölçülerinde (8 puntodan aşağı) tırnaklı harflerin okunurluğu düştüğünden küçük harf ölçülerinde tırnaksız harfler tercih edilmektedir (Web 3, 11.04.2011).

Ayrıca metinde yalnızca başlıkların büyük harfle yazılması diğer bölümlerin küçük harflerle yazılması algının kolaylaşması açısından önemlidir. Bunun sebebini Cengizhan ve Ateş şöyle açıklamaktadır: “Büyük harflerde bütün harflerin boyutları aynı olduğu için gözün harfleri ayırtetme gücü azalmakta ve bu nedenle okuma hızı düşmektedir. Oysa küçük harflerde her harfin boyutu ve şekli farklı olduğundan göz harfleri daha kolay seçebilmekte ve okuma da daha kolay olmaktadır” (2006, s.3).

Petterson (1993, s.281), okuma uzaklığının harf boyutu seçimini etkilediğini belirterek uygun okuma mesafesini şöyle belirlemektedir: “25–30 cm. okuma uzaklığı düşünüldüğünde yetişkin bir okur için 9 ile 12 punto uygundur. 9 puntunun altındaki harflerin okunması güçtür. 12 puntunun üstündeki harfler ise okumayı yavaşlatır, bu durumdaki harfler bir sözcük olarak bir arada değil, tek tek ayrımsanmaktadır” (Alpan, 2008, s.111).

Karadeniz, Karataş ve Kılıç, yazı karakterleri üzerine yapılan araştırmalara göre birçok metin en iyi, MS Sans-serif, MS Serif, Macintosh Geneva veya New York fontlarında görüldüğünü ileri sürmekte ve bunun sebebinin şöyle açıklamaktalar: “Bu fontlar düşük çözünürlük için tasarlanmış olduğundan okunması kolaydır. Sayfalarda yalınlığı ve sadeliği sağlamak için en fazla iki farklı yazım stili kullanılmalıdır. Bilginin önemini azalttığı için büyük harf, altı çizili ve yanıp sönen metinlerden olabildiğince kaçınılmalıdır” (2004).

Ayrıca yazı renginin ve ton değerlerinin etkili kullanılması büyük önem taşımaktadır. Yazı renkleri öğrencinin ilgisini uyandıracak ve dikkatini çekecek nitelikte olmalıdır. Yazı renklerinin iletişim gücü ile ilgili bir araştırmanın sonuçlarını açıklayan Yalın şunları söylemektedir:

Yapılan araştırmalarda, öğrencilerin kırmızı olarak gördüklerini daha uzun süre hatırladıkları bulunmuştur. Dolayısıyla, özellikle hatırlanması istenilen materyaller için kırmızı renk kullanılmalıdır. Diğer yandan, mavi öğeler dikkatleri en az çeken öğelerdir. Görsellerde az önemli öğeler için mavi renk kullanılmalıdır. İnsanlar ilk önce sarı nesnelere bakma eğilimindedirler. Bir görselde önemli öğeler veya anahtar kelimeler sarı renk kullanılarak ön plana çıkarılabilir (2010, s.113).

Önemli görülen yazılar için parlak ve ışıklı renkler de kullanılabilir. Fakat bu tür yazılar kullanırken yazı çözünürlüğünün düşmemesi için yazıyla zıtlık teşkil edecek renkler tercih edilmesi gerekir. Bu durum yazıların iletişim özelliklerini güçlendirir.

Satır arasındaki boşluklar tasarımı etkileyen bir diğer etkidir. Satırlar, tümceler, paragraflar ve başlıklar arasındaki boşlukları ifade eden dikey boşlukların ve yan taraftan bloklamanın oluşturduğu sağ veya sol baştaki boşlukları ifade eden yatay boşlukların dengeli ve düzenli bir biçimde kullanılması gerekir. Bu durum hem karışıklığı önleyecek hem gözü rahatlatacaktır.

Sözcükler arasındaki ve harfler arasındaki boşlukların da tıpkı satır arasındaki boşluklar gibi dengeli bir biçimde kullanılması gerekir. Tutarsız boşluklar okumayı kesintiye uğratacağı gibi bütünlüğü bozarak okunurluğu zayıflatacaktır. Ayrıca sözcük

tasarımı yaparken dikkat çekilmek istenilen sözcük ve sözcükler mesajın etkili verilmesi amacıyla gerektiğinde renk, koyu yazı, farklı yazı karakterleri, italik yazı ve altını çizme gibi tipografik öğelerle vurgulanabilir.

b- Metin örgütleyicileri: Metin örgütleyicileri öğrencinin ilgisini çekme, dikkatini çekme, ipucu verme ve anlamlandırma gibi işlevlere sahiptir. Bu işlevini gerçekleştirirken metni oluşturan öğelerin metin tasarım ilkeleri dikkate alınarak hazırlanmış olmaları gerekmektedir. Metinlerin içeriği kadar metin örgütleyicilerinin iyi bir şekilde düzenlenmesi metne ilgiyi çekmenin yanı sıra metinlerin etkili olabilmeleri ve amaca hizmet edebilmeleri açısından çok önemlidir.

Alpan, iyi örgütlenmiş bir metnin baştan sona okur açısından sürükleyici olabileceğini ileri sürerek bu durumu şöyle açıklamaktadır: “Bir metinde içerik örgütlenmesinin biçime de yansması okura birçok ipucu vermektedir. İçeriğin biçimsel örgütlenmesi tipografik tasarımla, daha geniş bir deyimle, grafik tasarımla gerçekleştirilebilir. Yapılan araştırmalar metin örgütleyicilerin öğrenciler tarafından beğeni ile karşılandığını göstermektedir” (2008, s.121).

3.3.1.6. Hipermetin

Elektronik ortamlarda metinlerin birbirine bağlanmasını sağlayan linkleri kullanarak bilgiye ulaşmaya yarayan yapılara hipermetin denir. Hipermetinler bilgiye doğrudan ulaşma imkânı sağlar. Zira kitap, gazete, dergi ve diğer yazılı kaynaklarda sayfalar tek tek çevrilerek bilgiye doğrusal bir yapıda ulaşılırken bilgisayar ve İnternet ortamında hipermetinler sayesinde bilgiler arasında köprüler kurularak istenildiği gibi geçiş yapılabilir.

Hipermetinlerin yapısı karmaşık bir haldedir. Araştırmacılar hipermetinlerin tasarlanmasında öğrencilerin bu bağlantıları kendi başlarına kullanmalarının yanı sıra sistemin de bağlantıları yönetecek tarzda tasarlanmasının uygun olacağını ileri sürmektedirler. Zira kontrolün yalnız öğrencide olması programı yeni kullanan öğrenciler açısından sorunlara neden olabilir ve öğrenci sayfalar arasında sağlıklı bir geçiş yapamayarak öğretimin etkisi azalabilir.

Kullanıcıların programları etkin bir şekilde kullanabilmeleri ve karmaşıklığın önene geçilebilmesi için sayfalar, ana sayfa üzerinden tasarlanmalı ve tüm sayfalardan ana sayfaya dönüş yapılabilmelidir. Programda yer alan bütün bağlantıların anlaşılabilir bir şekilde tasarlanması programın kontrolü açısından önem arz etmektedir.

Karadeniz ve diğerleri, bağlantılar ile ilgili bir başka konuya dikkat çekerek şöyle söylemektedirler:

Bağlantıların üzerine imleç ile gelindiğinde dosyaya verilen isimlerin ve yolların, sayfanın altındaki durum çubuğunda görünmesi öğrenciler açısından yönlendirici olacaktır. Örneğin; öğrenci bir soruyu cevaplamaya çalışırken, cevap seçenekleri üzerinde imlecini gezdirirken işaretlemeyi düşündüğü seçeneğin üzerine geldiğinde durum çubuğunda *hata.htm* görünüyorsa, öğrenci bunun yanlış bir seçenek olduğunu anlayacaktır. Bu nedenle bağlantılar, isimleri ve yolları öğrencileri yönlendirmeyecek genel isimler kullanılarak düzenlenmelidir (2004).

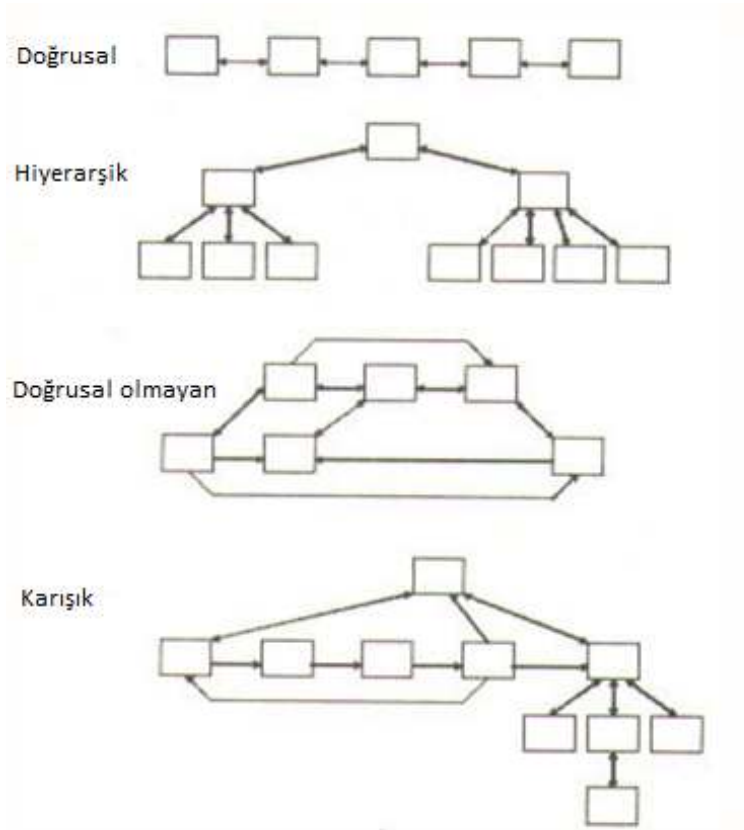
Bir hipermetin ortamında bilginin nasıl düzenleneceği ile ilgili bir yapı olmamakla birlikte sık kullanılan dört temel yapısından bahsetmek mümkündür. Bu hipermetin yapıları şöyledir:

a- Doğrusal (Linear): Öğrencinin, bilgiler arasında sıralı olarak birini okuyarak diğerine geçtiği doğrusal olan bir yapıdır.

b- Hiyerarşik (Hierarchical): Öğrencinin, mantıksal olarak bir ağaç yapısı şeklinde düzenlenmiş içerikte gezindiği bir yapıdır.

c- Doğrusal olmayan (Non-linear): Öğrencinin, içerik içinde istediği gibi gezinebildiği bir yapıdır.

d- Karışık (Composite): Yukarıdaki tüm bu yapıların bir birleşimidir (Karadeniz ve diğerleri, 2004).



Şekil 8. Hipermetin Yapıları (Karadeniz ve diğerleri, 2004)

3.3.2. Kompozisyon İlkeleri

Tasarımda kompozisyon kullanılan unsurların bir bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenmesi anlamına gelmektedir. Bir bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenen elemanlar kullanıcıda görsel bir etki meydana getirerek öğrencide ilgi uyandırır ve dikkatini çekmeyi sağlar. Başarılı bir kompozisyon ancak tasarımcının kompozisyonu oluşturan unsurları belli ilkeler dâhilinde ve bir bütünlük oluşturacak tarzda etkili bir biçimde kullanmasıyla ortaya çıkar.

Başarılı bir kompozisyon için bir diğer önemli kıstas ise tasarımcının geniş bir hayal gücüne sahip olmasıdır. Zira öğrencide oluşturulmak istenilen estetik duygusu ancak geniş bir hayal gücünün ürünü olabilir. Oluşan bu estetik duygusu öğrencinin dikkatini ve ilgisini o görsel üzerine yoğunlaştırmasına neden olur ve bunun sonucunda tasarımcı vermek istediği mesajı etkili bir biçimde aktarma imkânı bulmuş olur.

Kompozisyonda bir diğerk önemli nokta ise kompozisyon ilkelerinin gözün hareketine uyumlu bir şekilde yerleştirilmesidir. Gözün hareketiyle uyumlu tasarımlar algıyı kolaylaştırarak öğrencinin görüntüyü görsel hafızaya almasını çabuklaştırır. Göz hareketlerine uyumlu olmayan tasarımlarda gözün ayrıntıları seçmesi zorlaşır ve dikkat çekilmek istenilen bazı noktalar atlanabilir ve böylece öğrenci üzerinde yaratılmak istenilen etki zayıflamış olur.

Aşağıda bu ilkeler üzerinde durularak bunların programlara verimli şekilde aktarılmasının yolları ele alınmaktadır. Bir bilgisayar programında kullanılabilecek başlıca kompozisyon ilkeleri şunlardır;

- Zıtlık (Kontrast)
- Egemenlik / Odak Noktası
- Görsel Denge
- Görsel Ritm
- Görsel Devamlılık
- Şekil-Zemin Anlatımları

3.3.2.1. Zıtlık (Kontrast)

Nesneler arasında herhangi bir bakımdan ortak veya benzer özellikler bulunmaması durumuna zıtlık denir. Zıtlıklar farklı şekilde karşımıza çıkabilir. Örneğin ölçü zıtlığı, aralık zıtlığı, renk zıtlığı, doku zıtlığı, üslup zıtlıkları gibi... Zıtlık bir tasarımda dağınıklık ve uyuşmazlık meydana getirir ve bu dağınıklık ve uyuşmazlık kullanıcıda bir etki yaparak ilgisinin oraya yönelmesini sağlar.

Williams zıtlığı, “iki nesnenin birbirinden farklı olması” (2008, s.65) olarak tanımlamaktadır. Fakat Williams bu farkın gerçek bir farklılık olmadığını, gerçek farklılığın iki nesnenin tamamen birbirinden farklı olması olduğunu belirtmekte ve eğer bu farklılığın gerçek olması durumunda zıtlık oluşturmayacağını çatışma yaratacağını ileri sürmektedir.

Zıtlığın bir diğer önemli özelliği ise algıda seçiciliğe neden olmasıdır. Yani aynı ortamdaki zıt uyarıcılar kişinin dikkatini bir nesneye veya bir olaya yöneltmek sadece onunla ilgili uyarıcıları algılamasını sağlar. Örneğin kısa boylu insanlar arasında uzun boylu insanlar dikkat çeker. Bundan dolayı bir nesnenin büyüklüğü vurgulanmak isteniyorsa kendi eşdeğeriyle değil daha küçük bir nesne ile birlikte kullanılması gerekmektedir.

Zıtlıklar belli bir nesnenin veya rengin ön plana çıkarılması için vurgu amaçlı da kullanılabilir. Çünkü birbirine zıt renkler belirgin bir kontrast oluştururlar. Örneğin beyaz zeminde siyah bir nesne kullanmak o nesneyi dikkat çekici bir hale getirir. Fakat aşırı belirgin kontrast kullanmaktan kaçınılmalıdır. Zira aşırı belirgin kontrast konunun bütünlüğünü bozabilir ve öğrencinin dikkatinin dağılmasına neden olabilir. Bu nedenle etkili tasarımlar için kontrast ayarına dikkat edilmelidir.



Şekil 9. Zıtlık

Yukarıda Dyned programından alınmış bir etkinlik ekranı görmektesiniz. Burada kişilerin fiziksel özelliklerinden bahsedildiği bir konu ele alınmaktadır. Bu konu için siyah uzun saçlı ve kırmızı kısa saçlı birer kadın resmi kullanılmıştır. Bunlar birbirlerine zıtlık teşkil etmekte ve bu sayede kimden bahsedildiğine dikkat çekilmektedir.

3.3.2.2. Egemenlik-Odak Noktası

Tasarımı oluşturan bazı öğeler görsel alanda renk, ölçü, doku gibi özellikler bakımından diğerlerine göre daha baskındır. Örneğin büyük nesneler küçük olanlara göre, sıcak renkli nesneler soğuk renkli nesnelere göre daha baskındırlar. “Egemenlik; kompozisyonda kullanılan öğelerden birinin ya da bir grubun diğer öğelere göre ölçü, değer, renk, doku bakımından üstünlük sağlamasıdır” (Web 13, 16.04.2011). Egemenlik bir tasarımda kullanıcının dikkatini çekmek veya belli öğelere vurgu yapmak amacıyla kullanılmaktadır.

“Her türlü egemenlik zıtlıkla sağlanır” (Web 13, 16.04.2011). Zıt durumlar olmasa her şey aynı olur ve bu durum sıkıcı bir ortam yaratır. Böylelikle verilmek istenilen mesajların etkililiği azalır. Egemenlik monotonluğu ortadan kaldırarak tasarımı daha ilgi çekici ve daha dikkat çekici kılar. Bunun sonucunda mesajlar etkili biçimde sunulmuş olur.

Bir kompozisyonda kullanıcının dikkatini çeken ve onda ilgi uyandıran bir diğer bölüm odak noktasıdır. Odak noktası aynı zamanda ilgi merkezidir. Her yapıt genellikle bir veya iki odak noktasına sahiptir. Çok sayıda odak noktası kullanılması algılama sıkıntısına neden olur ve bu da mesajın etkili verilmesini engeller. Ayrıca odak noktasının belirgin bir şekilde olmasına dikkat edilmelidir. Kalabalıklar arasında kalan odak noktasının etkili olması zordur.

Odak noktasının çok belirgin bir şekilde kullanılması da olumsuz bir etkiye neden olabilir. Kişinin ilgisi sürekli o nokta üzerinde olacağından etraftaki ayrıntılara dikkat etmeyebilir ve detaylar atlanabilir. Ayrıca kişi devamlı o noktaya bakmaktan sıkılarak farklı görüntülere geçebilir.

Aşağıda ekranda yer alan kişinin bir öğrenci olduğuna dikkat çekilmek isteniyor. Buradaki odak nokta kalem ve defterdir. Eğer kalem ve defter olmasa bu kişinin öğrenci olduğuna dair net bir kanıya varmamız mümkün değildir. Kullanıcı bu ekrandaki resme dikkat ederek ilgili konuşmaların okul, öğrenci veya derslerle ilgili olabileceği konusunda ipucu almaktadır.



Şekil 10. Egemenlik- Odak Nokta

3.3.2.3. Görsel Denge

Başarılı bir kompozisyon her şeyden önce kompozisyonda kullanılan unsurların birbirleriyle dengeli bir biçimde kullanılmasıyla ortaya çıkar. Bu dengeyi sağlayabilmek için metin, renk, şekil, doku gibi öğelerin dengeli bir biçimde konumlandırılması gerekir. Zira görsel denge, “öğelerin ağırlıkları yatay ve dikey eksenin her iki tarafında eşit olarak dağıtılması ile oluşturulur” (Yalın, 2010, s.115). Dengeli bir tasarım kompozisyona bir bütünlük hissi verir ve izleyicinin dikkatini çekerek onda estetik bir etki bırakır. Bu durum algıyı harekete geçirerek verilmek istenilen mesajın etkili olmasını sağlar.

Görsel denge, *simetrik* ve *asimetrik denge* olmak üzere ikiye ayrılır.

a- Simetrik Denge: Simetrik denge; bir eksene göre elemanların aynı durumda tekrar etmesi olarak tanımlanabilir. Simetrik denge ile oluşturulmuş tasarımdaki elemanlar birbirleriyle dikey ve yatay olarak veya köşegensel olarak paralellik içerirler. Buna verilecek en iyi örnek insan vücududur. Kollar ve bacaklar, gözler ve kulaklar birbirleriyle eşit mesafededirler. Simetrik denge izleyicinin gözünde estetik bir etki bırakır.

Bir tasarımda simetrik denge elde etmek için her iki tarafada benzer türde elemanlar yerleştirmek gerekir. Merkezleme simetrik denge olarak da bilinen bu yöntemde sağ tarafta büyük ve geniş bir eleman varsa sol tarafa da bununla aynı büyüklükte bir eleman yerleştirilir. Fakat bunu yaparken monoton ve sıkıcı bir tasarım yapmamaya dikkat etmek gerekir. Zira benzer elemanlar bir sıkıcılık yaratabilir. Bu yüzden farklı elemanlarla simetrik denge sağlanmalıdır. Örneğin sol tarafa bir resim yerleştirip bunun sağına benzer büyüklükte bir metin yerleştirilebilir.

Aşağıda Mingoville programından alınmış bir simetrik denge örneği görmektesiniz. The Family Song (Aile Şarkısı) etkinliğinden alınan bu ekranda şarkı söyleyen karakterin resmi ekranın sol tarafına yerleştirilmiştir ve resmin hemen altında şarkı ile ilgili düzenlemelerin yapıldığı düğmeler yer almaktadır. Ekranın sağ tarafında ise resimle benzer büyüklükte olan ve şarkı sözlerinin yer aldığı metin yerleştirilmiştir. Böylelikle simetrik bir denge elde edilmiştir.



Şekil 11. Simetrik Denge

b- Asimetrik Denge: Asimetrik denge birbirine benzemeyen ya da eşit olmayan görsel unsurlar arasında dinamik bir denge ya da düzen sağlanması anlamına gelir. Simetrik dengede olduğu gibi asimetrik dengede de bir optik ağırlık merkezi vardır. Ama bu merkez geometrik merkezden farklı bir konumdadır. Gözün estetik açıdan

belirlediği bir noktadır. Bu bakımdan asimetrik ekran tasarımı simetrik ekran tasarımına göre daha zor olabilir. Örneğin büyük bir unsur merkeze yakın yerleştirilmiş olabilir, onu dengelemek için uzağa küçük bir unsur yerleştirilebilir.

Aşağıda Dyned programından alınmış bir asimetrik denge örneği görmektesiniz. Ünite numaraları ekranın sağ tarafına yoğunlaşsa da bunu dengelemek için sol tarafa *Mastery Test (Yetenek Tesi)* butonu ve yine sol alt tarafa *Study Record (Çalışma Kayıtları)* butonu konularak denge sağlanmıştır.



Şekil 12. Asimetrik Denge

3.3.2.4. Görsel Ritim

Bigalı'ya göre, "Ritim; sanatta plastik elemanların değişen uyumlu tekrarlarıdır" (1984, s.171). Çizgi, şekil, form, renk gibi unsurlar kullanılarak ritim sağlanır. Ritmin diğer birçok alanda olduğu gibi tasarımda da vurgulayıcı bir özelliği mevcuttur. Belli bir düzen içerisinde ve belirli aralıklarla bir nesneyi kullanmak bir ritm duygusu oluşturabilir. Bu duygu nesnelerin etkili bir şekilde algılanmasına imkân verir.

Yapılan araştırmalar ekran üzerindeki hareketlerin insan duyularını etkilediğini ve insan bünyesinin bir süre sonra bu hareketlere katıldığını ortaya koymaktadır (Web 14,

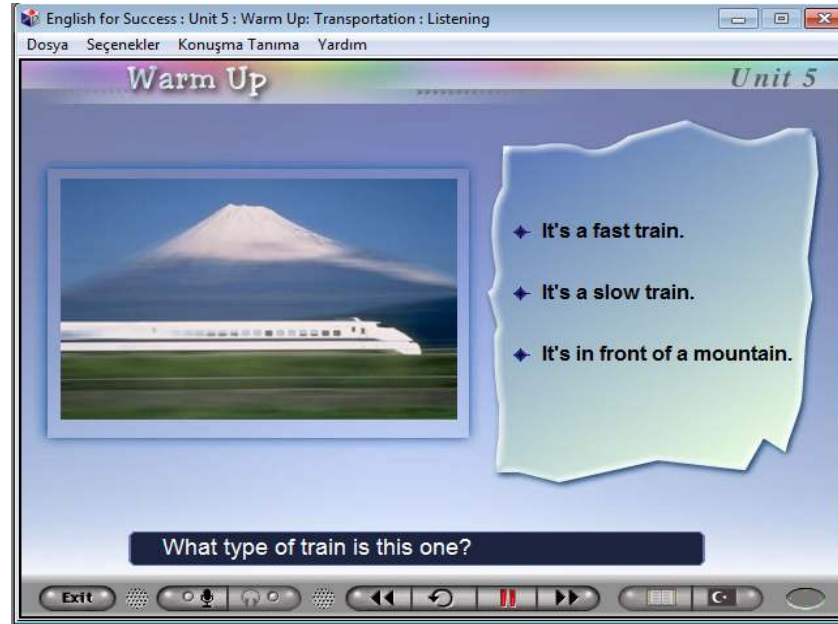
03.03.2010). Tasarımcı izleyicinin ilgisini ve dikkati çekecek hâkim devinimlerle izleyici ile program arasında bir etkileşim sağlayabilir ve izleyicinin dikkatini programın o yönüne çekerek verilmek istenilen mesajı aktarabilir.

Ritim hareketi ifade eden bir unsurdur, yani temeli harekettir. Bir tasarımda ışık ve gölge gibi, çizgi ve şekil gibi elemanlar, yön değişiklikleri gibi kullanımlar bir hareket algısı oluşturur. Bu hareketlerin oluşturduğu ritim duygusu insanlar üzerinde bir etki yapar. Bu etki öğrencinin dikkatini ve ilgisini o yöne çevirmesine neden olur ve böylelikle tasarımcı iletmek istediği mesajı karşı tarafa aktarma fırsatı bulur.

Bir ekranda ritim çeşitli teknikler kullanılarak elde edilebilir. Bu tekniklerden bazıları şöyledir:

- Bir grup nesnenin boyutunu ve aralıklarını düzenli olarak tekrar edecek şekilde artırmak veya azaltmak
- Açık renkli ve ince öğeleri koyu renkli ve kalın öğelerle yer değiştirmek
- Ekranda yer alan benzer türdeki nesneleri tekrar ettirmek
- Nesnelerin bir program içerisinde yer alan her bir sayfada tutarlılık oluşturacak şekilde aynı konumda sunulması (Web 12, 16.04.2011).

Aşağıda yine Dyned programından alınmış bir etkinlik ekranı görmektesiniz. Hızlı trenlerin anlatıldığı bu etkinlikte renk ve çizgilerle bir ritim sağlanmıştır ve yüksek hızla giden bir tren algısı ortaya çıkmıştır.



Şekil 13. Görsel Ritim

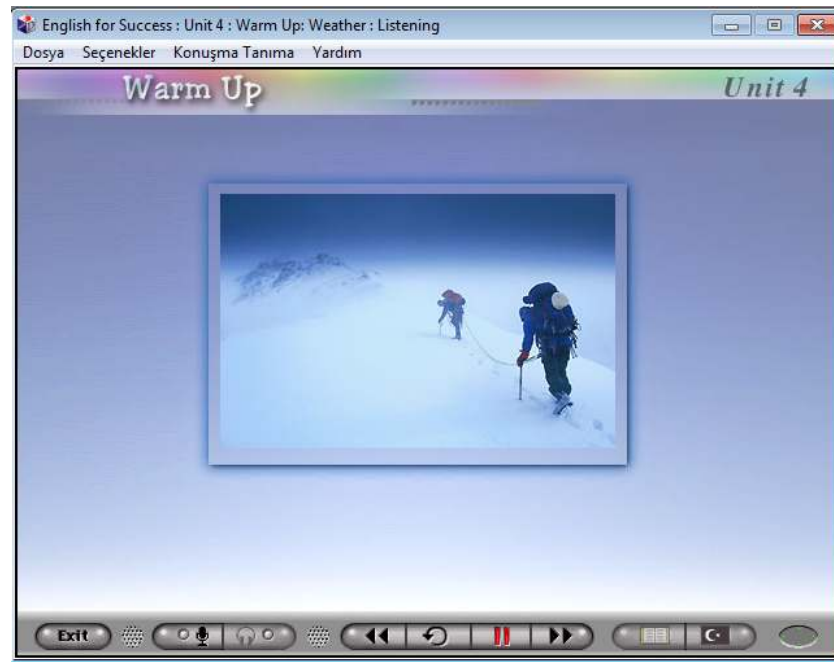
3.3.2.5. Görsel Devamlılık

“Okuyucunun gözü, tasarım yüzeyinde bazen bir çizgi ya da kıvrım boyunca hareket eder. Göz bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçişler yapabiliyorsa, devamlılık sağlanmış demektir” (Web 8, 06.11.2010). Yani görsel devamlılık aynı yönde hareket eden şekil, çizgi gibi görsel unsurların birlikte algılanmasıdır. Başka bir deyişle bir kompozisyonda izleyicinin dikkatinin yönlendirilmesidir.

Bir tasarım yüzeyinde bulunan görüntüyü gözün taraması farklı şekillerde gerçekleşmektedir. Bu durum nesnelerin yönü ile ilgilidir. Çünkü nesnelerin yönü *yatay*, *dikey*, *diyagonal* ya da *yuvarlak* olmak üzere üç şekildedir. Parsa, bu konuyla ilgili şu bilgileri vermektedir:

Bir okurun bir görüntüyü taraması önce dikey sonra yatay ekseninde olmaktadır. Buradan gözün herhangi bir görüntüden nasıl enformasyon topladığı ortaya çıkmaktadır. Bir görüntünün eğer yatay ve dikey yönlerinin yerini diyagonal yön alırsa, görüntü daha dengesiz görünmektedir; çünkü diyagonal yönler hareket, heyecan ve değişiklik duygusu taşımaktadır. Diyagonal yön güçlü bir dengesizlik ve hareket izlenimi verdiği için, en dinamik yön olarak kabul edilmektedir (2008).

Aşağıda Dyned programından alınmış bir etkinlik ekranı vardır. Dağcılık konusunun anlatıldığı bu etkinlikte yön diyagonal olarak sunulmuş ve tepeye doğru bir ilerleyiş, dolayısıyla bir hareket algısı oluşturmaktadır. Ayrıca dağcılar arasındaki boyut farkı yönü belirlerken dağcıların iniş değil bir tırmanış gerçekleştirdikleri de tepenin daha az karlı sunulmasından ve dolayısıyla yerinin net olarak belli olmasından anlayabiliriz. Bu durum görsel devamlılığın sağlanması açısından önemlidir. Zira tepe yeteri kadar belli olmasa dağcıların iniş mi yoksa tırmanış mı gerçekleştirdikleri net olarak anlaşılmayabilirdi.



Şekil 14. Görsel Devamlılık

Yapılan araştırmalar insan gözünün, tasarım yüzeyinde belli ilkeler doğrultusunda hareket ettiği gerçeğini ortaya koymaktadır ve bu ilkeler şöyledir:

Göz alışkanlık gereği soldan sağa ve yukarıdan aşağıya doğru bir yön izler. Gözün yatay hareketleri dikey hareketlerine göre daha kıvrak ve hızlıdır. Ayrıca göz; büyükten küçüğe, koyu renkten açık renge, renkliden renksiz, alışılmamış olandan alışılmış olana doğru bir yol izler. Göz bir unsurdan diğerine doğru kesintisiz geçişler yapabiliyorsa, devamlılık sağlanmış demektir. Devamlılık görsel unsurların boyutları ve biçimleri arasında oluşturulan benzerlikler, tekrarlamalar ve görsel hiyerarşi ile

sağlanabilir (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi [MEGEP], 2007, s.28).

Becer (1997), okuyucunun bir tasarımdaki devamlılığı zaman ve mekân içerisinde algıladığını belirterek bu duruma şöyle açıklamaktadır:

Grafik tasarımcı, hangi unsurların görsel devamlılık ve farklılık oluşturacağını önceden belirlemeli ve buna göre bir strateji geliştirmelidir. Ritme dayalı devamlılık oluşturmada kullanılan araçlardan biride tekrar eden görsel unsurdur. Örneğin yazı ya da imgenin boyut, kompozisyon, renk ve üslup gibi görsel unsurları devamlılık sağlamak amacı ile değişik tasarımlar üzerinde yinelenebilir. Bunun yanında, bağımsız oldukları halde birbirleri arasında yapı, tipografik sistem ve renk açısından bütünlük olan tasarımlar içinde de ritmik bir devamlılık söz konusudur (s.71).

3.3.2.6. Şekil - Zemin Anlatımları

Gestalt psikolojisi olarak bilinen psikolojinin elemanlarından biri olan şekil-zemin anlatımları ilk defa Danimarkalı fenomenolojist Edgar Rubin (1886–1951) tarafından geliştirilmiştir. Şekil veya zemin anlatımları görsel tasarım öğelerinin görsel ilkeler doğrultusunda yüzeysel ve hacimsel olarak düzenlemelerinden oluşurlar. İnsan algısı zemin üzerinde dikkat çeken şekli görür ve onu algılar. Bir anlamda şekil dikkat edilen nesnedir ve şekil dışında kalan diğer uyarıcılar zemini oluşturmaktadır.

Algının nasıl gerçekleştiği üzerine incelemeler yapan bilim adamları şekil-zemin ilişkisine dayanan çok ilginç bilgiler elde etmişlerdir. Örneğin;

Algı, temel olarak şekil (obje, nesne) ve zemin (fon) arasındaki; ayırtedilmeyi sağlayan ilişkiye dayanmaktadır. Göz ve beyin, bir nesneyi algılamak için çevresinden ayırmaya çaba gösterir. Bir kitap sayfasını okuduğumuz sırada, gözümüz harf, sözcük ve satırları (şekil, obje, nesne) kâğıt (zemin, fon) üzerinden ayırt etmektedir (Web 8, 06.11.2010).

Şekil-zemin ilişkilerinin algılanması, görmenin dışındaki işitme, koklama gibi diğer duyular için de geçerlidir. Diğer bir deyişle tüm algılamalarda bir şekil-zemin ilişkisinden bahsetmek mümkündür. İşitsel algıya bir örnek verecek olursak; parkta kuş sesi dinleyen biri için kuş sesi şekil, arkadan gelen trafik sesi ise zemindir. Bir başka örnekte koku algısı içinde verebiliriz: odamızın doğal kokusu zemin, mutfaktan gelen yemek kokusu şekildir.

Şekil ve zemin ile ilgili bir diğer önemli nokta bunların birbirlerinin yerine geçebilmesidir. Örneğin bir öğrenci öğretmeni dinlerken, öğretmen şekil konumundadır ve sınıf ortamı ise zemindir. Öğrenci dikkatini bir anda kendisine bir şeyler söyleyen arkadaşına kaydırırsa arkadaşının konuşması şekil, öğretmenin konuşması ise zeminin bir parçası haline gelir. Bu durum bize şunu göstermektedir; şekil-zemin algısında şeklin algılanmasına neden olan daha çok dikkat çekici olmasıdır.

Tasarımcı bu durumları dikkate alarak dikkat çekmek istediği veya ön plana çıkarmak istediği yazı, nesne veya diğer öğeleri zemin üzerinde yer alan şekil konumuna getirerek öğrencinin daha kolay algılamasını sağlayabilir ve böylece verilmek istenilen mesajı daha etkili bir şekilde iletebilir. Ayrıca programda kullanacağı sesler arasında da bir şekil-zemin ilişkisi ortaya çıkarabilir ve sözel mesajları da etkili bir şekilde iletebilir.

Aşağıda Mingoville sitesinden alınmış bir şekil-zemin anlatımları örneği görmektesiniz. Bu ekranda şekil ilk önce sol üst köşede bulunan Candy isimli kızdır ve ailesi hakkında bilgi vermektedir. Candy'nin takdiminden sonra aile bireyleri kendilerini tanıtmaktadırlar. Konuşmaya başlayan üye koyu bir renk almakta ve dikkat çekici bir hâle gelmektedir. Bu durumda konuşan üye şekil olmakta diğerleri zemini oluşturmaktadır. Bu resimde başlangıçta Candy şekil iken daha sonra konuşmaya başlayan ve koyu bir renge bürünen (okla gösterilen) babası Ryan şekil olmaktadır.



Şekil 15. Şekil-Zemin Anlatımları

3.3.3. Yapısal-Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri

Yapısal-Biçimsel elemanlar bir tasarım içerisindeki algılanabilen bütün elemanlardır. Bu öğelerin tümü birbirlerine işlevsel açıdan bağlıdır ve tasarım mesajının doğru ve etkili olabilmesi için belli ilkeler doğrultusunda kullanılmaları gerekmektedir. Zira uygun kıstaslara göre kullanılan elemanlar öğrenciden beklenen hedef davranışın kazanılmasına büyük katkı sağlamaktadırlar.

Belli ilkeler doğrultusunda kullanılmayan unsurlar öğrencinin estetik duygusunu olumsuz yönde etkileyerek o materyale karşı olumsuz tutum geliştirmesine neden olmaktadır. Ayrıca etkisi ve çekiciliği düşeceğinden eğitim sürecine katkısı azalmaktadır ve bu durum zaman ve emek kaybına yol açmaktadır. Bu bakımdan tasarımda kullanılan yapısal ve biçimsel elemanların kullanım ilkeleri bilgisayar programlarının tasarım süreçlerine etkin ve verimli bir şekilde yansıtılması gerekmektedir.

Aşağıda bu elemanların kullanım ilkeleri üzerinde durulmaktadır. Bu çalışmada ele alınan yapısal biçimsel elemanların kullanım ilkeleri şöyledir:

- Çizgi
- Renk
- Boşluk
- Şekil-Form
- Doku
- Boyut

3.3.3.1. Çizgi

“Çizgi; gözü belirli bir alanda ya da bir alan etrafında hareket ettirerek dikkatleri çeken tek boyutlu bir araçtır” (Yalın, 2010, s.106). Doğru, dairesel ve bunları karışımı olarak sınıflandırılabilir. Çizgiler bir tasarım içerisinde Yalın’ın da dediği gibi, “Bir nesne veya bir fikri en az zaman ve materyalle hızlıca görselleştirmemize imkân sağlarlar” (2010, s.107). Ayrıca tasarım yüzeyinde izleyicinin dikkatinin çekilmesi ve belli bir noktaya yönlendirilmesi amacıyla da kullanılır.

Çizgilerle ilgili yapılan bir araştırmaya göre, “Tasarımlarımızda kullandığımız çizgi niteliği; çizginin farklı kalınlıklarda ve ton değerleriyle kullanılması çalışmaya hareket ve dinamizm katar. Çizgi tek başına kullanıldığında hacim etkisi vermez, bu sebepten dolayı tek boyutlu eleman olarak kabul edilse de tasarımda çizgi etkisi yapan her görüntü çizgidir” (MEGEP, 2007, s.18).

İçerdiği anlatım gücüyle çizgiler tasarımda önemli bir yere sahiptirler. İnce, kalın, düz, kesik, doğru, eğri, dalgalı, kırık ve noktalı gibi karakterleri mevcuttur. Çizgiler yön, hareket ve şekilleri ayırmada kullanıldığı gibi aralarındaki alanlar farklı renklerde boyanarak hacim, ağırlık, konum, doku gibi özellikleri de belirler.

Aşağıda Mingoville programından alınmış ve mevsimlerin anlatıldığı bir etkinlik ekranı görmektesiniz. Ekranda yer alan hafif yatay kesik çizgiler yağmuru temsil etmektedirler. Tasarımcı çizgileri farklı şekillerde kullanarak tasarımına değişik anlamlar yükleyebilir. Örneğin çizgiler daha kalın ve sık verilirse yağmurun daha şiddetli yağdığını anlatır, çizgilerin ince ve seyrek verilmesi hafif bir yağmur algısı

ortaya çıkarır. Bu sayede tasarımcı ekrana hem bir hareket ve dinamizm katar hem tasarımına farklı anlatımlar kazandırır.



Şekil 16. Çizgi

Bir tasarım yüzeyinde yer alan çizgiler farklı yönlerde doğru hareket ederek izleyici üzerinde değişik etkiler oluşturur. Örneğin yatay çizgiler sakinlik, durgunluk duygusu, dik çizgiler dengeli, sert ve istikrar hissi, dik çizgiler yukarı bakma hissi uyandırır. Bu durum tasarımcının ekran üzerinde dikkat çekmek istediği veya ipucu vermek istediği elemanlara izleyicinin yönelmesini sağlayabilir. Köşegen çizgiler ise bir dinamizm hissi uyandırarak kuvvetli bir biçimde hareket algısı ortaya çıkarır.

Çellek, doğada çizgisel etkiye sahip birçok biçim olduğunu belirterek onlardan bazılarını şöyle sıralamaktadır:

Ağaç gövdeleri, dalları, zebranın çizgileri, otlar, yaprağın damarları, yaşlı derideki kırışıklıklar, buğday başakları, kedinin bıyıkları, iskelet, kemikler, ahşap dokular, mısır püskülleri, çınar, kirazın sapı, pırasa, pazı, lahana... Bu örnekleri daha da çoğaltabiliriz. Ayrıca, teller, direkler, yollar, trafik işaretleri, tarla sınırları, sürülen tarla, kumaşlar, çıtalar vb. örnekleride ekleyebiliriz (2003a).

3.3.3.2. Renk

Renk bir ışık kaynağından yayılan ışınların etrafımızdaki cisimlere çarptıktan sonra yansıyarak gözümüzde bıraktığı etki olarak tanımlansa da insanda renk algısının oluşabilmesi için sağlıklı bir göz ve sağlıklı bir görme merkezinin de olması gerekir. Bundan dolayı birçok bilim adamı renkleri psikolojik, fizyolojik ve fiziksel sistemde ele almaktadır.

Renklerin yukarıdaki gibi üç sistemde ele alınması gerekliliğine dikkat çeken araştırmacılardan biri olan Sağocak, bu sistemleri şöyle açıklamaktadır: “Psikolojik sistemde renk; beynimizde uyanan bir duyumdur. Fizyolojik sistemde renk; çeşitli ışık cinslerinin göz retinası üstündeki sinirler vasıtasıyla oluşturduğu fizyolojik olaylardır. Fiziksel sistemde renk; ışığın hangi dalga uzunluklarını hangi oranda bulundurduğuna dair, ölçülerle rakamlarla ifade edilebilen değerleridir” (2005, s.78).

Renklerin insan psikolojisi üzerinde birçok etkisi olduğunu da ifade eden Sağocak (2005) görüşlerini şöyle devam ettirmektedir:

Bu etki insanın zihinsel aktivitelerini, fiziksel performansını, psiko-sosyal durumunu etkilemekte, insan-donanım-çevre sistemi içinde önemli bir rol üstlenmektedir. Çevreyle olan duysal etkileşimimizin ağırlıklı kısmı, ışık ve renk uyaranlarının oluşturduğu görsel algılamalarımıza dayanmaktadır. Işık frekansının belli bir orandaki yoğunlaşması sonucunda ortaya çıkan renkler, içerdikleri düşük ya da yüksek titreşimli enerjileriyle insan psikolojisi ve davranışları üzerinde etkili olmaktadır (s.78).

Uludağ ve Odacı (2002), yapılan araştırmalarla renklerin insan davranışları üzerinde önemli etkilerinin olduğunu kanıtlandığını belirtmekte ve bu araştırmalarda elde edilen verileri şöyle aktarmaktadırlar: “Renk, ruhsal ve duygusal durumda, psiko-motor işleyişte, kas faaliyetlerinde, nefes alma ve nabız oranında ve kan basıncında değişikliklere sebep olmaktadır. Soğuk renklerin; kan basıncında düşüşe ve gevşemeye neden olduğu, sıcak renklerin ise; kan basıncının yükselmesine ve tedirginliğin artmasına sebebiyet verdiği belirlenmiştir.”

Bunlarla birlikte renkler bir takım psikolojik mesajlar da içermektedir. Bu mesajlar kültürden kültüre farklılık göstermektedir. Aşağıda renklerin içerdikleri bazı psikolojik mesajlar genel olarak şöyledir:

KIRMIZI: Enerji ve heyecan verir, yaşam sembolüdür. Agresif, tutkulu ve dinç çağrışımlar yapar.

SIYAH: Otoriteyi ve gücü temsil eder, kötü ve kasvetli bir hava oluşturur, kolay, boş ve kalın çağrışımları yapar.

MAVİ: Soğuk bir hava verir. Bunun yanında sadık, sakin, ağırbaşlı ve güvenilir çağrışımlar yapar.

TURUNCU: Sıcak renklere aittir ama kırmızı kadar dinamik değildir. Rahatlığı parlaklığı anlatır, kırmızı renk kadar olmasa da ateşi, güneşi ve ısıyı çağrıştırır.

YEŞİL: Doğayı, zenginliği ve bereketi temsil eder. Cömertlik ve iyi şans anlamına gelir. Ayrıca muhafazakâr ve hastalıklı anlamına gelir.

SARI: Mutluluğu ve iyimserliği sembolize eder. Sıcak, neşeli ve güneşli çağrışımları yapar.

LACİVERT: Sonsuzluğu, otoriteyi, verimliliği ve asaleti simgeler. O yüzden dünyadaki şirketlerin birçoğu logolarında lacivert renk tercih eder.

MOR: Dini ve maneviyatı temsil eder. Ayrıca yüzeysel çağrışımı yapar.

KAHVERENGİ: Dünyevi şeyleri simgeler. Güvenilir ve istikrarlı anlamına gelir.

GRİ: Tedirgin edici ve karamsar bir anlamı vardır.

BEYAZ: İstikrar, devamlılık ve temizliği simgeler.

İstenilen mesajların etkili bir şekilde iletilmesi uygun bir şekilde kullanılmalarıyla da alakalıdır. Bu durum verilmek istenilen mesajın anlamını doğrudan etkileyeceğinden bazı kıstaslara dikkat etmek gerekmektedir. Karadeniz ve diğerleri, dikkat edilmesi gereken konuları şöyle sıralamaktadırlar:

Sayfada kullanılan renkler, öğrencinin ilgisini uyandıracak nitelikte olmalı ve zemin rengi ile metin rengi görülebilirlik açısından uygun bir biçimde seçilmelidir. Önemli öğeler üzerine dikkat çekilmek istendiğinde parlak ve ışıklı renkler kullanılmalıdır. Ayrıca bir ekrandaki renk sayısının dördü geçmemesine özen gösterilmelidir (2004).

Aşağıda Mingoville’den alınmış bir etkinlik ekranı görmektesiniz. Bu etkinlikte yazılara dikkat çekmek için renklendirme yöntemi uygulanmıştır. Candy aile şarkısını söylerken konuşulan kelimeler renklendirilerek öğrencinin yazılara dikkat etmesi amaçlanmıştır.



Şekil 17. Yazıların Renklendirilmesi

Yukarıda da bahsedildiği gibi tasarlanacak programlarda çok fazla renk kullanımı huzursuz edici bir etki yaratır. Çünkü fazla renk kullanımı kalabalık ve karmaşıklık hissi uyandırır. Bu durum öğrenciyi sıkarak başarısızlığa neden olabilir. Aynı şekilde az renk kullanımı da can sıkıcı bir etki yaratır. Öğrenci bu tarz programları çok cılız ve basit bir

şekilde algılayarak programdan uzaklaşır. Bu nedenle renkler dengeli bir şekilde yani birkaç farklı renk bir arada olacak şekilde kullanılmalıdır.

Metin ve zemin rengi de dikkat edilmesi gereken durumlardan biridir. Çünkü uygun renk seçimleri yapılmadığı takdirde okunurluk azalacağından başarısızlık kaçınılmaz olacaktır. Bu konuda yapılan bir araştırmanın verilerini Karadeniz ve diğerleri şöyle aktarmaktadırlar:

Araştırmada beyaz zemin üzerine siyah metin, beyaz zemin üzerine mavi metin ve sarı zemin üzerine siyah metin okunabilirliği en fazla olan renk kombinasyonları olarak tespit edilmiştir. Okunabilirliği en az olanlar ise yeşil üzerine kırmızı ve mavi üzerine küpeçiçeği rengi (fusya)dır. Anket genelinde her renk kombinasyonunda açık zemin üzerine koyu metin daha çok tercih edilmiştir. Örneğin, beyaz artalan üzerine mavi metin, mavi artalan üzerine beyaz metinden daha çok oy almıştır (2004).

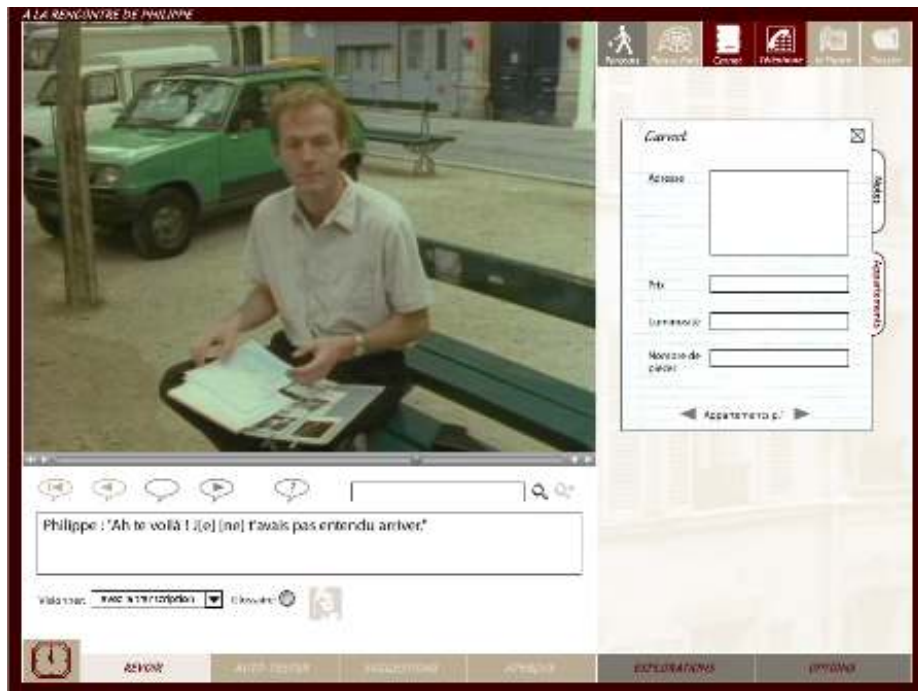
3.3.3.3. Boşluk

Bir ekrana bakıldığında genel olarak iki bölüm görülür. Bunlar kullanılan alan olan doluluk ve kullanılmayan alan olarak boşluktur. Boşluklar, sayfalarda diğer elemanların anlaşılması için gerekli olan öğelerdir. Önemsiz gibi görünse de tasarımda önemli işleve sahiptir. Elemanlar arasında karmaşayı önleyerek onları birbiriyle ilişkilendirdiği gibi kullanıcının dikkatini belli elemanlara çekmek için de kullanılır. Düzenli bırakılmayan boşluklar içerikte karmaşaya neden olarak verilmek istenilen mesajın etkisini azaltabilir ve programları işlevsiz kılabilir.

Bir tasarımı etkili kılan en önemli özelliklerden biri, tasarımda yer alan öğelerin kolay biçimde algılanmasıdır. Bunu sağlayan önemli etkenlerden biri tasarımın sadeliğidir. Sadeliği ortaya çıkaran unsurlar ise boşluklardır. Bu bakımdan boşluklar tasarımdaki gereksiz yerler olarak görülmemeli ve tasarımcının amacına uygun bir şekilde bırakılmalıdır. Amacına uygun bir şekilde bırakılan boşluklar içerikte yer alan öğelerin algılanmasını kolaylaştırıp verimi artıracak gibi ortaya çıkacak karmaşıklıkta önüne geçecektir.

Boşluklar ayrıca kullanıcının bakışlarının istenilen içeriğe odaklanması için de kullanılır. Boşluklar sayfada ağırlıklı olarak gözün en az algıladığı bölümlere göre tasarlanmalıdır. “Yapılan araştırmalarda materyal üzerinde gözün en fazla algıladığı bölüm, % 41 ile sol üst köşe; en az algıladığı bölümde ise % 14 ile sağ alt köşe olarak belirlenmiştir” (Ekinci, 2006, s.6). Bu durum boşlukların ağırlıklı olarak sağ alt köşeye gelecek şekilde tasarlanmasının uygun olacağı gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Tasarımcı dikkat çekmek istediği veya ipucu özelliği taşıyan nesne, yazı veya diğer unsurları sol üst köşeye yerleştirerek iletmek istediği mesajı etkili bir biçimde aktarabilir.

Aşağıda A la Rencontre de Philippe programından alınmış bir ekran görüntüsü görmektesiniz. İzleyicinin en çok dikkat ettiği sol üst köşeye video ekranı yerleştirilmiştir. Dikkat çekici diğer unsurlar ekranın sol alt ve sağ üst köşesine yerleştirilmiştir. Sağ alt köşe ise boş bırakılmıştır. Burada tasarım mantığına uygun bir tasarım yapıldığından bahsedebiliriz.



Şekil 18. Boşluk

Bunlarla birlikte paragraf içerisinde yer alan satır aralıklarının kullanımına çok dikkat edilmesi gerekir. Zira eğer satırlar birbirlerine çok yaklaştırılırsa satırların

seçilmesi zorlaşacak ve okunabilirliği düşecektir. Eğer satırlar birbirlerinden çok uzaklaştırılırsa satırların birbirlerinden bağımsız oldukları algısı ortaya çıkabilir ve öğrencinin konuyu bütünleştirmesi güçleşebilir.

3.3.3.4. Şekil-Form

Şekiller nesnelerin dış çizgilerini gösterirler ve bir yüzey üzerinde oluşturulan iki boyutlu biçimlerdir. Farklı şekiller bir araya getirilerek anlamlı bir bütün oluşturulabileceği gibi bazı şekiller tek başlarına da bir anlam içerebilirler. Şekiller birbirlerine bağlanarak yeni şekiller ortaya çıkarılabilir ve bunlara bir üçüncü boyut eklenerek üç boyutlu anlatımlar elde edilebilir.

Şekiller *geometrik, doğal ve soyut* olmak üzere üç gruba ayrılır. Geometrik şekiller üçgen, çember, kare, dikdörtgen vb. gibi şekillerdir. Bu şekiller düzenli ve planlıdır. Doğal şekiller insan, hayvan, ağaç, çiçek v.b. varlıklardır ve doğal şekiller geometrik şekillerin aksine düzensiz şekillerdir. Soyut şekiller ise doğal şekillerin basitleştirilmiş halleridir. Örneğin insan, hayvan ve çiçeklerin bir kâğıt üzerine çizilmiş halleri soyut şekillerdir.

Şekillerin tasarımda birçok işlevi vardır. Örneğin bir programda yer alan metinden daha çok öğrencinin dikkatini ve ilgisini çekebilir ve bu sayede tasarımcı vermek istediği mesajı birçok metin kullanarak vermek yerine şekil sayesinde kolayca verebilir. Bu durum hem programı sadeleştirerek kalabalığın önüne geçmiş olur hem öğrencinin içeriği daha kolay anlamasına yardımcı olur.

Şekillerin algıyı kolaylaştıracak bir şekilde tasarlanmaları önemlidir. Bunun için yapılacak en önemli durum gözün bir şekilden diğerine kolaylıkla geçiş yapmasını engelleyecek durumlara meydan vermemektir. Bu konuda yapılan en sık hataların başında şekiller arasında geniş boşluklar bırakılması gelmektedir. Bu durum gözün bir şekilden diğerine kayarken zorlanmasına neden olmaktadır ve görsel etkiyi zayıflatarak mesajın algılanmasını güçleştirmektedir.

Bir tasarımda şekillerin birbirlerine göre yerleşimine form denilmektedir. Şekiller belli formlarda sunulmaktadırlar. Eğer belli bir formda sunulmazlarsa algıları zayıflar

ve verilmek istenilen mesajın etkisi azalır. Uzmanlar şekiller hazırlanırken gözün bir şekilden diğerine rahatlıkla kayabildiği formda hazırlanmasını önermektedirler. Bu durum şekillerin etkisini artırarak hem akıcılığı sağlayacak böylelikle öğrencinin dikkatinin dağılmasının önüne geçilecek hem programı ilgi çekici hale getirerek motivasyonu üst düzeyde tutacaktır.

Aşağıda Mingoville programından bir etkinlik örneği yer almaktadır. Bir boyama etkinliği olan bu ekranda farklı hayvan şekilleri kullanılmaktadır. Bunlar farklı formlarda sunulmuştur. Örneğin kaplan ve maymun oda içerisinde dolaşan gerçek canlılar olarak resmedilirken fil bir odaya sığamayacağından tablo olarak sunulmuştur.



Şekil 19. Şekil-Form Örneği

3.3.3.5. Doku

Nesnelerin yüzeyini oluşturan dış yapıya doku denir. Her nesnenin kendine has bir dokusu vardır ve bu doku nesnelerin dış görünüşlerindeki farklılığı meydana getirir. Bir nesnenin yüzeyine dokunduğumuz zaman sert veya yumuşak pürüzler hissederiz. Bu pürüzler o nesnenin dokusudur. Nesnelerin özelliklerine göre değişkenlik gösteren dokular genelde iki boyutludurlar; fakat çeşitli desenler kullanılarak üç boyut elde edilebilmektedir.

Tasarımında doku görselin daha gerçekçi görünmesi amacıyla kullanılmaktadır. Şekil ve zemin arasında oluşan farklılık şekli daha belirgin bir hale getirir. Bu durum öğrencide görsel bir his uyandırır ve o şekli daha rahat algılamasına olanak sağlar. Çünkü insan belleği tıpkı koku algısında olduğu gibi bakılan nesneyi algılayabilecek bir yeteneğe sahiptir.

Aşağıda Dyned programından alınmış dünyamızın anlatıldığı bir etkinlik ekranı görmektesiniz. Buradaki dairenin içerisinde yer alan çizgiler, şekiller ve farklı renkler bu dairenin dokusunu oluşturmaktadır. Eğer bu elemanlar olmasa şekil sıradan bir daire olarak algılanacaktı ve bunun dünyamız olduğunu anlamak zorlaşacaktı.



Şekil 20. Doku

Doku üzerine yapılan araştırmalarda dokunun farklı psikolojik etkilerinin de olduğu ortaya çıkmıştır. Değişik doku türlerinin yakınlık, uzaklık ve keskinlik etkileri mevcuttur. Dokunun kullanım kolaylığı sağladığını belirten Ekinci'ye göre, "Nesnelere dikkat çekmek veya nesnelerin doğal görüntüsünü yansıtmak amacıyla kullanılan dokunun rengi, yapısı, parlaklığı ve işleniş nesnelerin algısını etkilemektedir. Örneğin sıcak renkli, parlak görünümlü ve sert dokulu yüzeyler yakınlık; soğuk renkli, yumuşak ve mat dokulu yüzeyler uzaklık etkisi yaratır" (2006, s.3).

Yukarıda belirtilenlere ilaveten dokuların psikolojik etkilerinin daha da genişletilebileceğini belirten Çellek (2003b) bunları şöyle sırlamaktadır: “Yumuşaklık-sertlik, ağırlık-hafiflik, sessizlik-gürültü, huzur-tedirginlik, durgunluk-hareketlilik, sakinlik-heyecanlilik, rehavet-kasvet gibi psikolojik etkiler de yaratır. Yumuşak dokulu yüzeyler; sükunet, rahatlık, monotonluk, soğuk, güçsüz etkiler yaratır. Sert dokulu yüzeyler, dinamik, uyarıcı, ilgi çekici, güçlü, daha sıcak, heyecan verici etkiler yaratır.”

3.3.3.6. Boyut

Boyut nesnelerin uzunluk, yükseklik, genişlik ve derinliği ile ilgilidir. İnsandaki boyut algısı kişiden kişiye farklılık göstermektedir. Bu durum kişinin kendisinden kaynaklandığı gibi nesnenin konumundan da kaynaklanmaktadır. Bundan dolayı boyut algısının nesneler hakkında sahip olunan bilgiyle alakalı olduğu söylenebilir.

Boyut algısını etkileyen bazı faktörler mevcuttur. Çizgilerin şeklinin boyut algısını etkilediğini belirten Yalın’a göre, “Bir nesnenin boyutunu tahmin etmeye çalıştığımızda algımızı en çok yatay çizgiler veya yatay uzunluk etkiler... Ayrıca renk ve gri derecesi boyut algısını etkiler. Aynı büyüklükteki açık ve parlak renkli şekiller, kapalı ve koyu renkli şekillere göre daha büyük algılanır” (2010 s.110). Nesneler farklı boyutlarda kullanılarak farklı etkiler elde edilebilir. Ayrıca farklı boyuttaki biçimler ölçü bakımından zıtlık oluşturdıklarından armoni ve zıtlık elde etmek için kullanılabilir.

Boyut seçimi programın kullanımı ve etkililiği açısından önemlidir. Boyut seçimi yapılırken bazı kıstaslara dikkat etmek gerekir. Bunların en başında gelişim düzeyi gelmektedir. Örneğin ilköğretim çağındaki çocuklara hitap eden bir programda yer alan nesnelerin boyutları öğrencilerin kolay algılayabilecekleri bir şekilde olması gerekir. Ayrıca öğrencinin kolay tanıyabileceği nesneler tercih edilmesi önemlidir, zira öğrenci nesne hakkında bir bilgiye sahip değilse o nesnenin gerçek boyutunu algılayamaz ve verilmek istenilen mesajın etkisi azalır.

Çellek, tasarım boyutlamasında insan boyutunun önşart olduğunu belirterek bunun sebebini şöyle açıklamaktadır:

Boyutlandırmada insan modül olur. Günlük kullanım eşyalarının işlevsel yapısıyla insan boyutunun sıkı bir ilişkisi vardır. Oturma birimleri, aletler, eşyalar vs. insan yaşamıyla ilgili tüm nesnelerin boyutları insana bağlıdır. Boyutun büyüklüğü insana, etkili bir güç ve inanç duygusu verir. Heybet, korku, saygı, baskı, egemenlik, üstünlük vs. gibi psikolojik etkiler için insanı aşan boyutlar gerekir. İnsan boyutundan küçük boyutlar ise sevimli bir yaklaşımla duygusallığı doğurur (2003c).

Aşağıda Mingoville programından alınmış bir ekran görüntüsü yer almaktadır. Kevin'in odasındaki eşyaların anlatıldığı bu etkinlikte öğrenci eşyalar üzerine tıklamakta ve eşyaların isimlerini yazılı ve sözlü olarak öğrenebilmektedir. Eşyaların boyutları birbirleriyle uyum içersindedir ve rahatlıkla algılanabilecek boyutlardadır.



Şekil 21. Boyut

Programlarda kullanılacak görsellerin boyutuna rastgele ve görsel güzel görünsün diye karar verilmemeli, verilmek istenilen mesajın durumuna göre karar verilmelidir. Zira nesnelerin boyutlarının yarattığı etki programın verimliliğini dolayısı ile öğrencinin başarısını doğrudan etkilemektedir.

3.3.4. Yerleşim Elemanlarının Kullanım İlkeleri

Yerleşim elemanları bir tasarımda bütünlüğü sağlamak ve dağınıklığın önüne geçmek için kullanılmaktadır. Bütünlük içerisinde sunulan içerikler öğrencide bir estetik duygusu yaratarak ilgi çekici ve zevkli hale gelir. Bu durum öğrencinin programa karşı olumlu tutum geliştirmesine neden olarak etkileşimi üst düzeye çıkarır. Böylece bir yandan öğrenmeler kolaylaşarak öğretim süreci kısalmış diğer yandan etkin öğrenmeler gerçekleştirilir.

Birçok farklı tasarım türünde önemli olduğu gibi yerleşim elemanlarının program ve yazılım tasarımında da önemli bir yeri vardır. Program içerisinde kullanılacak öğelerin tanımlanması ve onların belli ilkeler çerçevesinde yerleştirilmesi o programdan verim alınması açısından zorunludur. Aşağıda yerleşim elemanlarının kullanım ilkeleri üzerinde durulmakta ve tezimizde incelediğimiz programlardan örnek görüntüler seçilerek bilgiler somutlaştırılmaya çalışılmaktadır. Bu çalışmada ele alınan yerleşim elemanlarının kullanım ilkeleri şunlardır:

- Oran-Ölçek
- Bütünlük
- Vurgu
- Ahenk
- Hizalama
- Yakınlık

3.3.4.1. Oran-Ölçek

Becer'e (1997) göre, "Oran, çizilmesi düşünülen modelin bölümleri ile bütünü arasındaki anlamlı ilişkilerdir" (s. 68). Nesnelerin büyüklüğünün doğru algılanması amacıyla bir başka nesne veya bir bütün ile ilişkilendirilerek büyük, orta, küçük, ağır, hafif oldukları hissini ortaya çıkarır. Bir nesnenin büyüklüğünün doğru olarak algılanabilmesi için başka bir nesne ile ölçeklendirilmesi gerekir.

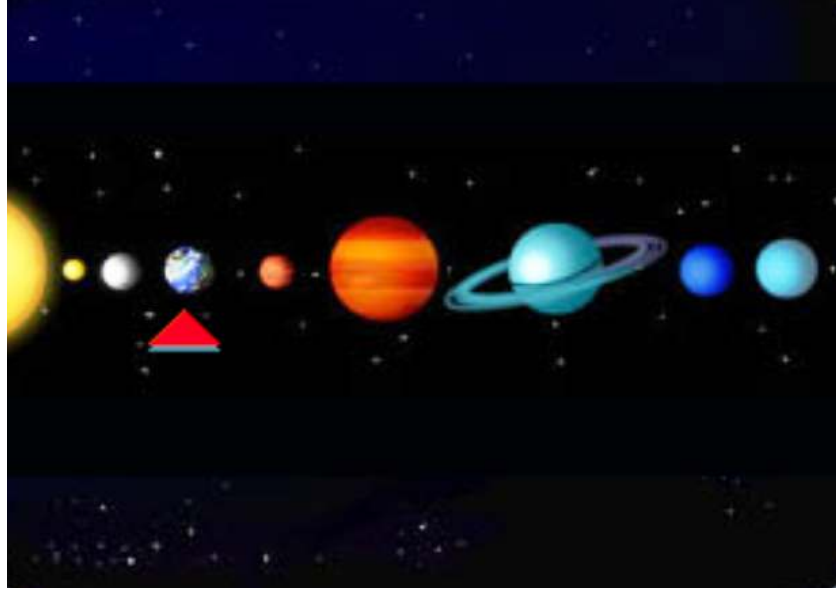
Bir tasarımda başarılı bir oran elde etmek ve nesneleri birbirleriyle ölçeklendirmek için belli kıstasları göz önünde bulundurmak gerekir. Zira doğru bir boyutlandırma nesnelerin dağılımının iyi yapıldığını gösterir. Orantı ve ölçek iyi yapılırsa bütünü oluşturan parçaların her biri arasında iyi bir uyum, simetri ve denge olduğu anlamı taşır. Bir tasarımda başarılı bir oran elde edebilmek için dikkat edilmesi gereken bazı hususlar vardır. Bu hususlardan bazıları şöyledir:

- Ortak özellikleri ve benzerlikleri bulunan nesneler birlikte kullanılır.
- Eşit parçalar çabuk monoton ve sıkıcı hale gelebilir. Bu yüzden majör ve minör alanlar oluşturulur; fakat her ne kadar ölçek içerisindeki farklılıklar birbirleriyle uyumsuz ve ilişkisiz görünse de bu farkın çok fazla olmamasına dikkat edilir.
- Alan düzenlemeleri rastgele olmamalı, belli bir matematiksel standartta olmalıdır. Kompozisyon yarım, çeyrek veya üçte bir şeklinde bölünmemelidir. İnce bir ilişki daha dinamik bir tasarım oluşturur.
- İçerik çalışmalarında uyum oluşturulmalıdır. Uyum tüm parçaların benzerlikleri vurgulayan şekiller arasında bir sözleşmedir. Diğer bir deyişle, bir bölümünün şekli bitişik elemanlarının şekli ile uyumlu olmalıdır. (Web 6, 12.09.2009)

Ayrıca nesneleri birbirleriyle ölçeklendirirken de aşağıdaki kıstasları göz önünde bulundurmak gerekir:

- Bir nesnenin yükseklik, genişlik ve derinliğini başka bir nesnenin yükseklik, genişlik ve derinliğine göre,
- Bir alanın büyüklüğünü başka bir alanın büyüklüğüne göre,
- Bir nesnenin boyunu başka bir nesnenin boyuna göre,
- İki veya daha fazla nesne arasındaki boşluk miktarlarına göre karşılaştırmak gerekir (Web 6, 12.09.2009).

Aşağıda Dyned programında yer alan ve dünyamızın anlatıldığı bir ekran yer almaktadır. Bu ekranda dünyamız ile birlikte diğer gezegenler de verilmiştir ve dünyamızın güneş sistemindeki beşinci büyük gezegen olduğundan bahsedilmektedir. Dünyamız ok ile gösterilmekte ve diğer gezegenlerle ölçeklendirilmektedir.



Şekil 22. Oran- Ölçek

Nesnelerin üzerinde yer alan parçaların birbirlerine veya diğer nesnelere göre oranları algılama düzeyi ve etkileycilik üzerinde önemli yer tutar. Tasarımcı bunun iyi kullanarak görüntüye bir canlılık verebilir ve bir dizi etki yaratabilir. Bu etki öğrencinin dikkatini ve ilgisini çekerek verilmek istenilen mesajı amacına ulaştırır.

3.3.4.2. Bütünlük

Bütünlük bir tasarımı oluşturan unsurların birbirleriyle olan ilişkisidir. Bir tasarımda amaç bir kompozisyon içerisinde tüm tasarım öğelerinin birbirleriyle uyum içerisinde bir bütünlük oluşturmaktır. Zira tasarımı oluşturan unsurların etkili olabilmeleri için her şeyden önce bir bütünlük oluşturmaları gerekmektedir. Bütünlük konu, renk, şekil, çizgi gibi tasarım unsurları birbirleriyle ilişkili bir şekilde sunularak ve tekrar edilerek sağlanabilir.

Bütünlük oluşturabilmek için bazı yöntemler kullanılır. Örneğin boşluk yöntemi bütünlük sağlamada etkili olan yöntemlerden biridir, gerekli yerlere boşluklar koyularak bütünlük sağlanabilir. Ekranda yazı, çizgi ve renk gibi gereksiz öğelerin yerine beyaz boşluklar bırakılarak bunların yaptığı gereksiz kalabalıklar ortadan kaldırılarak bütünlüğün bozulması engellenir ve böylece vurgulanması gereken öğeler öne çıkarılmış olur ve göz bunları daha rahat algılayarak etkileşim güçlendirilir.

Ayrıca tasarım yüzeyindeki bordürler de bütünlük sağlamak amacıyla kullanılır. Bordürler boşluklar gibi düzensiz değildirler ve belli ölçülere göre kullanılırlar. Zira bu ölçüler tasarımda bir bütünlük oluşturur. Ayrıca, bordürler arasındaki ton, üslup, ölçü gibi benzerlikler kullanıcının birbirinden bağımsız elemanlar arasında bütünlüğe dayalı bir ilişki kurmasını sağlar.

Bütünlük oluşturmada önemli yöntemlerden biri ise eksen kullanımıdır. “Gizli ya da görünen eksenler tasarım öğelerini bir bütünlük içerisinde sunmada kullanılır. Tasarım yüzeyi iki veya daha fazla dikey veya yatay eksenlere bölünerek optik ağırlığın çizginin her iki yanına eşit olarak dengelenmesiyle bütünlük elde edilir. Ayrıca eksenler resimle tipografiyi aynı hizada yerleştirmek için de kullanılır” (Web 8, 06.11.2010).

Bütünlük sağlama için kullanılan yöntemlerden biri de *Üç nokta yöntemi*'dir. Yapılan araştırmalarda gözün bir yüzey üzerindeki üç unsuru hayali çizgilerle birleştirerek bir üçgen oluşturmakta ve böylelikle bir bütün olarak algılamaktadır. Tek (üç gibi) sayılardan oluşan gruplar arasında çift sayılara göre daha iyi orantılar kurulmaktadır. Ayrıca bu hayali üçgenin kenarlarının farklı uzunluklarda olması kompozisyonu tekdüze görünmekten kurtaracaktır (Web 8, 06.11.2010).

Aşağıda Dyned programından alınmış ve basketbolla ilgili bir etkinlik ekranı görmektesiniz. Bu ekranda basketbola ait tüm unsurlar bir bütünlük içerisinde sunulmaktadır. Basket atmaya çalışan bir basketçi, onu engellemeye çalışan bir savunma oyuncusu ve diğer oyuncular, basketbol topu, basket potası, basket sahasının çizgileri ve seyirciler aynı kare içerisinde sunulmuş ve bir bütünlük elde edilmiştir.



Şekil 23. Bütünlük

Program tasarımında bir bütünlük sağlamak için tüm sayfalarda aynı renk aynı yazı karakteri ve aynı tasarım unsurları kullanılmalıdır. Ayrıca bütünlüğü bozmamak için verilmek istenilen mesajla ilgili olmayan hiçbir yazı, resim, şekil, grafik ve benzeri unsurlar materyalde yer almamalıdır.

3.3.4.3. Vurgu

Vurgu, tasarımda önemli yerlerin dikkat çekici bir biçimde gösterilmesi ve ön plana çıkarılmasıdır. Vurgu hem sözlü hem de sözsüz iletişimde önemli bir yer tutar, zira verilmek istenilen mesaj vurguların kullanımına göre anlam değiştirebilir. Görsel tasarımda da vurgu mesajların etkililiğini belirleyen en önemli unsurdur. Her ne kadar görsel bir materyalde tek bir mesaj verilmek istense de zaman zaman bu mesajlardaki bazı önemli noktaların vurgulanması gerekebilir.

Görsel bir materyali dikkat ve ilgi merkezi haline getirmek için bazı vurgu tekniklerinden yararlanılmaktadır. Yalın, bu vurgu tekniklerini şöyle sıralamaktadır:

- Ok ve benzeri yön gösteren araçlar kullanmak,
- Önemli öge için diğerlerinden daha parlak bir renk kullanmak,

- Temel ögeyi diğerlerinden daha büyük yapmak,
- Vurgulamak istediğiniz madde rengi ile zemin rengi arasında kontrast oluşturmak,
- Diğer şekillerden farklı bir şekil kullanmak,
- Vurgulanacak ögeyi diğer öğelerin çakıştığı bir yere yerleştirmek (2010, s.116).

Bir tasarımda birçok ögenin aynı anda vurgulanması karışıklığa neden olabilir ve bu durum vurgunun etkisini engelleyebilir. Vurgunun etkili olabilmesi için en önemli etken yerinde kullanılması ve herhangi bir karışıklığa neden olmamasıdır. Vurgu kullanımında dikkat edilmesi gereken başka durumlar da vardır. Bu durumları İkinci şöyle sıralamaktadır:

- Aşırıya gidilmemelidir. Olur olmaz yerlerde vurgulanan öğeler, asıl vurgulanması gerekenlerin dikkatlerden kaçmasına ve karışıklığa neden olabilir.
- Vurgu yapılan öğeler, tutarlı olmalıdır. Aynı özellik için farklı vurgu araçları kullanılmamalıdır. Örneğin metin aralarında terimler koyulaştırma ile vurgulanmışsa daha sonraki terim vurgulamalarında da koyulaştırma kullanılmalıdır. Bu, okuyucunun vurgu aracının amacını kavrayıp vurgulanan özellikle ilişki kurmasına ve sonraki vurguları tanımlanmasına yardımcı olur.
- Vurgu araçları, etkili olabilecekleri yerlerde kullanılmalıdır. Bazen vurgu aracı ile vurgulanacak yer arasında bağlantı olmaması öğrencilerin vurgulanacak ögeye dikkatlerinin çekilmesini engelleyebilir (2006, s.8).

Aşağıda Dyned programından alınmış ekvator konusunun anlatıldığı bir etkinlik ekranı yer almaktadır. Bu etkinlikte ekvatora vurgu yapmak için ok kullanılmış ve vurgu elde edilmiştir.



Şekil 24. Vurgu

Görsel bir materyalin dikkat çekici olabilmesi için tasarım yüzeyindeki konumu da önemlidir. Zira araştırmalar gözün ekran üzerinde tüm bölümleri eşit algılamadığını göstermektedir. Yukarıda *boşluk* konusunu anlatırken dikkat çektiğimiz Ekinci'ye ait ifadelerin vurgu içinde yönlendirici olduğundan hareketle bir kez daha hatırlayarak vurgu ile ilişkisini ortaya koyalım. Ekinci'ye göre, “Gözün en fazla algıladığı bölüm %41 ile sol köşe, en az algıladığı bölüm %14 ile sağ alt köşedir” (2006, s.6). Bundan dolayı diyebiliriz ki, bir görsel içerisinde vurgulanmak istenilen yazı, resim, şekil gibi unsurları sol üst köşeye, ayrıntıları, detayları da sağ alt köşeye yerleştirmek tasarım mantığı açısından doğru olacaktır.

3.3.4.4. Ahenk

Kompozisyonun bütünüyle alakalı olan ahenk, ekran öğelerinin bir araya gelerek oluşturdukları hoş etkileşimdir. İzleyicinin ekranı düzenli, sıralı, ölçülü bir şekilde algılamasını sağlar. Bu durum bir bütünlük hissi uyandırır ve ekranda verilmek istenilen mesajların etkisi artar. Eğer bir tasarımda uyum söz konusu değilse orada sıkıcılık ve karmaşa var demektir.

Bir tasarımda ahenk oluşturabilmek için orantıların iyi ayarlanması gerekir. Büyük nesnelerle küçük nesneler arasındaki ilişkinin ve ayrıca hem büyük hem küçük nesnelerin bütün ile olan ilişkilerinin bir uyum oluşturacak şekilde kurulması gerekir.

Avcı, ahengi bilişsel öğrenme kuramı çerçevesinde ele alarak görüşlerini şöyle dile getirmektedir:

Bilişsel öğrenme kuramına göre insanlar çevrelerini bir ahenk içerisinde görme eğilimindedirler. Bu nedenle gördüklerini bir bütün olarak algırlarlar. Bütünü oluşturan parçaların, bütünle ve birbirleriyle olan ilişkisi önemlidir. Bir parçanın veya nesnenin algılanışı, onun bütünle ve diğer parçalarla olan ilişkisine göre değişir. Diğer bir deyişle eşya ve olaylar, parçası oldukları bütün içerisinde anlam kazanırlar (2006, s.20).

Görsel anlatımda ahenk benzerliklerle alakalıdır. Birbirine yakın değerler gözün bir nesneden diğerine yumuşak geçişler yapmasını sağlamakta ve rahatlatıcı görsel bir algı oluşturmaktadır. Birçok tasarımcı sakin, uyumlu tasarımları tercih eder; fakat fazla birliktelik monotonluğa neden olabilir, o yüzden görsel çekiciliği artırmak için anlaşmazlığa neden olmayacak küçük farklar da kullanılabilir.

Bir kompozisyonda uyum; renkler, şekiller, dokular kullanılarak elde edilir. Özellikle renk uyumu tasarımda büyük önem taşımaktadır. Renk armonisi görsel çekicilik ve düzen duygusu yaratır. Renklerin bir ahenk içinde sunulabilmesi ve etkili olabilmesi için renk kombinasyonlarının sağlanması gerekir. Örneğin sarı zeminde siyah, beyaz zeminde siyah, yeşil, mavi, kırmızı, mavi zeminde beyaz, siyah zeminde sarı renk kullanılmalıdır.

Aşağıda Mingoville programından alınmış ve mevsimlerin anlatıldığı bir etkinlik ekranı görmektesiniz. Bütünlük bozulmadan dört mevsim aynı ekran içerisinde verilmiştir. Her mevsimin anlatıldığı bölümden bir diğerine yumuşak geçişler yapılarak gözün rahatlatılması sağlanmıştır. Ayrıca bazı elemanlar mevsimlerle uyum içerisindedir. Örneğin göl sonbaharın anlatıldığı bölüm içerisinde yer almaktadır. Eğer kışın anlatıldığı bölüm içerisinde yer alsa kışın göllerin donabileceği varsayımıyla bir uyumsuzluk durumu ortaya çıkacaktı.



Şekil 25. Ahenk

3.3.4.5. Hizalama

Hizalama tasarımı birliktir ve bütünlüğü oluşturarak mesajların etkili bir şekilde verilmesini sağlar. Görseller arasındaki ilişkileri en etkili biçimde ifade etmenin yollarından birisidir. Zira görsel bir materyalde, öğelerin konumlarının algılama üzerinde etkileri vardır. Yalın'a göre "İnsanlar dikey ya da yatay olarak hizalanan şeyleri hizalanmayanlara göre daha düzenli bir şekilde algılar ve düzenli bilgileri düzensiz bilgilere göre daha kolay öğrenir ve hatırlar" (2010, s.116).

İyi hizalama yapılmış bir tasarım çok dikkat çekici olmayabilir; fakat iyi hizalama yapılmamışsa ortaya özensiz bir görüntü ve bir uyumsuzluk çıkar. Bu durum tasarım bütünlüğünü bozar ve başarısızlığa neden olur. Ayrıca çok fazla hizalama çalışmaları da izleyicide bir olumsuz etki yaratabilir. Fakat bir tasarımda belli öğelere vurgu yapmak veya dikkat çekmek amacıyla izleyicide gerginlik hissi uyandıracak uyumsuz hizalamalar yapılabilir.

İyi hizalama yapmak için bazı yöntemlerden yararlanılmaktadır. Bu yöntemler: *yatay*, *dikey*, *kenar* ve *merkezi* hizalamalardır.

a- Yatay hizalama: Yatay hizalamada sağ ve sol kenar boşlukları eşit ve dengeli bir biçimdedir. Yatay hizalama sayfa veya sütunlar arasında olabilir.

b- Dikey hizalama: Dikey hizalamada alt ve üst kenar boşlukları birbirine eşittir ve hizalama sayfanın tamamında veya bir bölümünde olabilir.

c- Kenar hizalama: Kenar hizalamada metinler ve nesneler alt, üst, sağ ve sol kenar boyunca bir sıra oluştururlar.

d- Merkezi hizalama: Merkezi hizalamada yatay veya dikey ya da her ikisi şeklinde hizalama yapılabilir (Web 9, 15.09.2009).

Aşağıda Dyned programından alınmış bir hizalama örneği görmektesiniz. Merkezi hizalama yapılan bu ekranda üniteler ilgili resimlerle sunulmakta ve sıra numaralarıyla belirtilmektedir. Ayrıca her ünitenin altında o üniteye çalışma oranının gösterildiği bir grafik yer almaktadır.



Şekil 26. Hizalama

3.3.4.6. Yakınlık

Bir tasarım yüzeyindeki unsurların birbirleriyle olan ilişkisini ifade eder. Görsel bir materyalde birbirine yakın olan elemanlar birbirleriyle ilişkili olarak algılanırken birbirinden uzak öğeler ise ilişkisiz olarak algılanmaktadırlar. Tasarımcı izleyicinin öğeyi daha kolay anlamdirması için birbiriyle ilişkili olan öğeleri yakınlık içerisinde, birbiriyle ilişkili olmayan öğeler ise uzak sunulmalıdır.

Bir tasarım yüzeyindeki elemanlar arasında boşluk ve uzaklık oranları yakınlık ilkesi göz önünde bulundurularak düzenlenmelidir. Çünkü bu elemanlar arasında boşluk ve uzaklık oranları arasındaki fark azaldıkça, göz bütünü görmek için aradaki bu eksik parçaları kendi birleştirmeye başlar. Yani Zira göz tüm öğeleri birlikte gruplandırarak beraber algılar. Bu durum istenmeyen unsurların görsel anlatıma dâhil olmasına ve verilmek istenilen mesajın olumsuz etkilenmesine neden olur.

Ayrıca bilim adamları yakındaki nesnelerin uzaktaki nesnelere göre daha dikkat çekici olduğunu belirtmektedirler. Bu bakımdan tasarımcılar dikkat çekilmek istedikleri nesneleri daha yakın bir perspektiften sunarak onları daha dikkat çekici hale getirebilirler.

Demirci, yakınlık konusuna farklı bir pencerden bakarak şöyle demektedir: “Yakınlık faktörü sadece fiziksel yakınlık olarak düşünülmemelidir. Duygusal olarak yakınlık duyduğumuz ya da hakkında bilgiye sahip olduğumuz şeyler daha dikkat çekicidir” (2008, s.70,71). Bundan dolayı programlarda kullanılacak nesnelerin daha bildik ve insanların daha fazla aşina oldukları nesneler olması programlardan olumlu sonuçlar alınması açısından önem arz etmektedir.

Aşağıda Dyned programından alınmış bir etkinlik ekranı yer almaktadır. New York’da trafikte birçok taksinin bulunduğu konusunun anlatıldığı bir etkinlikte birçok araç içerisinden ekrana en yakın olan taksi dikkat çekmektedir. Bu taksinin burada olmadığını düşündüğümüzde arka bölümde kalan ve çok sayıda bulunan taksilerin dikkat çekici özellikleri olmadıkları görülecektir.



Şekil 27. Yakınlık

3.4. Programların Uygulama Süreçlerinin Değerlendirilmesi

Günümüzde bilgisayarların eğitim yaşantılarını zenginleştirdiği tartışmasız kabul gören bir gerçektir. Buna rağmen bu alandaki çalışmaların ve uygulamaların henüz istenilen düzeye ulaştığını söylemek mümkün değildir. Fakat yakın gelecekte bilgisayarların eğitim ortamlarında çok büyük işlevlerinin olacağı öngörülmektedir. Bu alandaki çalışmalar her ne kadar yeterli düzeyde olmasa da şimdiden birçok programın eğitim-öğretim ortamlarına girdiğini görmekteyiz.

Hiç kuşku yok ki bilgisayar programlarının ders ortamında en fazla işlevlerinin olduğu eğitimbilimleri alanlarından biri yabancı dil öğretim alanıdır. Zira bu alanda sadece teorik bilgilerin işlenmesi yeterli değildir. Öğretimin hedefine ulaşabilmesi için teorik bilgilerin pratik olarak da uygulanması gerekmektedir. Bilgisayarlar pratik uygulamalara imkân verdiğinden dolayı yabancı dil öğretim alanı için vazgeçilmez bir kaynak durumundadır.

Bugün birçok eğitimbilimci öğretim amaçlı kullanılan bilgisayar programlarını çeşitli kategorilere ayırarak sınıflandırmaktadır. Yabancı dil öğretimi alanında bilgisayar uygulamaları değişik şekillerde karşımıza çıksa da bu alanda kullanılan

bilgisayar programları genel olarak dört başlık altında sınıflandırılmaktadır. Bunlar şöyledir:

- Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Tutorials) Programları,
- Alıştırma ve Tekrar (Drill and Practise) Programları,
- Öğretici Oyun (Instructional Games) Programları,
- Benzetim (Simulation) Programları,

Aşağıda bu programların uygulama süreçleri programlardan seçilen örneklerle ele alınarak hem öğretmenlerin hem öğrencilerin bu programları daha etkili bir şekilde kullanabilmelerine katkı sağlamaya çalışılmaktadır.

3.4.1. Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Tutorials) Programlar

Bu tür programlar, öğretmenin öğretimde sınıf içinde uyguladığı etkinlikleri ve izlediği basamakları içerir. Bir anlamda öğretmen rolünü üstlenerek öğrenciye konuları medya bileşenlerini (resim, metin, grafik, animasyon vb.) kullanarak öğretir. Öğrenci hiç kimseden yardım almaz ve programla birebir etkileşim halindedir. Bu öğrenciye kendi hızına göre ilerleme olanağı sağlar. Konu öğrenciye sunulur ve daha sonra öğrenmenin pekiştirilmesi için sorular sorulur eğer öğrenci doğru cevap verirse bir sonraki konuya geçilir, yanlış cevap verirse konu tekrar edilir.

Birebir öğretim programlarının yapısı doğrusal ve dallanmalı olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Doğrusal yapıda hazırlanan programlarda açıklamalar, uygulamalar ve dönütler belli bir aşamalılık içerisinde verilir ve öğrencinin başarısındaki farklılık dikkate alınmaz. Bu tarz programlar daha az etkileşim sağladıklarından verimli kabul edilmezler. Bu tür programların hazırlanması kolay olduğundan az çaba harcanması programların tek avantajı olarak görülür.

Dallanmalı programların yapısı daha karışıktır. Fakat öğrenci başarı durumuna göre devamlı yönlendirilmekte, ihtiyacına uygun yeni tercihler sunulabilmektedir. Birbirlerinden farklı yapılara sahip olsalarda her iki tür programın bir ortak noktası

vardır, o da öğrenci kendi hızında çalışma ve istediği kadar tekrar yapma olanağına sahiptir. Dallanmalı programlar öğrencinin öğrenme sürecine etkin katılımını sağladığından iyi bir birebir öğretim programı dallanmalı yapıda olmalıdır.

Birebir öğretim programlarının en yaygın kullanıldığı alanlardan biri de yabancı dil öğretim alanıdır. Bugün piyasada yabancı dil öğretmek amacıyla üretilmiş birçok birebir öğretim programı bulunmaktadır. Birebir öğretim programlarının en önemlilerinden biri Türkiye’de resmi okullarda uygulanan 4–8. sınıflarda İngilizce öğretmek için hazırlanmış Dyned dil öğretim programıdır. Dyned terimi, Dynamic Education (Dinamik ve Eğitim) kelimelerinin bir araya gelmesinden oluşmaktadır.

Dyned programı ülkemizde ilk defa Sanko Holding bünyesindeki okullarda uygulanmış olup başarılı sonuçlar alınmasından sonra 2006 tarihinde bakanlık ile Sanko Holding AŞ. ve Future Prints Bilgisayar Sanayi ve Ticaret AŞ tarafından imzalanan bir protokolle Eğitime %100 Destek Kampanyası kapsamında Sanko Holding A.Ş. tarafından Milli Eğitim Bakanlığı’na bağışlanmıştır. 2008–2009 eğitim-öğretim yılından itibaren bakanlık bünyesindeki okullarda kullanılmaya başlanmıştır.

İçerisinde her yaş ve düzeydeki kullanıcıların gereksinimlerini karşılayan eğitim yazılımları bulunduran Dyned dilbilimciler, bilgisayar programcıları, nörologlar ve sanatçılardan oluşan bir ekip tarafından tasarlanmış bireyin kendi kendine öğrenmesine imkân sağlayan en önemli dil eğitim programlarından biridir. Birey kendi kendine İngilizce çalışırken öğretmenleri tarafından izlenmekte ve yönlendirilmektedir.

Ayrıca program öğrencilere geribildirim vererek noksanlıklarını ve başarılı oldukları konuları bildirmekte ve böylece etkin bir çokluortam oluşturmaktadır. Bunların yanı sıra *düzey ayarlama* özelliği ile öğrenci programın hızını ve zorluk derecesini kendi becerisine göre ayarlamakta ve böylelikle gereksinimleri program tarafından birebir karşılanarak öğrencinin kendi hedefine yönelik çalışması sağlanmaktadır.

3.4.1.1. Dyned

İnsan beyninin işleyişi ve uzun süreli hafıza oluşumu ile ilgili çalışmalar, yetenek geliştirmede tekrarın ne kadar önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Dinleme ve konuşmanın bilgi değil yetenek olduğunda birleşen bilim adamları bu becerilerin geliştirilmesi için düzenli ve sık tekrarın şart olduğunu ileri sürmektedirler. Yabancı dil öğrenmeyi beceri olarak gören uzmanlar buradan hareketle sık ve etkin tekrar yapacak, çalışmaları gözden geçirecek ve öğrenciye gerekli geri bildirimleri vererek onları yönlendirecek programlar geliştirmeye ve böylelikle yabancı dil öğrenmenin en kısa zamanda ve en etkin biçimde gerçekleşmesini sağlamaya çalışmaktadırlar.

Konuşma, anlama, okuma ve yazma gibi yabancı dil öğretimindeki temel becerilerin etkin bir biçimde geliştirilmesi amacıyla hazırlanan Dyned programı her yaşta ve her düzeyde kullanıcının ihtiyacının karşılanması amacıyla hazırlanmış bu becerilere yönelik farklı yazılımlar ve alıştırmalar içermektedir. Dyned programı yetişkinler ve çocuklar için hazırlanmış yazılımların yanı sıra birtakım destek yazılımlarından da oluşmaktadır.

Yetişkinler için hazırlanmış Dyned eğitim yazılımlarından bazıları şunlardır: New Dynamic English, The Lost Secret, Advanced Listening, Dynamic Business English, Functioning in Business, English By The Numbers, Hospitality English, Clear Speech Works, Test Mountain... Çocuklar için hazırlanmış Dyned eğitim yazılımlarından bazıları ise şunlardır: Let's Go, Dynamic Classics, First English, English For Success.

Bunların yanı sıra bazı destek yazılımları da vardır. Bu yazılımlar sayesinde öğretmen öğrencileri yönlendirebilmekte ve öğrenciyi destekleyerek öğrenmenin etkin bir biçimde gerçekleşmesini sağlayabilmektedir. Öğretmen destek yazılımlarını kullanarak öğrencileri çeşitli özelliklerle yönlendirmektedir. Onlardan bazıılarını sıralayacak olursak;

- Öğrencileri uygun seviyelere göre yerleştirmektedir.
- Gerek bireysel olarak gerekse sınıf bazında öğrenci takibi yapıp, yönlendirilmektedir.

- Öğrenmeyi yönlendirmek amacıyla dersleri ve üniteleri kilitleyip, kilitlerini açmaktadır.
- Öğrencilerin gelişmelerini belirlemek amacıyla Beceri Sınavları kullanabilmektedir.
- Öğrencilerin tekrarlarını incelemek ve değerlendirmek için Akıllı Tutor'u kullanabilmektedir.

Aşağıda destek yazılımlarının işlevleri hakkında bilgiler yer almaktadır.

a- Records managers (Kayıt yöneticisi) : Öğretmen ve idareciler bu yazılımı kullanarak öğrencilerin çalışmalarını izleyebilirler. Bununla birlikte çalışmaları sırasında tekrar, altyazı veya tercüme kullanımı, mikrofon ve kulaklık kullanımı, sözlük kullanımı, kendi sesini dinleme ve konuşmanın anlaşırılığı gibi davranışları takip edebilirler. Ayrıca sınıf ortamlarına göre öğrencilerin durumlarını inceleyebilir, öğrenciler ve sınıflar hakkında yazılı raporlar alabilir ve son olarak ne zaman çalıştıklarını görebilirler. Aşağıda bu yazılımın kullanımına dair bilgiler yer almaktadır.

Kayıt Yöneticisine giriş için *Records Manager* simgesine çift tıklanır.



Şekil 28. Records Manager

Kayıt Yöneticisi yazılımına ilk girişte gurup adı ve şifresi yazılmak zorundadır. Okul kodu ve harf ve rakamlardan oluşan en az altı karakterli bu şifre yazılır.

DynEd'in internet Kayıt Yöneticisi

Oturum Açma Kimliği
okulkodu

Şifre

☐ Çevrimdışı izleme

Kayıt Yöneticisi Bilgisayarı: Ankara Turkey

Tamam Bitir

Şekil 29. Dyned Kayıt Yöneticisi

Giriş yapıldıktan sonra sınıfları tanımlamak ve öğretmenleri belirlemek için kullanılan ekran görülür. Burada yer alan komutların farklı özellikleri vardır. *Ekle* komutu kullanılarak yeni sınıflar eklenir, *Düzenle* komutu ile oluşturulan sınıflar düzenlenir, *Sil* komutu ile sınıflar silinir.

Sınıfların Listesi

Dosya Düzenle Seçenekler Kurs Ayarlarını Görüntüle Yardım

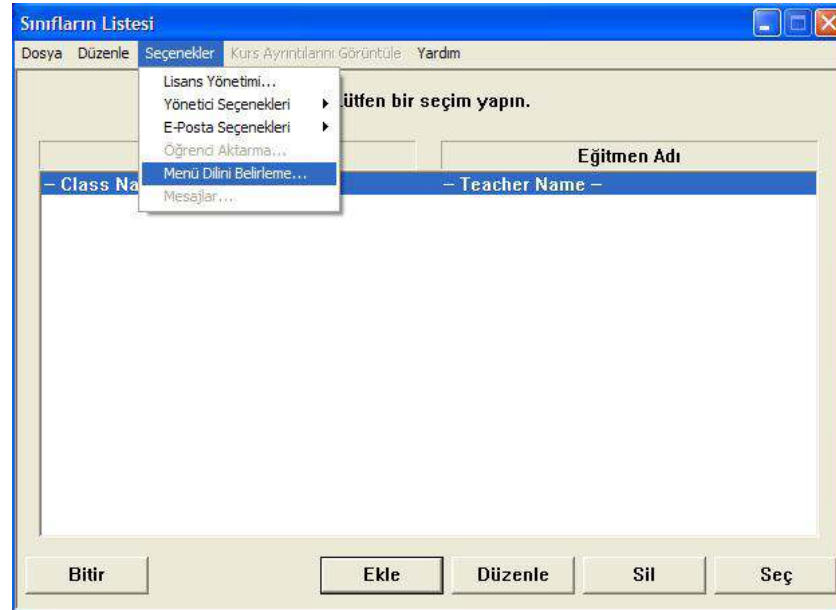
Lütfen bir seçim yapın.

Sınıf Adı	Öğretmen Adı	Öğrenciler	Son Erişim

Geri Ekle Düzenle Sil Seç

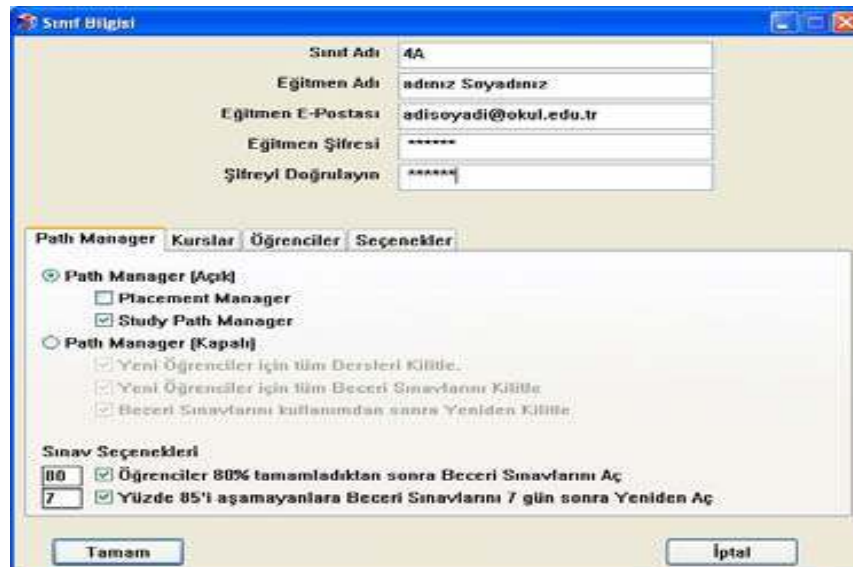
Şekil 30. Sınıfların Listesi

Daha sonra beliren ekranda *Seenekler* menüsüne tıklanarak alt menülere geçilir. *Menü Dilini Belirleme* komutuyla menü dili Türke ve İngilizce olarak deėiştirilebilir.



Şekil 31. Sınıfların Listesi Ekle Modülü

Ekranın üst tarafındaki *Ekle* komutu seçildiğinde aşağıda yer alan ekran görünür. Bu bölümdeki kutulara sınıf bilgileri girilir. Burada yer alan Eğitimci Şifresi ile yalnızca bu sınıfın kayıtları denetlenebilir. *Study Path Manager* öğrencilerin çalışmasının istendiėi ünitelerin yönetimini otomatik olarak yapar.



Şekil 32. Sınıf Bilgisi Modülü

Ekranada düğmelerinin seçili olması, o işlemlerin yapıldığı anlamına gelir. Örneğin sağdaki ekranda *Study Path Manager* seçili, yani aktiftir. Benzer şekilde testte başarılı olamayanlar için 7 gün sonra test otomatik olarak açılır.

Yukarıdaki ekrana göre, öğrencilerin beceri sınavlarına girebilmeleri için öğrenmeleri gereken konuyla ilgili gerekli çalışmaların % 80'ini tamamlamaları gerekmektedir. Beceri sınavına ne zaman girecekleri öğrencilerin vereceği bir karardır; fakat çalışmaların mutlaka % 100'e tamamlanması gerekmektedir. Öğrenciler sınava girdikten sonra sınavlar yeniden kilitlenecek ve öğretmenlerinin onayı ile yeniden açılacaktır. Öğrenciler aynı sınava ikinci defa girdiklerinde aynı seviyede ancak değişik sorularla karşılaşacaklardır.

Tamam komutu seçildiğinde aşağıdaki ekran görülür. Bu ekranda yukarıda anlatıldığı şekilde kaydı yapılmış ve diğer bilgileri girilmiş olan sınıfın ve o sınıfın öğretmenin adı görülmektedir. *Düzenle* komutu ile seçili sınıfın bilgilerine geri dönülebilir ve tüm sınıfın bilgileri değiştirilebilir.

Sınıf Adı	Eğitmen Adı	Öğrenciler	Son Erişim
7A	Adınız Soyadınız	1	

Şekil 33. Sınıf Bilgisi Düzenle Modülü

Seç komutu ile sınıflara öğrenci eklenen ekrana geçilir. Bu bölüme geçmeden önce seçilen sınıfta yetkili olup olmadığının belirlenmesi için bir şifre sorulur.

Şifre yazılarak *Tamam* komutuna tıklanır. Bu şifre, sınıfla ilgili yetkilerin hangi öğretmende olduğunun belirlendiği bölümdür.

Şekil 34. Sınıf Bilgisi Ekle Komutu Şifre Modülü

Öğrenci bilgilerini tek tek girmek için aşağıdaki ekranda *Ekle* komutu tıklanır.

Şekil 35. Sınıf Bilgisi Ekle Modülü

Ekle komutu tıklandığında aşağıdaki ekran ortaya çıkar ve bu ekranda öğrenci bilgilerinin girilmesi için gerekli olan kutular vardır. Ayrıca öğrencilerin hangi dersleri takip edecekleri *Bu öğrenci için Dersleri Kilit/Kilit Aç* tablosundan seçilebilmektedir.

Aşağıdaki örnekte öğrencinin 1. Ünite derslerinin açık ve Beceri Sınavlarının ise kilitli olduğu görülmektedir.

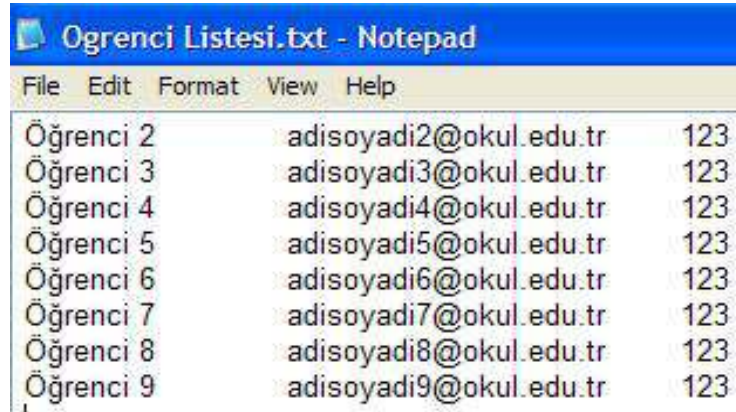
Şekil 36. Öğrenci Bilgileri Modülü

Öğrencilerin toplu halde sınıflara kaydedilmeleri için aşağıdaki tablo hazırlanır. *A* kolonunda öğrencilerin adları, *B* kolonunda E-posta adresleri ve *C* kolonunda şifreleri yer alır. Burada yer alan posta adreslerinin gerçek bir posta adresi olması şart değildir. Ancak öğrenci ile iletişim amaçlı gerçek posta adresleri de kullanılabilir.

	A	B	C
1	Öğrenci 2	adisoyadi2@okul.edu.tr	123
2	Öğrenci 3	adisoyadi3@okul.edu.tr	123
3	Öğrenci 4	adisoyadi4@okul.edu.tr	123
4	Öğrenci 5	adisoyadi5@okul.edu.tr	123
5	Öğrenci 6	adisoyadi6@okul.edu.tr	123
6	Öğrenci 7	adisoyadi7@okul.edu.tr	123
7	Öğrenci 8	adisoyadi8@okul.edu.tr	123
8	Öğrenci 9	adisoyadi9@okul.edu.tr	123

Tablo 2. Öğrenci Listesi Tablosu

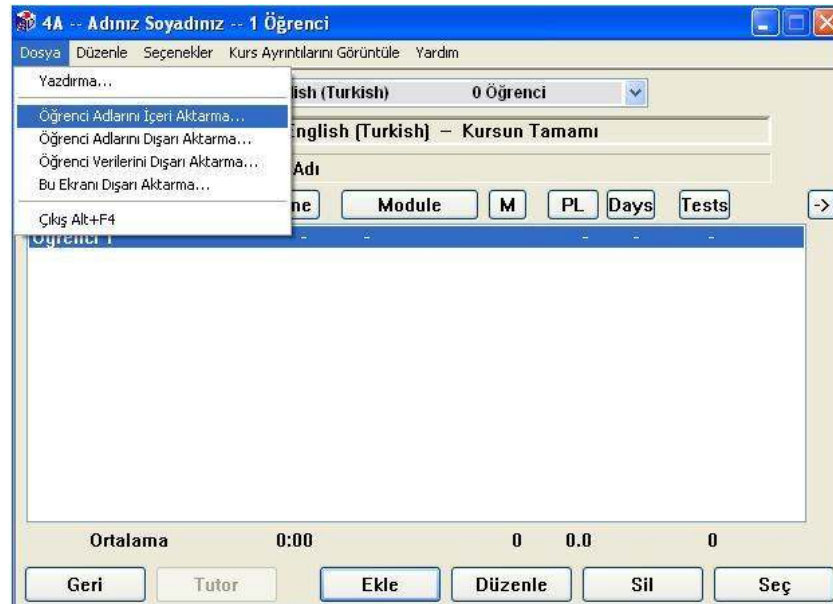
Yukarıdaki Excel tablosu *Farklı Kaydet* komutu ile ve kayıt türü olarak *Metin (Sekmeyle Ayrılmış)* seçildikten sonra metin olarak kaydedilmelidir. Öğrenci listesi *txt* formatında görüldükten sonra liste kaydedilip *Öğrenci Listesi.txt* dosyası kapatılmalıdır.



Öğrenci	E-posta	Puan
Öğrenci 2	adisoyadi2@okul.edu.tr	123
Öğrenci 3	adisoyadi3@okul.edu.tr	123
Öğrenci 4	adisoyadi4@okul.edu.tr	123
Öğrenci 5	adisoyadi5@okul.edu.tr	123
Öğrenci 6	adisoyadi6@okul.edu.tr	123
Öğrenci 7	adisoyadi7@okul.edu.tr	123
Öğrenci 8	adisoyadi8@okul.edu.tr	123
Öğrenci 9	adisoyadi9@okul.edu.tr	123

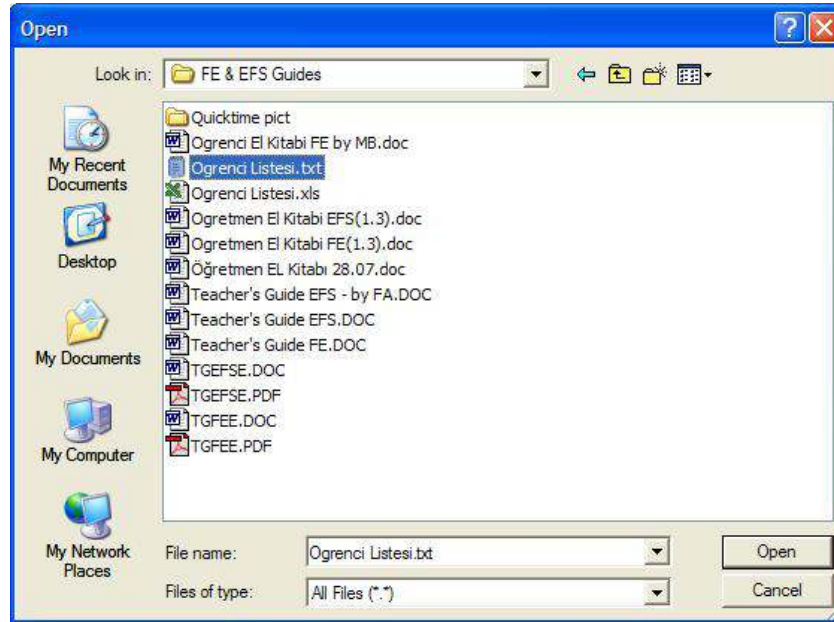
Tablo 3. Öğrenci Listesi 'txt' Tablosu

Aşağıdaki ekranda *Dosya* komutu tıklanır ve *Öğrenci Adlarını İçeri Aktarma* alt komutu seçilir.



Şekil 37. Öğrenci Adlarını İçeri Aktarma Modülü

Bu komut seçildiğinde bilgisayarın içindeki *Öğrenci Listesi.txt* dosyasını bulmaya yarayacak ekranlar açılır. *Öğrenci Listesi.txt* dosyası bulunup seçildikten sonra *Aç* komutu seçilerek öğrenciler sınıfa kaydedilir.



Şekil 38. Öğrenci Listesi Açma Modülü

Öğrenciler alfabetik sıra ile listelenmektedirler. Aşağıdaki ekrandan *Student Name* (Öğrenci Adı) düğmesine tıklandığında sıralama kriterinin öğrenci adı olduğu görülecek ve öğrenciler alfabetik sıra ile görüntülenecektir. Bu aşamadan sonra öğrencilerin kayıt işlemleri tamamlanmış olmakta ve derslere başlayabilecekleri anlamına gelmektedir.



Şekil 39. Alfabetik Öğrenci Listesi Modülü

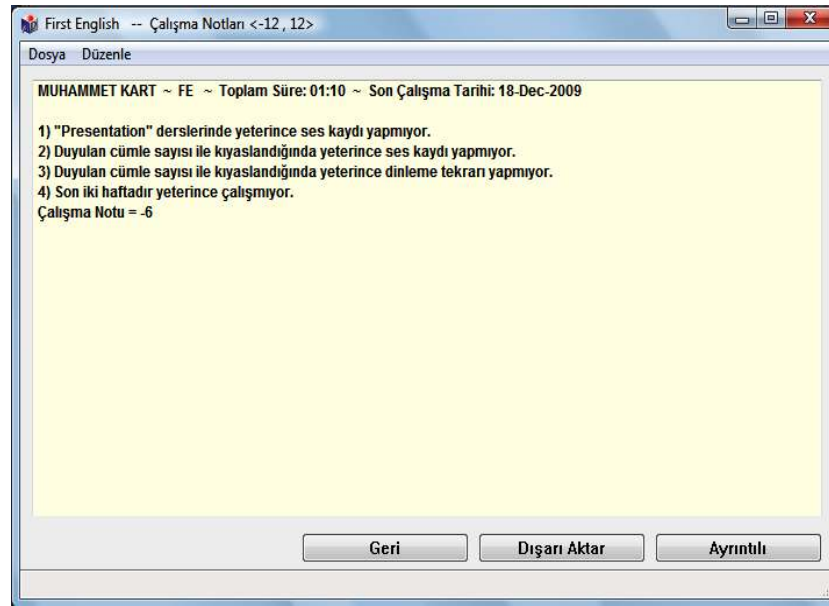
b- Study records (Çalışma kayıtları) : Öğrencilerin kendi çalışmalarını denetlemesine olanak sağlayan bu yazılım bütün çalışmalarla ilgili geribildirim vererek öğrencileri aldıkları mesafe hakkında bilgilendirir. Öğrenciler çalışma kayıtlarında, her konuda ve konuyu her tekrarlarında çalışma sürelerini, tüm çalışmalarının tarih ve saatlerini, sorulara verilen doğru ve yanlış cevap sayılarını, çalışmalarına göre yazılımdaki düzey değişimlerini, çalışmalarının tamamlama yüzdesini ve test sonuçlarını görebilirler.

Genellikle öğrenciler % 80–85 oranında çalıştıkları zaman bir sonraki üniteye geçebilmektedirler. Bu durum öğrencinin o ünite için öngörülen tekrar, cümle kaydı ve anlama testi gibi çalışmalarda yeterli düzeye ulaştıklarını göstermektedir. Aşağıda Çalışma kayıtları ile ilgili detaylı bilgiler veren Çalışma kayıtları ekranını yer almaktadır.

Ders Adı	Süre	Tamaml...	Puan	Doğru Y...	Düzey	Açıkla...
Unit 1 (Beginner)	04:38	76%				
Listening	01:09	87%				Present...
13-Dec-2009 20:48	00:07	11%		24/27	2.8	
13-Dec-2009 16:20	00:07	7%		23/33	1.5	
12-Dec-2009 20:38	00:01	1%		2/2	2.4	
11-Dec-2009 19:11	00:07	9%		23/30	2.2	
11-Dec-2009 18:48	00:15	22%		34/44	2.0	
11-Dec-2009 18:36	00:12	17%		24/31	2.2	
10-Dec-2009 22:01	00:14	14%		26/39	1.8	
10-Dec-2009 20:29	00:05	6%		8/13	1.6	
04-Dec-2009 12:07	00:01			1/1	2.2	
Dialogs	00:46	97%				Present...
Vocabulary	01:17	(62...)				
Parts 1 & 2	01:12	131%				Present...
Quiz	00:05	5%				
Grammar	00:36	(66...)				
Letters & Numbers	00:50	(68...)				
Extension Activities	00:00					
Unit 2	00:27	2%				
Unit 3	00:00	0%				
Unit 4	00:00	0%				
Unit 5 (Dinle)	00:00	0%				

Şekil 40. Study Records (Çalışma Kayıtları) Öğrenci Bilgileri Modülü

c- Tutor (Danışman): Dyned'in Tutor yazılımı öğrencilere çalışma esnasındaki davranışları hakkında yazılı bir rapor verir. Bu raporda her sınıf ve her öğrenci için tamamlama yüzdesi, çalışma sıklığı, sınav sonuç seviyesi ve ses kaydetme gibi özellikler mevcuttur. Ayrıca öğrencilerin çalışma verilerini inceleyerek hem onlara bir başarı notu verir hem daha verimli çalışma yapması için önerilerde bulunur.



Şekil 41. Tutor (Danışman) Modülü

d- Completion percentage (Tamamlama yüzdesi): Tamamlama yüzdesi ile öğrencinin her dersi tanımlanan öğrenme hedefine oranlı olarak ne kadar tamamladığı izlenmektedir. Bu sistem sayesinde beceri kazanmak için gerekli olan tekrarlar yeterince yaptırılmaktadır. Öğrenciler öğretmenleri tarafından belirlenen tamamlama yüzdesine erişmeden beceri sınavlarına giremezler. Beceri Sınavlarıyla öğrencilerin derslerde ilerlemeleri ve başarıları bilgisayar tarafından değerlendirilir. Sınavların zamanı ve sorular öğrenciye göre düzenlenir ve sınav tekrarlandığında sorular değiştirilir.



Şekil 42. Completion Percentage (Tamamlama Yüzdesi) Modülü

Tamamlama Yüzdesi, Çalışma Kayıtları (Study Records) bölümünde detaylı bir şekilde gösterilirken her ünitenin altında metre ikonu şeklinde de gösterilmektedir.

e- Shuffler (Düzey ayarlama): Dyned'in en önemli özelliklerinden bir tanesi *Düzey ayarlama (Shuffler)* özelliğidir. Bu özellik, yazılımın hızı ve zorluk derecesi öğrencinin çalıştığı konudaki beceri durumuna göre ayarlanmaktadır. Böylece öğrencilerin gereksinimleri yazılım tarafından bire bir karşılanmakta ve her öğrencinin kendi hedefine yönelik çalışması sayesinde daha kısa sürede başarı elde edilmektedir.

Öğrencinin soruları cevaplamasına ve alıştırmaları tamamlamasına göre *Düzey ayarlayıcısı* 0.0 ile 3.0 değerleri arasında yükselir veya alçalır ve dersin kapsamı ve zorluk derecesi bilgisayar tarafından ayarlanır. First English ve English for Success yazılımının bazı derslerinde öğrencinin düzeyi yükseldikçe karşısına ilave cümle yapıları ve anlama soruları çıkarılmaktadır. Düzey ayarlama 2.0 veya üstüne ulaşıncı öğrencinin çalışması sırasında o derse ait en üst düzeydeki alıştırmalar da açılmış demektir.

f- Placement test (Yerleştirme sınavı): Dyned eğitim sistemine yeni giren kullanıcılara kendi bilgisayarları üzerinde bir *Yerleştirme sınavı (Placement test)* verilmektedir. Bu sınav başlangıç düzeyi sorularla başlayıp verilen yanıtlara göre soruları zorlaştırmakta ve kullanıcının sorulara cevap veremeyeceği düzeye gelmesi ile sonucu belirlemektedir. Sınav sonucunda kullanıcının düzeyine uygun Dyned eğitim yazılımları ve bu yazılımlara hangi düzeyden başlayacağı belirlenmektedir.

3.4.1.2. Dyned Uygulaması

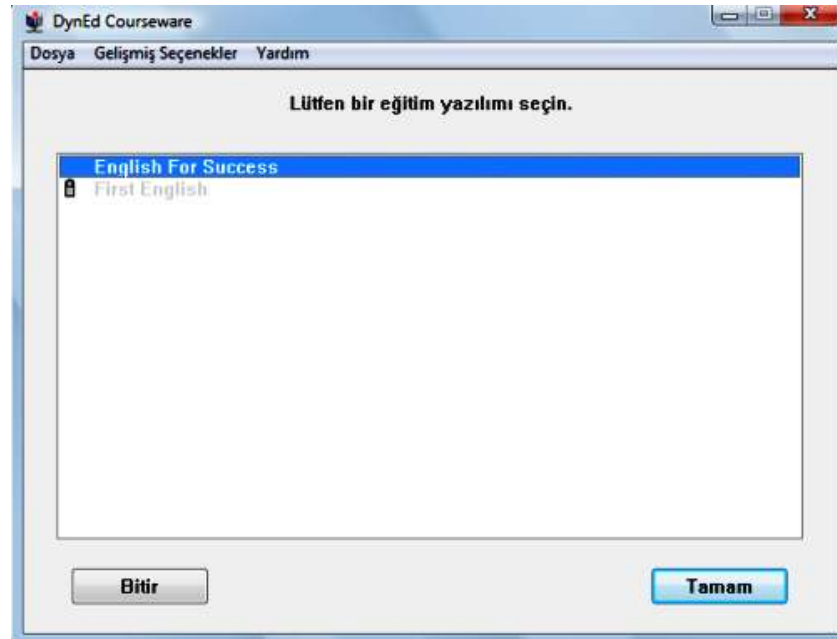
Dyned uygulaması ilgili olarak İngilizce dil eğitimine yeni başlamış öğrenciler için özel olarak geliştirilmiş bir yazılım olan *English For Success*'i ele aldık. Bu yazılım okul yaşamında ve sınıfta kullanılan İngilizce'yi temel alarak bu dilin kullanımı için gerekli olan kelime ve cümle yapıları üzerinde durur. Yazılımdaki karakterler Judy, Shawn, Maria and Ken'dir ve bu karakterler okul ortamında senaryoları canlandırarak yazılımı ilginç ve eğlenceli hale getirirler. "Üniteler alfabe ile başlamakta ve harf-ses ilişkisiyle devam ederek okuma becerisinin geliştirilmesini hedefler ve daha sonra

devam eden ünitelerle dinleme, konuşma, gramer, kelime bilgisi ve okuma becerileri sürekli pekiştirilir” (Web 5, 05.12.2010).

Programa giriş için masaüstünde bulunan *Dyned Courseware* modülüne tıklanır ve aşağıdaki öğrenci giriş ekranı görünür. Kullanıcı, Öğrenci Oturum Açma Kimliğine e-posta adresini ve şifresini yazarak *Tamam* düğmesine tıklar ve derse giriş yapar. *Düzenle* modülünden öğretmenin kendisine izin verdiği ölçülerde kullanıcı adı, şifre gibi bilgilerde değişiklik yapabilir. Kullanıcı, dilerse altta bulunan *Çevrimdışı Çalış* düğmesini seçili hale getirerek dersi çevrimdışı takip edebilir.

Şekil 43. Öğrenci Giriş Ekranı

Sisteme giriş yapan öğrencinin karşısına ders yazılımları çıkar. Öğrenci çalışmak istediği yazılımı seçerek *Tamam* düğmesine tıklar ve böylece derse başlamış olur. Aşağıda sistemde kayıtlı iki ders olduğu görülmektedir. Bunlar; English For Success ve First English'dir. Burada örnek olarak ele aldığımız English For Success yazılımının seçilidir.



Şekil 44. Yazılım Tercihi Ekranı

English For Success 7 ünite, 1 yetenek testi ve 1 çalışma kayıtları (study records) olmak üzere toplam 9 birimden oluşmaktadır. Her bir birim birbirinden bağımsız farklı konuları ele almaktadır. Biz burada örnek olarak yalnızca birinci ünitedeki konuları ele alacağız. Kullanıcı birinci ünitenin üzerine tıklayarak derse başlar. Diğer dersler eğer öğretmen tarafından çalışmaya kapanmış ise yine öğretmenin belirleyeceği çalışma zamanı tamamlandıktan sonra otomatik olarak öğrencinin çalışmasına açılır.

Derslere başlamadan önce tüm dersler boyunca ekranın alt bölümünde yer alan kontrol paneli üzerinde bulunan düğmelerle hangi işlemlerin yapıldığı aşağıda anlatılmaktadır.



Şekil 45. Kontrol Paneli

Ekranın en sağında öğrencinin işlem yapması için verilen süreyi gösteren bir sayaç yer almaktadır. Öğrenciye tanınan süre dolduğunda sistem öğrenciyi işlem yapması için uyarılmaktadır. Bu düğmenin hemen yanında yer alan bayrak üzerine tıklandığında konuşmalar Türkçe olarak ekranın altında görülür, hemen yanındaki

kitaba tıklandığında konuşmalar İngilizce olarak görünür. Sağ ve sol ok düğmeleri dersi ileri ve geri almaya yarar, bunların arasından yer alan düğmelerden biri tekrar için kullanılır, diğeri ise dersi durdurma için kullanılır. Sol tarafta yer alan mikrofon resmi üzerine tıklandığında konuşmalar kaydedilir, kulaklık düğmesine tıklanarak kaydedilen bu konuşmalar dinlenir. *Exit* düğmesi dersi kapatmak için kullanılmaktadır.

Birinci ünite birbirinden farklı beş ders yer almaktadır. Aslında bu dersler diğer ünitelerde de yer almaktadır; fakat her ünite ele alınan konu birbirinden farklıdır. Bu dersler; başlangıç alıştırmalarının yer aldığı *Warm up (Derse hazırlık)*, güncel konuların yer aldığı *School life (Okul yaşamı)*, matematik konularının yer aldığı *School subjects (Dersler)*, oyuna dayalı çalışmaların yer aldığı *World talk cards (Dünya konuşma kartları)* ve pratik alıştırmaların yer aldığı *Speaking up (Konuşma)* dersleridir.



Şekil 46. English For Success Üniteler

Burada birinci ünite içerisinde yer alan dersler üzerinde bir uygulama yapacağız. Bu derslerden birincisi *Warm up* dersidir. Bu dersin amacı öğrencinin dinleme-anlama yeteneğini geliştirmek ve bu ünite de yer alan diğer dersler için ön hazırlık yapmaktır.



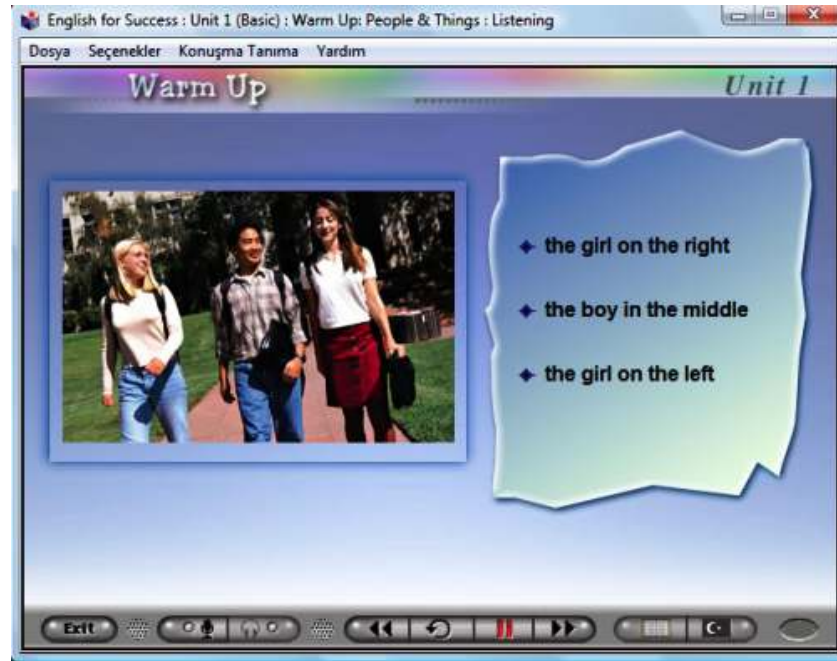
Şekil 47. English For Success Konular

a- Warm up: Bu ders iki bölümden oluşmaktadır. Bunlardan birincisi; dinleme-anlama alıştırmalarının yer aldığı *Listening Practice*, diğeri ise *Listening Practice* bölümünde yer alan dinleme metinleri ile ilgili dilbilim konularının yer aldığı bir testten oluşan *Grammar Focus*'dur.



Şekil 48. Warm Up Giriş Ekranı

Anlama odaklı bir ders olan Listening Practice öğrencinin dil yapılarını hatırlayarak onları kavramalarını amaçlamaktadır. Dersin başlangıcında değişik resimler sunulmakta ve bu resimlerin içeriği hakkında bilgiler verilmektedir. Sunulan her bir resimden sonra, bilgilerin öğrenci tarafından anlaşılıp anlaşılmadığının belirlenmesi amacıyla küçük bir test yapılmaktadır. Eğer öğrenci testlere doğru cevap verirse bir sonraki resme geçilmekte, yanlış cevap verirse soru tekrar sorulmaktadır. Soru tekrar sorulduktan sonra doğru cevap verilmesi durumunda diğer resme geçilmekte, doğru cevap bu kez de verilmezse sistem tarafından verilerek bir sonraki resme geçilmektedir. Dersin bu yapısı tipik bir dallanmalı program örneğidir yani önce bilgi verilmekte daha sonra soru sorulmakta, cevap doğru ise diğer soruya geçilmekte yanlış ise farklı bir yaklaşımla doğru cevabın verilmesi amaçlanmaktadır.



Şekil 49. Listening Practice Etkinlik Ekranı

Konunun anlaşılmasından sonra buradaki bilgilerin pekiştirilmesi amacıyla tüm resimlerin yer aldığı test bölümüne geçilmekte ve birtakım bilgiler verilerek bu bilgilerin hangi resme ait olduğunun bulunması istenmektedir. Buradaki test de yukarıdaki testte olduğu gibi dallanmalı bir yapıdadır ve öğrencinin doğru cevap vermesi durumunda bir sonraki soruya geçilmekte, yanlış cevap vermesi durumunda soru tekrar sorulmakta ve bu defa da yanlış cevap verilmesi durumunda doğru cevap sistem tarafından verilerek diğer soruya geçilmektedir.

Warm up bölümünde yer alan derslerden diğeri ise Grammar Focus dersidir. Bu ders bir önceki derse ait metinlerin dilbilimsel açıdan test edildiği bir derstir. Çoktan seçmeli tarzda boşluk doldurma sorularının yer aldığı bu testte, verilen her doğru cevap sistem tarafından puanlamakta ve öğrencinin başarı düzeyi belirlenmektedir.

Çoktan seçmeli sorular genel olarak bir kelimenin veya bir deyimnin ne şekilde kullanıldığına yöneliktir. Bundan dolayı kelime bilgisi veya dilbilgisi konuları üzerinde yoğunlaşır. Öğrenci bir cümleyi okur ve üç seçenekten hangisinin cümleyi doğru olarak tamamlayacağına karar verir. Cevapların belli bir süre içinde verilmesi gerekmektedir ve öğrencinin sadece bir cevap hakkı bulunmaktadır. Yukarıdaki testlerin aksine bu test doğrusal bir yapıda hazırlanmıştır.



Şekil 50. Grammar Focus Etkinlik Ekranı

Doğru cümle kurma becerilerinin geliştirilmesi amacıyla hazırlanan ikinci tür sorularda ise öğrencinin kelimeleri doğru yerlere taşımaları istenmektedir. Bu sorularda öğrencinin doğru cevabı vermesi için sadece bir hakkı vardır. Cevap verilmezse tanınan süre bir kez uzatılır. Öğrencinin bir kelimeyi her taşıyışında verilen cevaplama süresi yeniden başlar ve böylece soruyu tamamlaması için yeterli süre verilmiş olur. Fakat öğrenci birkaç soruda fazla zaman harcarsa test zaman limitine ulaşır ve test kapanır.



Şekil 51. Doğru Cümle Kurma Amaçlı Test

b- School life: Bu ders birinci üniteye yer alan derslerden bir diğeridir. Bu ders öğrencilerin okul ve çevresinde karşılaştıkları günlük konuşmalar üzerinde yoğunlaşır. Pratik alıştırmaların yer aldığı bu derste çeşitli karakterler bir senaryo dâhilinde konuyu sunarlar. Sunulan her konudan sonra pekiştirme amaçlı testler yapılır.



Şekil 52. School Life Giriş Ekranı

Burada yer alan her üç ders de canlandırılmış karakterler arasında geçen diyaloglar şeklindedir. Bu konular sınıf içi etkinlikleri şekline de dönüştürülebilir. Sınıf içinde uygulanırken aşağıdaki çalışmalar şeklinde gerçekleştirilmesi yararlı olacaktır:

Konuşma: Öğrenciler her cümleyi anlaşılır şekilde tekrar edebilmelidirler.

Rol alma: Öğrenciler çalıştıkları sahneleri karşılıklı olarak canlandırmalıdır. Daha sonra bir veya iki çift öğrencinin sınıf önünde canlandırma yapması sağlanmalıdır.

Sözcük öbeği ve gramer odağı: Her diyalogdan önemli kelime ve sözcük öbeklerinin listesi çıkarılarak öğrencilerin bunları farklı ortamda kullanmaları sağlanmalıdır. Örneğin Tina kendi haftalık ders programı hakkında konuşuyorsa, öğrenciler de kendi haftalık ders programları hakkında konuşmalıdır.

Sıcak koltuk (Hot seat): Sıcak koltuğa oturacak öğrenci seçilir veya öğrencilere seçtirilir. Bu öğrenci söz öbeklerini veya soruları söyledikten sonra sıcak koltuktaki öğrenciyi puan vererek değerlendirir.

Kişiselleştirme: Öğrencilerin kendi kişisel durumlarını ifade edecek şekilde diyalogları değiştirmeleri sağlanır. Örneğin Tina, “*Benim İngilizce dersim var*” diyor ise öğrencilerin, “*Benim Sosyal Bilgiler dersim var*” demesi sağlanmalıdır. Öğrenci nasıl ifade edeceğini bilmiyor ise gerekli dil bilgisi anlatılmalıdır (Web 5, 05.12.2010).

Scholl life dersi üç bölümden oluşmaktadır. Bunların ilki *Alex & Tina* etkinliğidir. Bu etkinlikte Alex ve Tina hakkında kişisel bilgiler verilmekte, hoşlandıkları veya hoşlanmadıkları etkinlikler anlatılmakta ve bu karakterler öğrencilere tanıtılmaktadır. Karakterlerle ilgili bilgiler verilirken ekranın sağ tarafında bu bilgilerle ilgili anahtar kelimeler sunulmakta ve böylelikle daha etkin bir anlatım gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır.

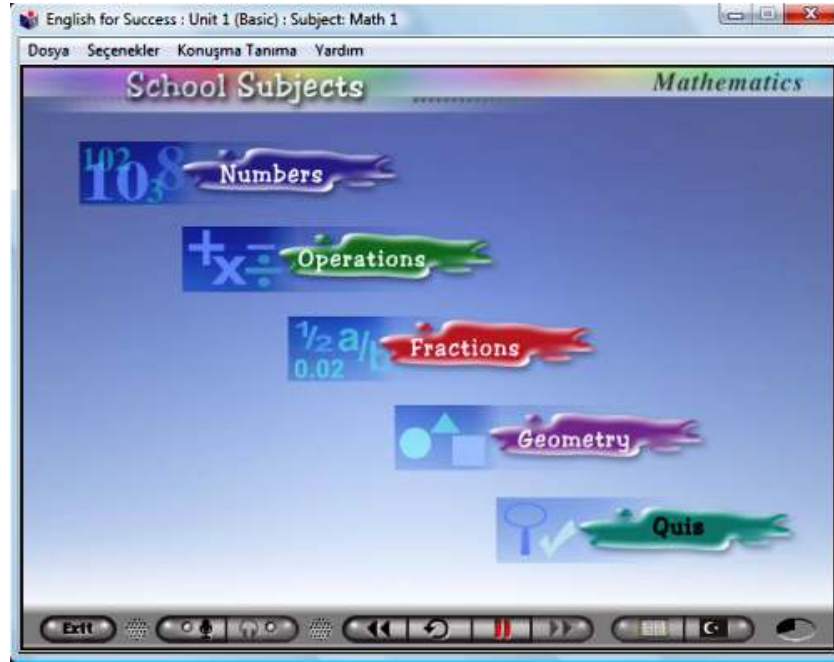
Bu dersin ikinci etkinliđi bir diyalog etkinliđidir. Tina ve Michael arasında geen konuřmalara yer verilen bu etkinlikte kiřilerin ilk kez karřılařtıkları insanlarla ne tr diyaloglar kurdukları anlatılmaktadır. Tanıma amalı karřılıklı soru-cevap řeklinde geen diyaloglarda konuřmaların anlařılıp anlařılmadıđını sınamak amacıyla konuřma boyunca test yapılmakta ve geribildirimler verilerek konuřmaların daha iyi anlařılması sađlanmaktadır.

nc etkinlik de ikinci etkinlik gibi bir diyalog etkinliđidir ve burada da Alex ve Elmar arasında geen konuřmalara yer verilmiřtir. Bir nceki etkinlikteki diyaloglara benzer ifadelerin yer aldıđı bu etkinlik hem bir nceki konuyu pekiřtirmek hem farklı kullanımlar kazandırmayı amalamaktadır.



řekil 53. School Life Alex & Tina Etkinliđi

c- School subject: Birinci nitenin bir diđer dersi ise matematik konularının yer aldıđı School Subject dersidir. Bu ders rakamlar (Numbers), toplama, ıkarma, arpma ve blme gibi drt temel iřlemin yer aldıđı (Operations), kesirler ve ondalık sayıların anlatıldıđı (Fractions), gen, kare, dikdrtgen, daire gibi řekillerin yer aldıđı geometri konuları (Geometry) ve bu konularla ilgili bir anlama sınavından (Quiz) oluřmaktadır.



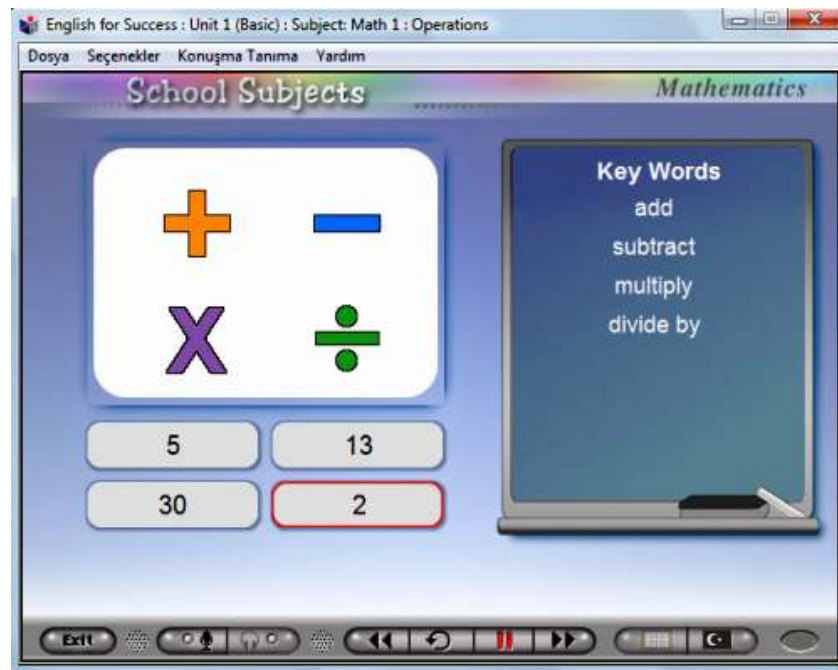
Şekil 54. School Subjects Konular Ekranı

Numbers dersinin amacı iki, üç ve dört basamaklı sayıları kavratmak ve bunların kullanımı konusunda pratik kazandırmaktır. Sayılar sunulduktan sonra bunlarla ilgili bir test yapılmakta ve öğrencilerin bilgileri pekiştirilmektedir. Burada yer alan test öncekiler gibi dallanmalı bir yapıdadır.



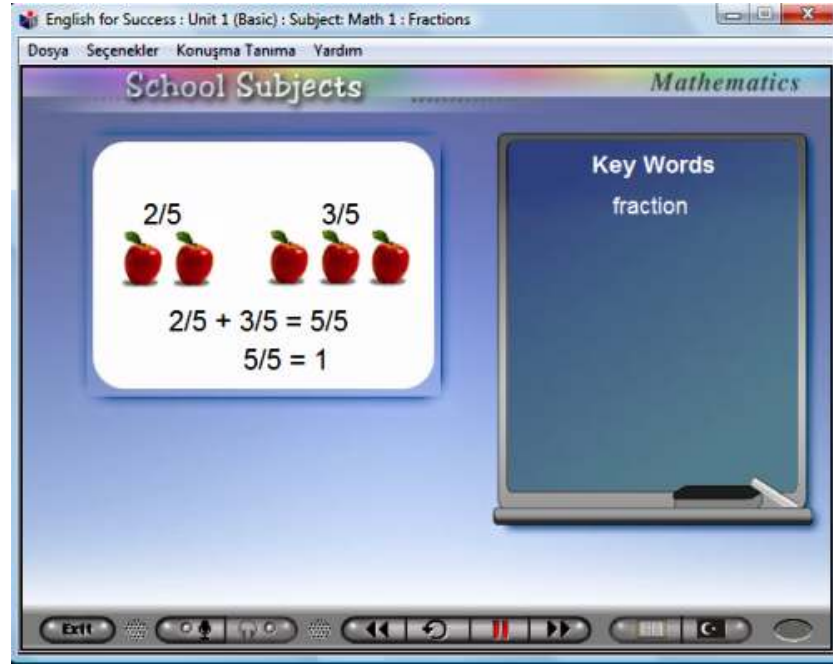
Şekil 55. School Subjects Sayılar Ekranı

Bu derste yer alan bir diğer konu ise Operations (Dört işlem) konusudur. Toplama, çıkarma, çarpma ve bölme gibi temel matematiksel işlemlerinin nasıl ifade edildiğini öğretmeyi amaçlayan bu derste öğrenci bir yandan bu işlemlerin kullanımını öğrenirken diğer yandan rakamların kullanımıyla ilgili pratik kazanır. İşlemler ekranının sol tarafında sunulurken sağ tarafta ise bu işlemlerle ilgili ipucu niteliğindeki temel kavramlar sunulmaktadır. Konular sunulduktan sonra diğer derslerde olduğu gibi anlama testi yapılmakta ve öğrenmeler pekiştirilmektedir. Burada yer alan testin yapısı da öncekiler gibi dallanmalı bir yapıdadır.



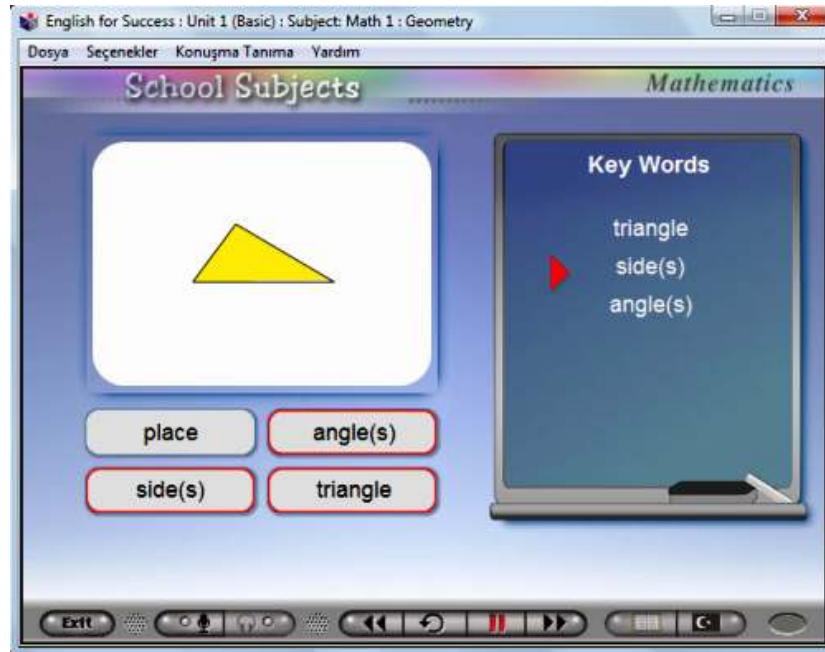
Şekil 56. School Subjects Dört İşlem Konusu

Fractions, kesirlerin yer aldığı derstir. Bu derste kesirler ve kesirlerin nasıl ifade edildiği hakkında çeşitli görseller kullanarak bilgiler verir. Sunum yapılırken önceki derslerde olduğu gibi ekranın sağ tarafında anahtar kelimeler verilerek öğrenciye ipuçları sunulur. Sunum yapıldıktan sonra bu bilgilerin pekiştirilmesi amacıyla önceki derslerde olduğu gibi bir test yapılır. Bu testin yapısı da önceki testlerde olduğu gibi dallanmalı bir yapıdadır.



Şekil 57. School Subjects Kesirler Etkinliđi

Geometry (Geometri) bu bölümde yer alan sınavdan (Quize) önceki son derstir. Bu dersin içeriğinde üçgen, kare, daire, dikdörtgen gibi geometrik şekiller anlatılmakta ve her bir anlatımdan sonra pekiştirme amaçlı testler yapılmaktadır. Tüm anlatımların sonunda karma bir anlama testi yapılmakta ve öğrencinin konuyu ne kadar anlayıp ne kadar anlamadığı test edilmektedir.



Şekil 58. School Subjects Geometri Etkinliđi

School Subject bölümünde yer alan son bölüm ise önceki tüm ders konularına ait öğrenmelerin test edildiği *Quiz* bölümüdür. Burada sorulan sorular çoktan seçmeli bir yapıda olup her bir doğru cevap sistem tarafından puanlanmaktadır. Öğrencinin yanlış cevaplar için ikinci bir hakkı daha vardır; fakat bu defa verilen doğru cevap için tam puanın yarısı alınır. Öğrencinin ikinci hakkında da yanlış cevap vermesi durumunda doğru cevap sistem tarafından verilir ve bir sonraki soruya geçilir.

d- World talk cards: Bu üniteye yer alan bir diğer ders ise World talk cards dersidir. Oyun amaçlı bu ders iki bölümden oluşmaktadır. Bunlardan birincisi dinleme-anlama becerisine yönelik Listening Practice'dir, diğeri ise dinleme-anlama alıştırmalarında geçen konularla ilgili dilbilgisi ve kelime bilgisi konularının yer aldığı birtakım testten oluşan Grammar Focus'dur.



Şekil 59. Walk Talk Cards Giriş Ekranı

Listening Practice bu üniteye yer alan en eğlenceli derslerden biridir. Üzerinde çeşitli resimler bulunan birbirinden farklı kartlar kapalı olarak sunulur. Her kart tek tek açılarak üzerindeki resimle ilgili bilgiler sözlü olarak verilir ve tekrar kapatılır. Daha sonra herhangi bir karta ait bilgiler sunulur ve öğrenciden bu bilgilerin hangi karta ait olduğunu tahmin etmesi beklenir. Öğrenci uygun karta tıklar ve kart açılır. Eğer doğru

karta tıklamışsa bir sonraki karta ait bilgiler sunulur; fakat yanlış karta tıklanmışsa bilgiler tekrar sunularak öğrenciden yeniden tahmin etmesi istenir. Öğrenci doğru cevap verirse bir sonraki karta geçilir; fakat bu kez de doğru kartı bulamazsa doğru cevap sistem tarafından verilerek bir sonraki karta geçilir. Bu işlem tüm kartlar açılana kadar devam eder.



Şekil 60. Walk Talk Cards Listening Practice Etkinliği

Tüm kartlar açıldıktan sonra bu kez kartlar açıkken bilgiler yeniden sunulur ve hangi karta ait bilgilerin sunulduğunun tahmin edilmesi istenir. Öğrenci karta tıklar, cevabın doğru olması durumunda sistem tarafından sözlü olarak onaylanır; fakat kart kapanmaz yine açık kalır. Yanlış cevap durumunda bir şans daha vardır. Eğer doğru cevap verilmezse sistem doğru cevabı verir ve bir önceki alıştırmada olduğu gibi diğer karta geçilir.

Oyun benzeri bir sistem çerçevesinde soru-cevap şeklinde devam eden bu alıştırmalar meslekler, hava ve iş dünyası gibi genel konularda İngilizce dilbilgisini geliştirmeye yöneliktir ve amacı öğrencinin bilgiyi tekrarlayabilecek ve özetleyebilecek kazanımlar elde etmesini sağlamaktır.

Bu bölümde yer alan diğer ders ise Grammar Focus dersidir. Bu ders bir önceki derste yer alan dinleme-anlama alıştırmalarına yönelik dilbilgisi ve kelime bilgisi kazanımlarının ölçüldüğü çoktan seçmeli ve kelime doldurmalı bir dizi testten oluşmaktadır.



Şekil 61. Walk Talk Cards Grammar Focus Etkinliği

Soru ile birlikte ilgili resim de ekranın sağ tarafında yer almakta ve böylelikle öğrenciye ipucu verilmektedir. Ayrıca diğer testlerde olduğu gibi doğru cevaplar sistem tarafından puanlanmakta ve öğrencini başarı düzeyi belirlenmektedir. Test yapısı önceki derslerde olduğu gibi dallanmalı bir yapıdadır. Sorular öğrencilerin seviyelerine ve dersin akışına göre sistem tarafından düzenlenmekte ve uygun seviye ayarlanmaktadır.

e- Speaking up: Bu bölümde yer alan derslerin sonuncusu ise dinleme-anlama ve konuşma deslerinden oluşan Speaking up'dır. Bu ders her üniteye farklıdır. "Tek sayılı ünitelerde School Life derslerinden diyaloglar tekrar edilmektedir. Çift sayılı ünitelerde soru sorma becerisi üzerinde durulmaktadır. Her iki ders tipinde de öğrenciler çalıştıkları dil yapısında uzmanlaşana kadar dersi tekrar etmelidirler, tıpkı bir müzik öğrencisinin, her gün yaptığı tekrar gibi" (Web 5, 05.12.2010).

Bu ünite de yer alan derste de okula yeni gelen bir öğrencinin okulunu ilk günü karşılaştığı arkadaşlarıyla arasında geçen konuşmalar yer alır. Bu konuşmalar ekranın sol tarafında çizgi film tekniği ile canlandırılmaktadır. Sağ taraf ise boştur ve burada sorulacak soruların cevap seçenekleri görünmektedir. Sol üst köşede ise verilen doğru cevapların puanı yer almaktadır. Buradaki testin diğer derslerdeki testlerden farkı, soru sorulduktan sonra doğru cevap, yani doğru telaffuz yapıldı kadar sistemin öğrenciyi uyarması ve diğer soruya geçmemesidir.

Etkinlik boyunca konuşmaların belirli bölümlerinde kullanıcının cevap vermesi için sorular sorulur ve kullanıcıya üç seçenekten oluşan cevaplar yazılı olarak sunulur, kullanıcı uygun cevabı seçer ve sisteme okur. Sistem sesi algılayarak doğru cevap olup olmadığını kontrol eder. Bunu yaparken kullanıcının telaffuzunun hedef dildeki telaffuza ne kadar yakın olduğunu da derecelendirir. Ekranın altında yer alan ve dört kademedan oluşan bu derecelendirme sisteminde öğrenci kendi telaffuzunun hedef telaffuza ne kadar yakın olduğunu görür.



Şekil 62. Speaking Up Ses Tanıma Sisteminde Derslerin İşlenişi

Dersin sonunda sistem bu dersin tekrar edilmesini isteyip istemediğini öğrenciye sorar. Öğrenci kararını yine ses tanıma sistemiyle verir. Eğer cevap *Evet* ise ders yeniden başlar, *Hayır* ise sistem alınan puanın kontrol edilmesini isteyerek dersi bitirir.

3.4.2. Alıştırma ve Tekrar (Drill and Practice) Programları

İlk olarak 1970’li yılların başlarında üretilmeye başlanan bu programlar, internetin eğitim-öğretim ortamlarına girmesiyle yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Bu tarz programlar, bir yandan sınıf ortamında kendi kendine öğrenmeyi sağlayacak bir içerik sunarken bir yandan da daha önce öğrenilmiş konuların pekiştirilmesini sağlar.

Alıştırma programlarının genel amacı, tekrar ederek ve egzersiz yaparak, öğrenilen bilgilerin kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe aktarılmasıdır. Uzun süreli belleğe aktarılan bilgiler kalıcı olduğundan bu bilgiler gerektiği yerlerde hatırlanıp yeniden kullanılır.

Alıştırma ve tekrar programlarının yapısı birebir öğretim programlarının yapısıyla benzerlik göstermektedir. Dallanmalı ve doğrusal yapıda tasarlanabilen bu programlar bilgisayar denetimli ve bilgisayar denetimli olmayan programlar olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bilgisayar denetimli programlar dallanmalı bir yapıdadır ve öğrencinin ilerlemesi bilgisayar denetiminde olup doğru ve yanlış cevaplar anında geribildirimle kontrol edilebilmektedir. Bilgisayar denetimli olmayan programlar genellikle doğrusal yapıda hazırlanmaktadır ve bilgiler öğrenciye bir bütün şeklinde sunulmakta, öğrenci ihtiyaç duyduğu zaman geri dönerek konuyu tekrar etmektedir. Bu programlarda öğrenci bilgisayardan herhangi bir geribildirim veya düzeltme almamakta ilerlemesi tamamen kendisine bağlı olmaktadır.

Bilgisayar denetimli alıştırma ve tekrar programlarında belirli sorular, belirli bir sırada verilir. Bu sıra öğrenciye göre değişmez. Programda soru sorulduktan sonra öğrenci soruyu yanıtlar. Eğer öğrencinin verdiği yanıt doğru ise öğrenci hemen bir sonraki soruya geçer. Eğer öğrencinin yanıtı yanlış ise soru bir kez daha sorulur. Öğrencinin ikinci yanıtı yine yanlış olursa sorunun doğru yanıtını bilgisayar verir. Başka bir deyişle, bu yazılımlarda dönüt ve düzeltme işlemleri anında bilgisayar tarafından yapılır.

Bilgisayar denetimli olmayan alıştırma ve tekrar programları çok geniş kapsamlı olmasalar da özellikle ders ortamında, öğretmenin yeteri kadar vakit bulamadığı durumlarda, ders sonrasında alıştırma yapılmasına ve konuların tekrar edilmesine

olanak sağlar. Sunulacak konu öğretmen tarafından ve öğretmenin belirleyeceği kıstaslara göre tasarlanır ve öğrenci kendi bilgisayarından programa giriş yapar ve buradaki alıştırma ve tekrarları dilediği zaman dilediği sürede çalışır.

Yabancı dil öğretimi için oldukça kullanışlı olan bu programlar özellikle kelimelerin doğru telaffuz edilmesinde ve seslerin tanınmasında büyük öneme sahiptir. Öğrenci hedef dile ait kelimelerin ve cümlelerin doğru telaffuzunu defalarca dinleyip defalarca tekrar edebilir.

Yukarıda incelediğimiz Dyned programı alıştırma ve tekrar dersleri bakımından bilgisayar denetimli programlar için verilebilecek en güzel örneklerdendir. Bu programda yer alan alıştırmalar geribildirim ve düzeltme özellikleriyle öğrenciyi yönlendirmekte ve destek yazılımları ile de denetlemektedir. Bunun yanı sıra bilgisayar denetimli olmayan programlar için vereceğimiz örnek aşağıda inceleyeceğimiz *Language Coach* programıdır.

Yabancı dil öğretimi için hazırlanmış bir alıştırma ve tekrar programı olan *Language Coach* birkaç dakika içinde öğrencilerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek şekilde ders tasarlanmasına imkân veren bir programdır. “Ses dosyaları ile desteklenen bu program öğrenciye tek tıklayışla sesleri defalarca dinleme imkânı vererek doğru telaffuz etme olanağı sağlar” (Web 11, 09.12.2010).

Özellikle dinleme alıştırmaları için kullanışlı bir program olan *Language Coach*’ın etkin bir şekilde kullanılacağı ortamlardan biri de Türkiye’de ilköğretim seviyesindeki okullardır. Bu okullarda okutulan İngilizce derslerinde yer alan dinleme alıştırmaları bu program vasıtasıyla etkin bir şekilde işlenebilir.

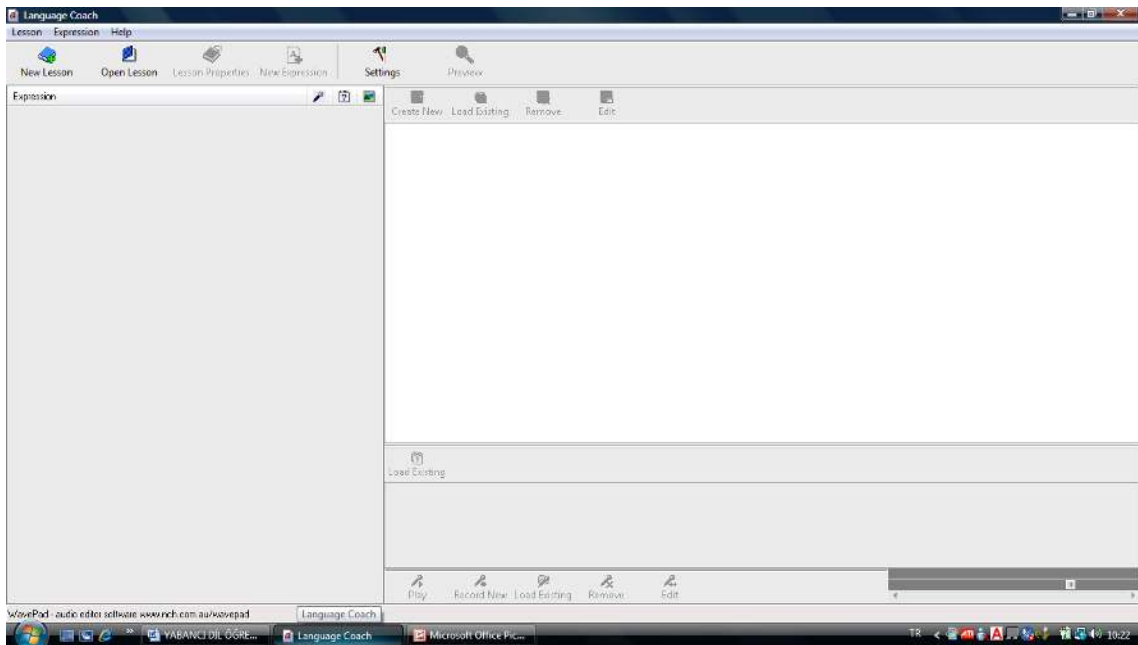
Aşağıda ilköğretim 6.sınıf ders kitabı 1. üniteye yer alan dinleme alıştırmalarını *Language Coach* ile tasarlayacağız ve öğrenci tarafından kullanımına dair bilgileri ortaya koyacağız. Fakat öncelikle *Language Coach* programının özelliklerini anlatmayla başlayalım.

3.4.2.1. Language Coach

Bilgisayar denetimli olmayan bir yapıya sahip olan Language Coach, iki birimden oluşmaktadır. Bunlardan birincisi öğretmenin öğrenciye sunacağı alıştırmaları tasarlanmasına olanak sağlayan Öğretmen Arayüzü, diğeri ise öğretmenin tasarladığı dersi öğrencinin kendi bilgisayarında açarak çalışmasına olanak sağlayan Öğrenci Arayüzü'dür.

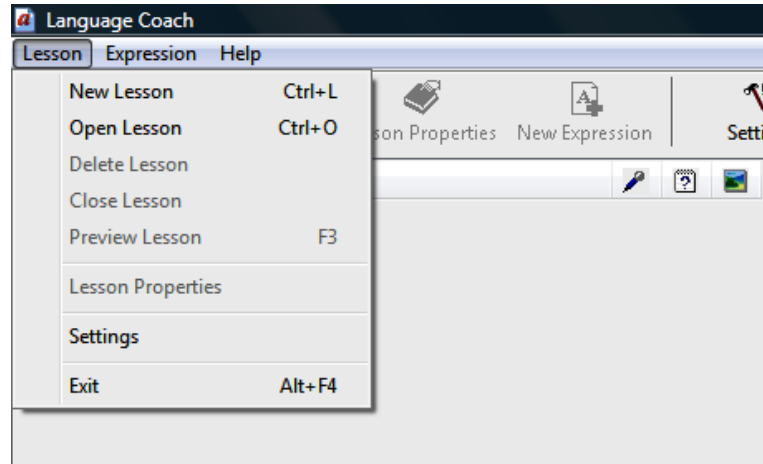
3.4.2.1.1. Öğretmen Arayüzü (Tutor Mode)

Son derece sade ve kullanışlı bir arayüze sahip olan Öğretmen Arayüzü; ses, resim ve yazı dosyaları kullanılarak bir kaç dakika içinde ders tasarlanmasına olanak sağlar. Tasarlanan ders yine bu bölümde muhafaza edilir. Dersin öğrenci tarafından nasıl görüldüğü ders önizleme özelliği kullanılarak görülür. Ayrıca tasarlanan ders şifrelenerek korunabilir. Arayüzde şu özellikler vardır; *Lesson (Ders)*, *Expression (Anlatım)*, *Help (Yardım)* ve *Setting (Ayarlar)* ve ayrıca öğretmenin dersi tasarlarken kullanacağı resim, ses ve yazı dosyaları için gerekli olan düğmeler.



Şekil 63. Language Coach Öğretmen Arayüzü

a- Lesson (Ders): Bu bölüm adından da anlaşılacağı gibi işlenecek dersle ilgili bilgilerin yazıldığı bölümdür. Düğme üzerine tıklandığında alt başlıklar görülür.



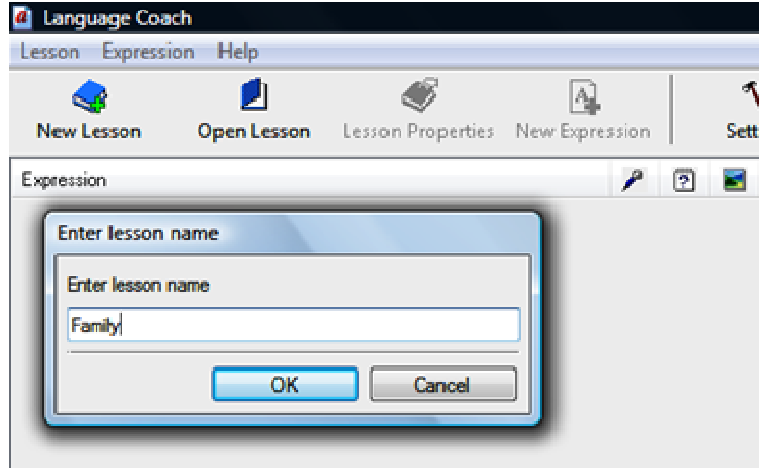
Şekil 64. Language Coach Ders Modülü

Yukarıdaki resimde de görüldüğü gibi sekiz alt başlık mevcuttur. Bunlar:

- New lesson (Yeni ders)
- Open lesson (Dersi aç)
- Delete lesson (Dersi sil)
- Close lesson (Dersi kapat)
- Preview lesson (Ders önizleme)
- Lesson properties (Ders bilgileri)
- Settings (Ayarlar)
- Exit (Çıkış)

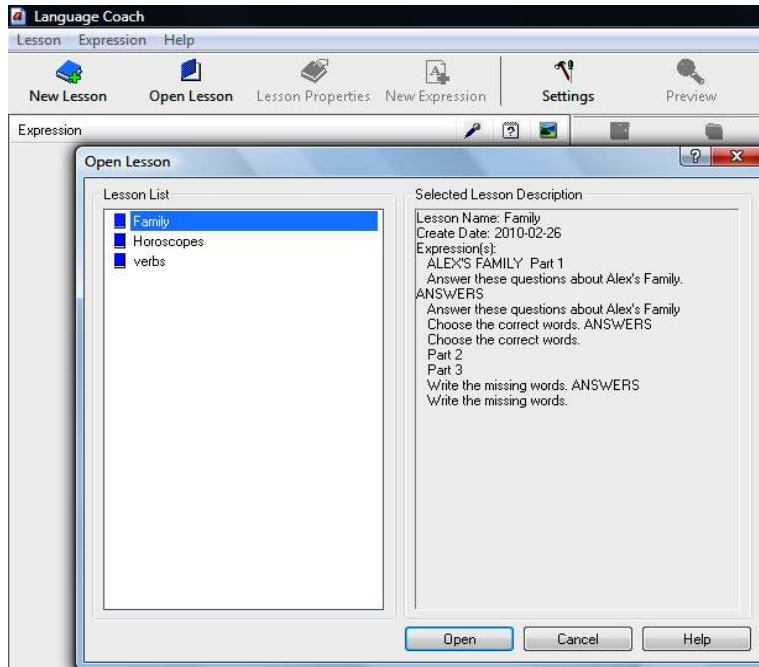
Alt başlıklar şeklinde yer alan bu komutlar arayüz üzerinde de yer almaktadır. Her iki bölümde yer alan bu komutlar birbirlerinin aynısıdır ve aynı işlevi görmektedirler. Bu alt başlıklar tek tek incelenerek bir ders tasarımının nasıl yapıldığı aşağıda sunulmuştur.

New lesson (Yeni ders): Bu bölüm dersin giriş bölümüdür. Buraya tıklandığında tasarlanacak dersin adının yazıldığı bir bölüm çıkar. Dersin adı buraya yazılır ve *OK (Tamam)* butonuna tıklanır. *OK* butonuna tıkladıktan sonra dersin tasarlanacağı bölüm olan *Open Lesson* bölümüne tıklanır.



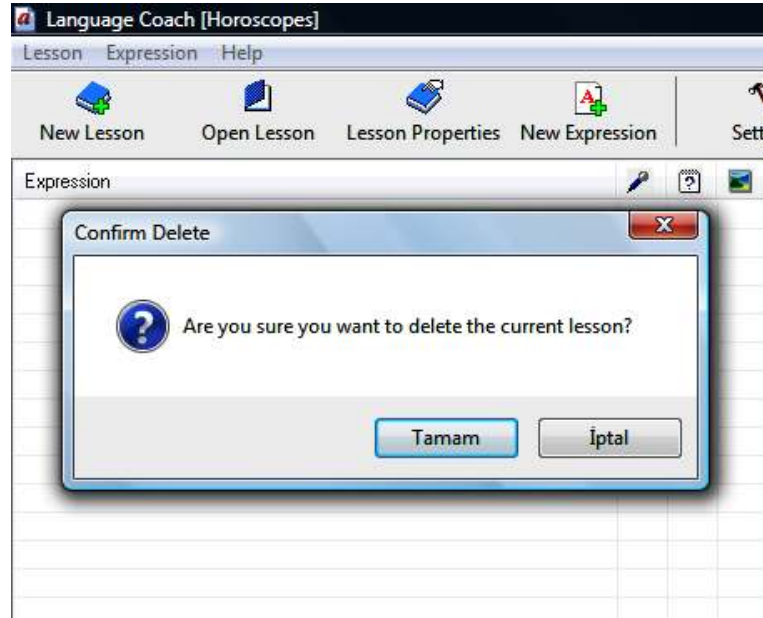
Şekil 65. Ders Adı Giriş Modülü

Open lesson (Ders aç): Bu bölüm mevcut derslere giriş yapılan bölümdür. Bu bölüme girerek yeni ders tasarlanabilir, daha önce tasarlanan dersler için düzeltmeler ve güncellemeler yapılabilir. Düğmeye tıklandığında derslerin isimlerinin yer aldığı bölüm çıkar ve ilgili dersin üzerine tıklanarak derse giriş yapılır. Derse giriş yapıldıktan sonra çıkacak ekrandan her türlü kayıt ve düzeltme işlemi yapılabilmektedir.



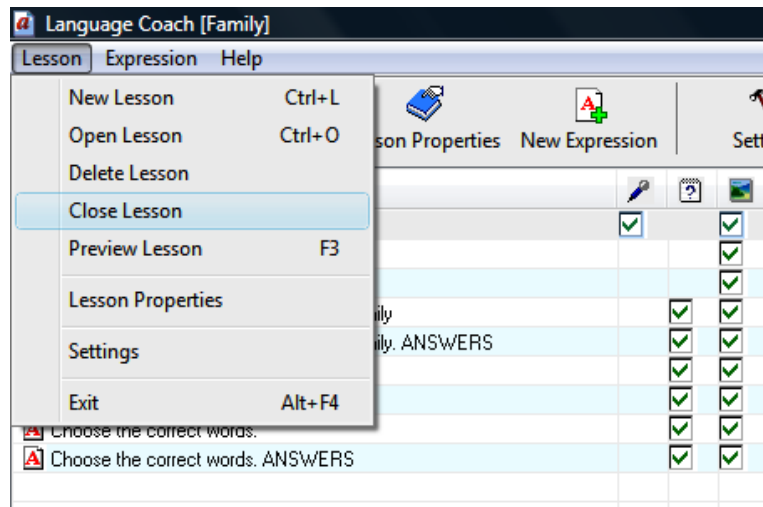
Şekil 66. Ders Açma Modülü

Delete lesson (Dersi sil): Mevcut dersler bu komut kullanılarak silinir. Düğmeye tıklandığında o dersi silmek isteyip istemediğimizi soran bir onay bölümü çıkar. *Tamam* butonuna tıklanarak ders silinir veya *İptal* butonuna tıklanarak vazgeçilir.



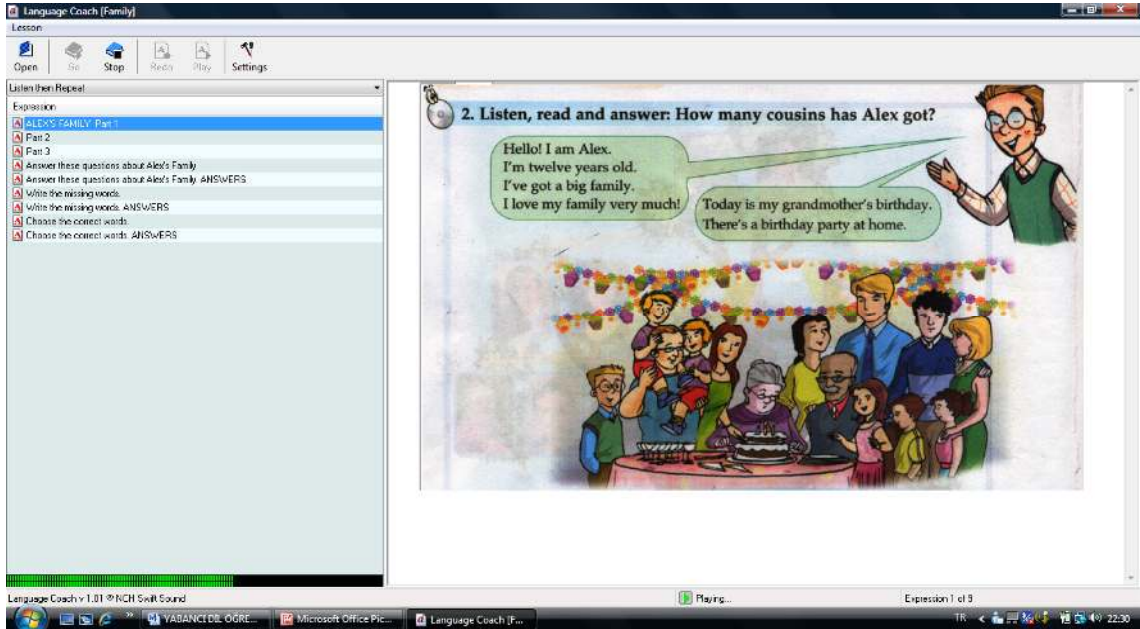
Şekil 67. Ders Silme Modülü

Close lesson (Dersi kapat): Bu bölüm dersi kapatmak için kullanılır. Bu düğmeye tıklanarak ana sayfaya dönülür.



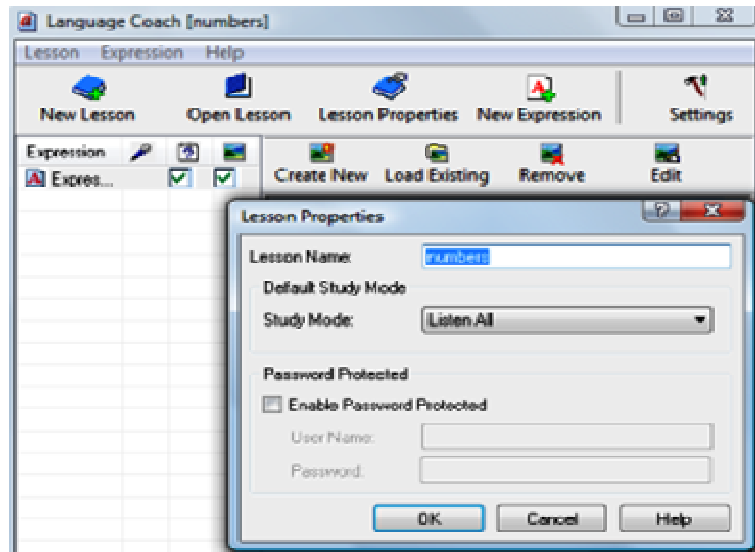
Şekil 68. Ders Kapatma Modülü

Preview lesson (Ders önizleme): Öğretmenin hazırladığı dersin öğrenci tarafından nasıl görüldüğünün kontrol edildiği bölümdür. Bu komut kullanıldığında arayüz, öğrenci arayüzü şeklinde görünür.



Şekil 69. Ders Önizleme Modülü

Lesson properties (Ders bilgileri): Derse ait bilgilerin görüntülediği bölümdür. Burada dersin adı, çalışma modu, derse giriş için kullanılacak şifreleme işlemlerinin yapıldığı alt başlıklar vardır. Öğretmen gerekli bilgileri girer ve OK düğmesine tıklar.



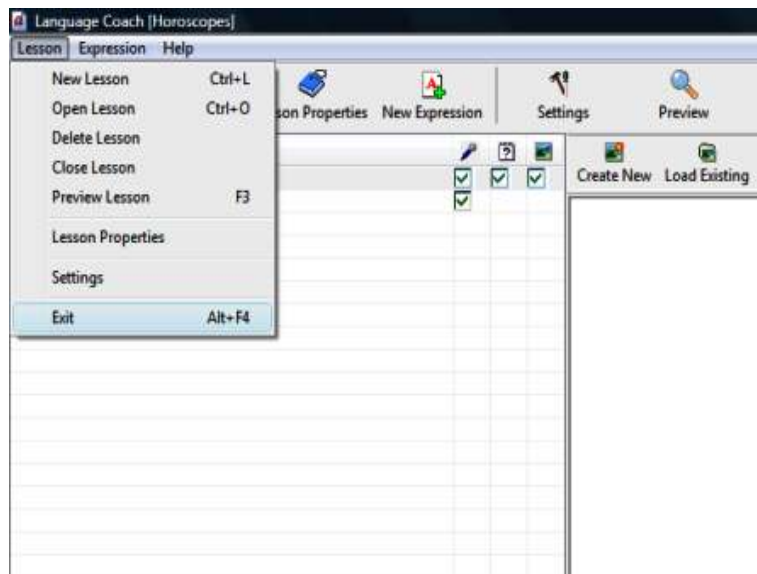
Şekil 70. Ders Bilgileri Modülü

Settings (Ayarlar): Dersle ilgili bazı ayarların yapıldığı bölümdür. Dersi yedeklemek için ve kullanılacak seslerle ilgili gerekli düzenlemeleri yapmaya yarar.



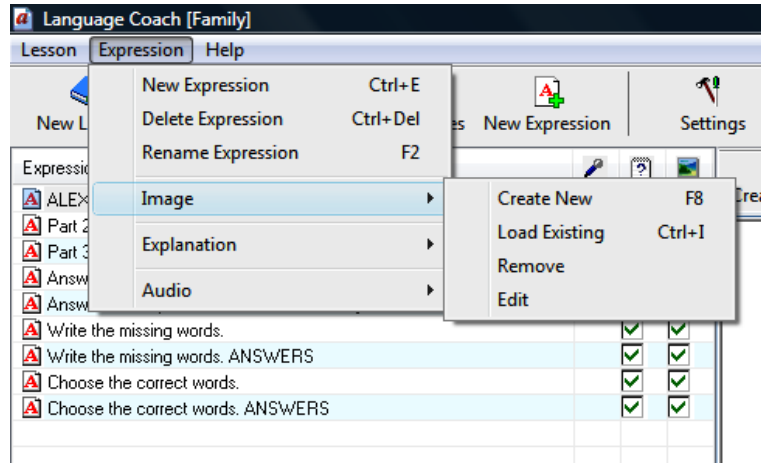
Şekil 71. Ayarlar Modülü

Exit (Çıkış) : Dersi kapatmak için kullanılır.



Şekil 72. Çıkış Modülü

b- Expression (Anlatım) : Language Coach'ın bir diğer bölümü ise *Expression (Anlatım)* bölümüdür. Bu bölüm ders içeriklerinin yer aldığı bölümdür. Resim, yazı ve ses dosyalarının yüklendiği bu bölümde, ders çeşitli konulara bölünerek öğrencinin derse alt başlıklar halinde çalışması sağlanabilir. Bu bölümde yer alan bazı komutlar arayüz üzerinde de yer alır. Bu durum öğreticiye kullanım kolaylığı sunmaktadır.



Şekil 73. Expression (Anlatım) Modülü

Expression bölümü içerisinde yer alan komutlar ve altbaşlıkları şöyledir:

- New expression (Yeni konu)
- Delete expression (Konuyu sil)
- Rename expression (Konuyu yeniden adlandır)
- Image (Resim)

Create new (Yeni oluştur)

Load existing (Mevcut olanı yükle)

Remove (Sil)

Edit (Yayınla)

- Explanation (Açıklamalar)

Load existing (Mevcut alanı yükle)

- Audio (Ses)

Play (Oynat)

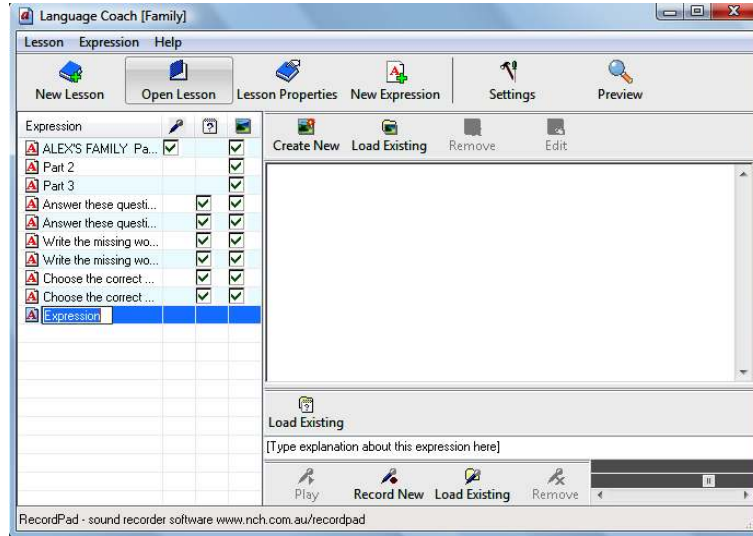
Create new (Yeni oluştur)

Load existing (Mevcut olanı yükle)

Remove (Sil)

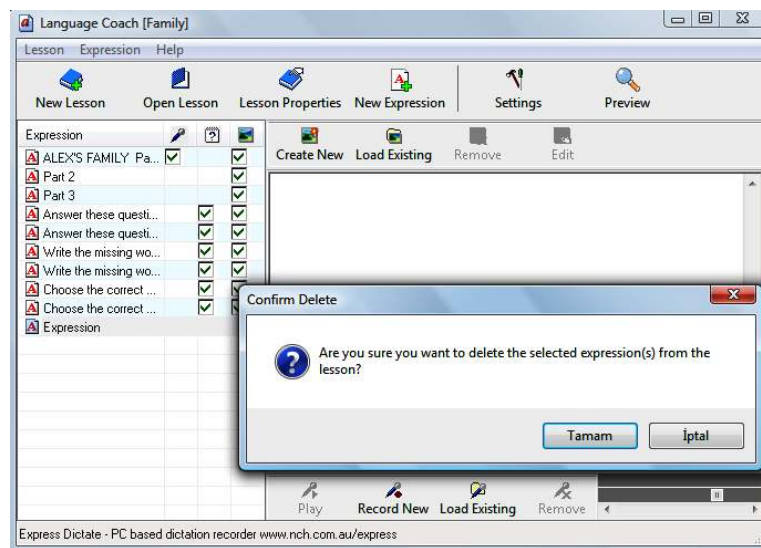
Edit (Yayınla)

New expression (Yeni içerik): Bu bölüm, bir ders içerisinde yeni bir konu oluşturmak ve yeni bir içerik eklemek amacıyla kullanılır. Bu komut kullanıldığında, farklı yazı, resim ve ses dosyaları yüklenmesi amacıyla yeni bir sayfa açılır ve gerekli bilgiler ilgili yerlere girilerek yeni ders oluşturulur. Öğretmen bir ders içerisinde istediği kadar yeni konu ekleyebilir. Konuların karşısında, o konuda kullanılan resim, yazı ve ses dosyalarından hangilerinin kullanıldığı tik işareti (✓) ile gösterilmektedir.



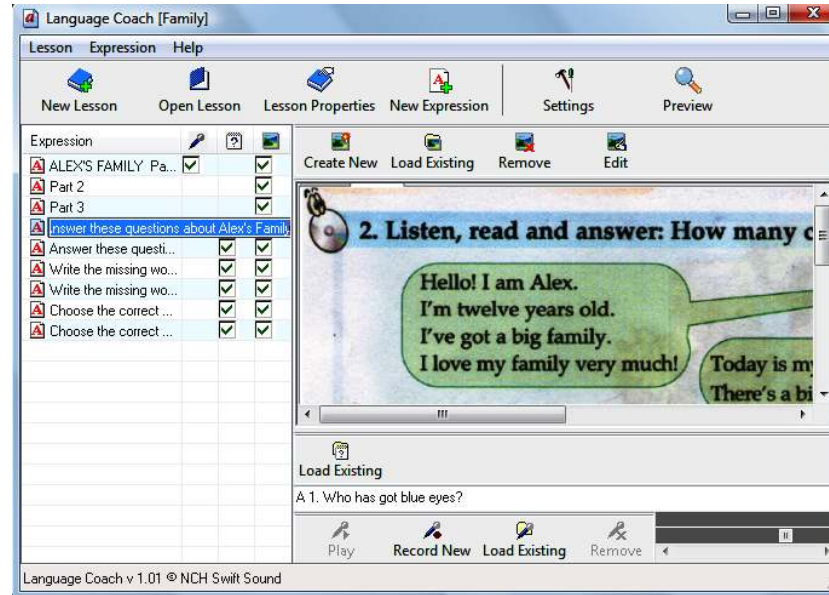
Şekil 74. New Expression (Yeni İçerik) Modülü

Delete expression (Konuyu sil): Oluşturulan dersi silmek amacıyla kullanılır. Düğmeye tıklandığında dersi silmek istediğinizden emin olup olmadığınız sorulur.



Şekil 75. Delete Expression (Konuyu Sil) Modülü

Rename expression (Konuyu yeniden adlandır): Öğrencinin çalıştığı konunun adlandırıldığı bölümdür. Konuya verilen ismin değiştirilmek istenmesi durumunda gerekli değişiklik buradan yapılır. Düğmeye tıklanarak ilgili konunun ismi seçili hale getirilir ve yeni isim yazılır.



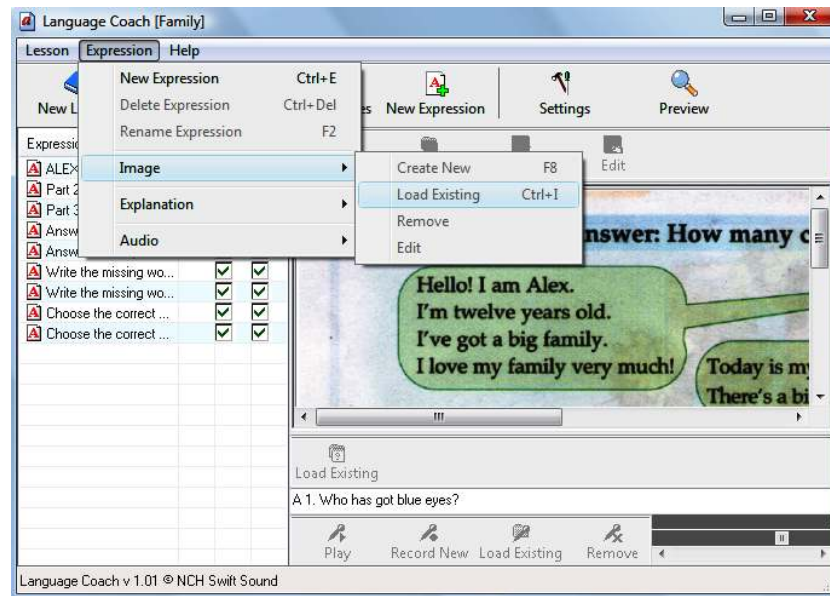
Şekil 76. Rename Expression (Konuyu Yeniden Adlandır) Modülü

Image (Resim): Derslerde kullanılacak resim dosyalarının yüklendiği ve gerekli düzenlemelerin yapıldığı bölümdür. Dört alt başlıktan oluşur. Bunlardan birincisi *Create New (Yeni Oluştur)* bölümüdür. Buraya tıklandığında program, bilgisayarda mevcut resim yazılımlardan (Örneğin Microsoft Office'nin Paint yazılımı) birine yönlendirir ve bu yazılım kullanılarak oluşturulan resim, *Tamam* butonuna tıklanarak programa yüklenir. Ayrıca klavyede *F8* tuşuna tıklayarak kısa yoldan resim yazılımına geçiş yapılabilir.

Resim bölümünde yer alan bir diğer özellik ise *Load Existing (Resim Yükle)* bölümüdür. Bu bölüm, bilgisayarda yer alan bir resmin doğrudan programa yüklenmesinde kullanılır. Butona tıklandığında program sizi bilgisayarınızda resim dosyalarınızı yüklediğiniz klasörlere yönlendirir ve ilgili resim seçilerek programa yüklenir. *Ctrl+I* tuşları bu bölüm için kısayol tuşlarıdır. Bu tuşları kullanarak resim klasörlerine doğrudan ulaşılabilir.

Burada yer alan bir diğer bölüm *Remove (Sil)* bölümüdür. Mevcut resim bu buton kullanılarak silinir. Bu buton eğer resim yüklü ise aktif görünmektedir.

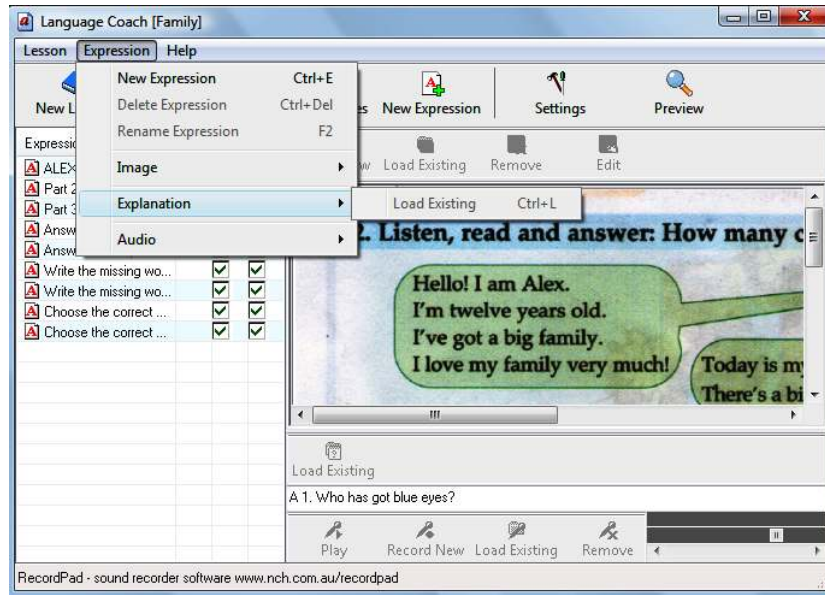
Resim bölümünde yer alan son özellik *Edit (Yayınla)* özelliğidir. Bu özellik de *Remove* özelliği gibi eğer programa resim yüklenmişse aktif halde görünür. Resimle ilgili gerekli düzenlemelerin yapılmasına imkân veren bu butona tıklandığında, mevcut resim bilgisayarda yüklü bir resim yazılımına aktarılmakta ve gerekli düzenlemeler bu yazılım vasıtasıyla yapıldıktan sonra tamam butonuna tıklanarak yeniden programa aktarılmaktadır.



Şekil 77. Image (Resim) Modülü

Explanation (Açıklamalar): Derslerde kullanılan yazı dosyalarının yüklendiği ve metinlerin oluşturulduğu bölümdür. İlgili konu için açılan arayüzün sağ alt bölümünde yer almaktadır ve yazıların o bölümde yer aldığını uyarı yazısı da bulunmaktadır (*Type explanation about this expression here*). Öğretmen isterse gerekli yazıları buraya yazarak kaydeder.

Öğrenci bilgisayara kayıtlı yazı dosyalarından birini yüklemek istiyorsa *Load Existing (Mevcut Olanı Yükle)* özelliğini kullanarak ilgili dosyayı buraya yükler. Yüklenecek yazı dosyalarının *txt* formatında olması gerekmektedir. *Ctrl+L*, yazı dosyası yüklemek için kısayol tuşlarıdır.

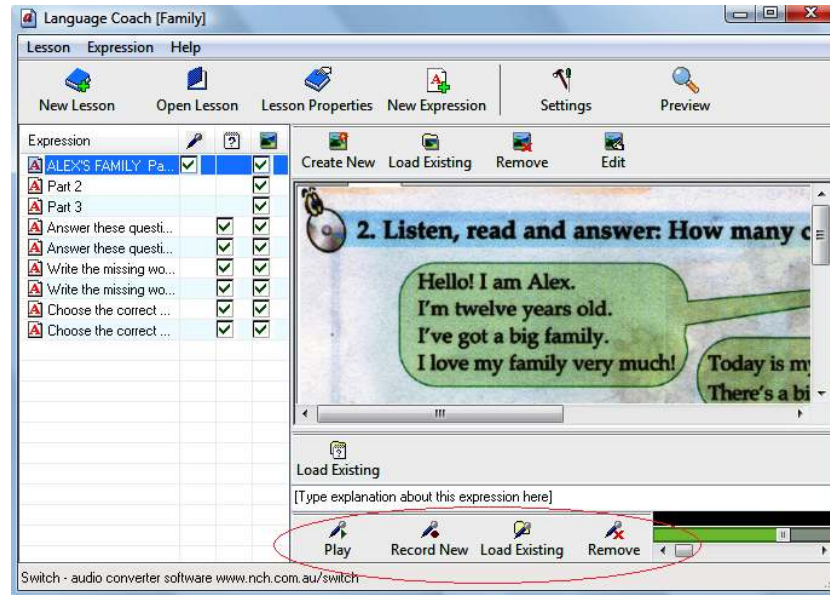


Şekil 78. Explanation (Açıklamalar) Modülü

Audio (Ses): Bir programda yer alan en önemli özelliklerin başında ses özellikleri gelmektedir. Özellikle yabancı dil öğretiminde ses dosyalarının ayrı bir önemi vardır. Hedef dile ait seslerin kaydedilip çeşitli programlar vasıtasıyla öğrenciye sunulması yabancı dil öğretiminde kullanılan programların ana hedeflerinden biridir.

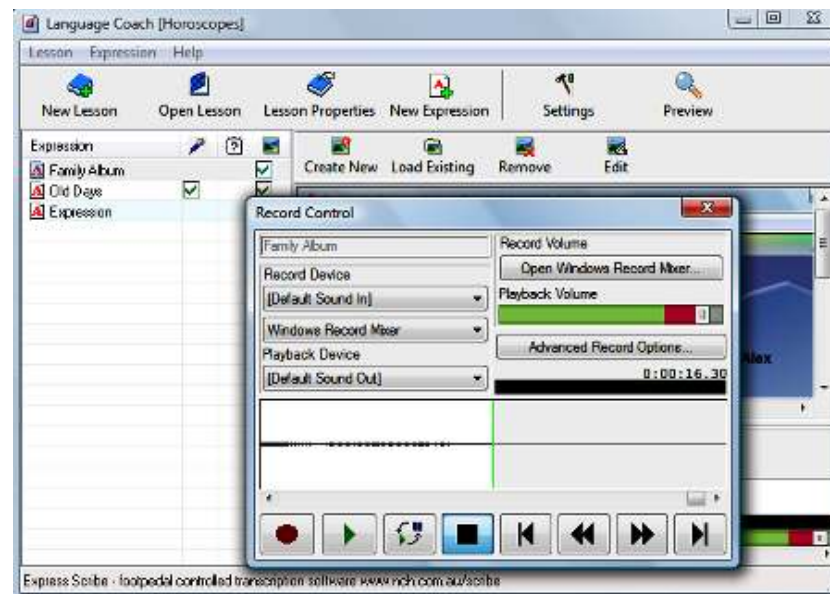
Language Coach'ın bu özelliği özellikle pratik yapmak için gerekli donanımın yeterli olmadığı okullarda öğretmen ve öğrenciye büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Bilhassa yeni müfredata göre hazırlanmış ilköğretim İngilizce dersindeki dinleme alıştırmalarının sınıf ortamında uygulanamadığı durumlarda öğrencinin evde uygulama yapmasına imkân sağlayan programlara gereksinim duyulmaktadır. Language Coach öğrencinin bu alıştırmaları evinde, kendi kendisine uygulama yapmasına olanak sağlamaktadır.

Beş alt başlıktan oluşan bu bölümde yer alan ilk alt başlık *Play (Oynat)* alt başlığıdır. Bu butona tıklandığında programa yüklenen ses çalmaya başlar. Ses çalmaya başladığında arayüzün alt bölümünde bulunan *Play* düğmesi *Stop* olarak değişir ve öğrenci sesi durdurmak istediğinde bu düğmeye tıklayarak durdurabilir. F9 tuşu bu özellik için kısa yol tuşudur. Eğer ses yüklü değilse bu tuş aktif olarak görünmez.



Şekil 79. Play (Oynat) Modülü

Bu bölümdeki ikinci alt başlık *Create New (Yeni Oluştur)* alt başlığıdır. Programa yeni bir ses kaydetmek için kullanılır. Butona tıklandığında kaydedilmek istenilen sesin özelliklerinin belirlendiği bir ekran görünür. Bu ekranda sesin çıkış hızı ve formatıyla ilgili bilgiler vardır. Bu bilgiler girildikten sonra *Tamam* düğmesine tıklanır ve ikinci bir ekran çıkar. Bu ekran kayıt ekranıdır ve sesinizi kaydetmeye başlar. Bu bölümde bir yandan ses kaydı yapılırken bir yandan da kaydedilen sesle ilgili düzenlemeler yapılabilir. *F5* tuşu bu bölüm için kısayol tuşudur.



Şekil 80. Create New (Yeni Oluştur) Modülü

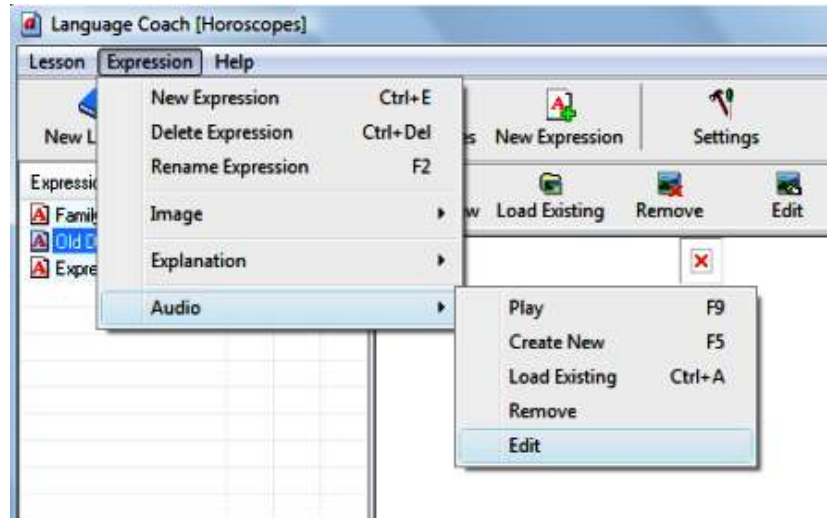
Üçüncü alt başlık *Load Existing (Mevcut Olanı Yükle)* alt başlığıdır. Bu bölümde bilgisayarda kayıtlı seslerden programa yükleme yapılabilir. Butona tıklandığında program sizi ses dosyalarının kayıtlı olduğu klasöre yönlendirir ve ilgili sesler seçilerek *Tamam* düğmesine tıklanır. Bu programa yüklenecek seslerin *wav* formatında olması gerekmektedir. Farklı formattaki sesler bu programla birlikte yüklenen Conventir (Dönüştürücü) programlar kullanılarak *wav* formatına çevrilebilir. Bu özellik için *Ctrl+A* kısayol tuşlarıdır.



Şekil 81. Load Existing (Mevcut Olanı Yükle) Modülü

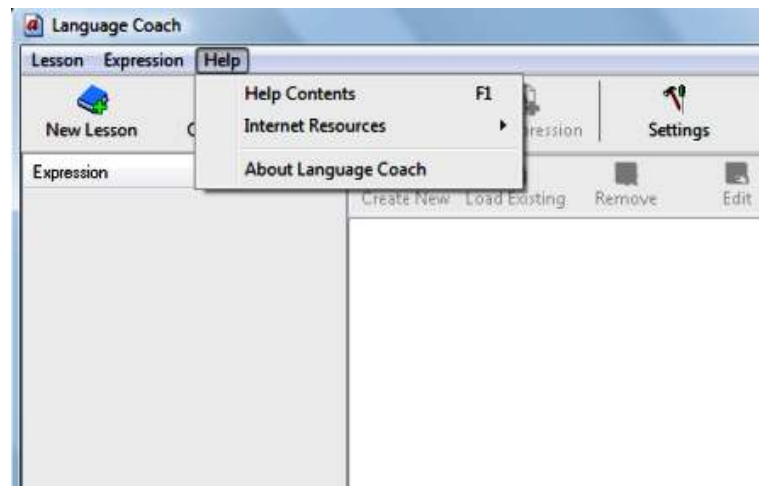
Audio bölümünde yer alan dördüncü alt başlık *Remove (Sil)* alt başlığıdır. Bu özellik kullanılarak yüklenen sesler programdan silinir. Butona tıklandığında ilgili sesi silmek istediğinizden emin olup olmadığınızı soran bir uyarı ekranı çıkar ve buraya tıklanarak gerekli komut verilir.

Bu bölümde yer alan son özellik ise *Edit (Yayınla)* özelliğidir. Bu özellik kullanılarak yüklenen ve kaydedilen seslerle ilgili gerekli düzenlemeler yapılır. Butona tıklandığında ses dosyaları üzerinde gerekli düzenlemeler yapabilen yazılıma aktarır. Bu yazılım vasıtasıyla gerekli düzenlemeler yapılarak ses yeniden programa aktarılır.



Şekil 82. Edit (Yayınla) Modülü

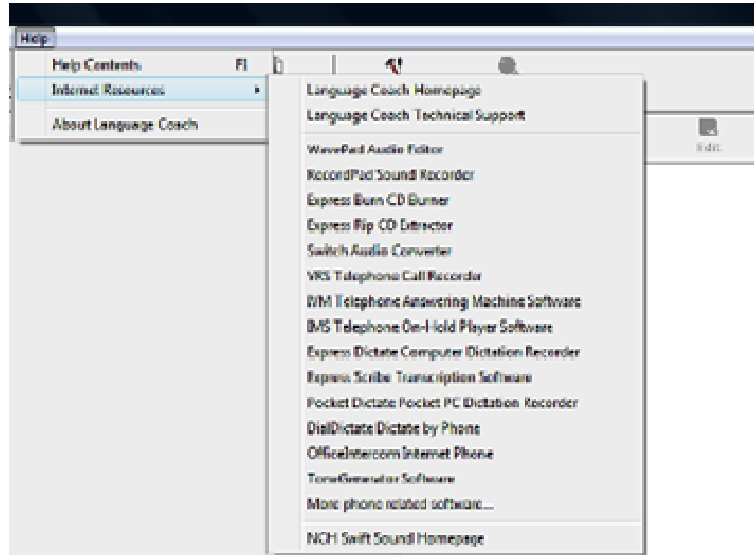
c- Help (Yardım): Language Coach'ın bir diğer bölümü ise *Help (Yardım)* bölümüdür. Bu bölüm programla ilgili gerek duyulan konularda kullanıcıya çeşitli yardım içerikleri sunar. Bu konular üç alt başlık şeklinde sunulur. Bunlar, *Help Content (Yardım İçerikleri)*, *Internet Resources (İnternet Kaynakları)* ve *About Language Coach (Language Coach Üzerine)* alt başlıklarıdır.



Şekil 83. Help (Yardım) Modülü

Help content (Yardım içerikleri): Programla ilgili ihtiyaç duyulan konularda bilgi almak için kullanılan bu bölümde, yardım başlıkları kategorilere ayrılır ve butona tıklandığında program sizi bu başlıkların olduğu bölüme yönlendirir. *F1* tuşu bu bölüm için kısa yol tuşudur.

Internet resources (İnternet kaynakları): Program ve bu programın bağlı olduğu firmanın ürettiği çeşitli yazılımlara ait internet sitelerine doğrudan ulaşmaya olanak sağlayan toplam 18 bağlantı mevcuttur. Bu yazılımlardan bazılarını ders tasarımı yaparken kullanmak mümkündür. Örneğin ses dosyalarının farklı formatta olduğu durumlarda, Wavepad Audio Editor yazılımıyla sesler *wav* formatına dönüştürülebilir.



Şekil 84. Internet Resources (İnternet Kaynakları) Modülü

About Language Coach (Language Coach Üzerine): Bu bölüm Language Coach websitesine giderek programla ilgili detaylı bilgi edinmek amacıyla kullanılmaktadır.



Şekil 85. About Language Coach (Language Coach Üzerine) Modülü

3.4.2.1.2. Öğrenci Arayüzü (Student Mode)

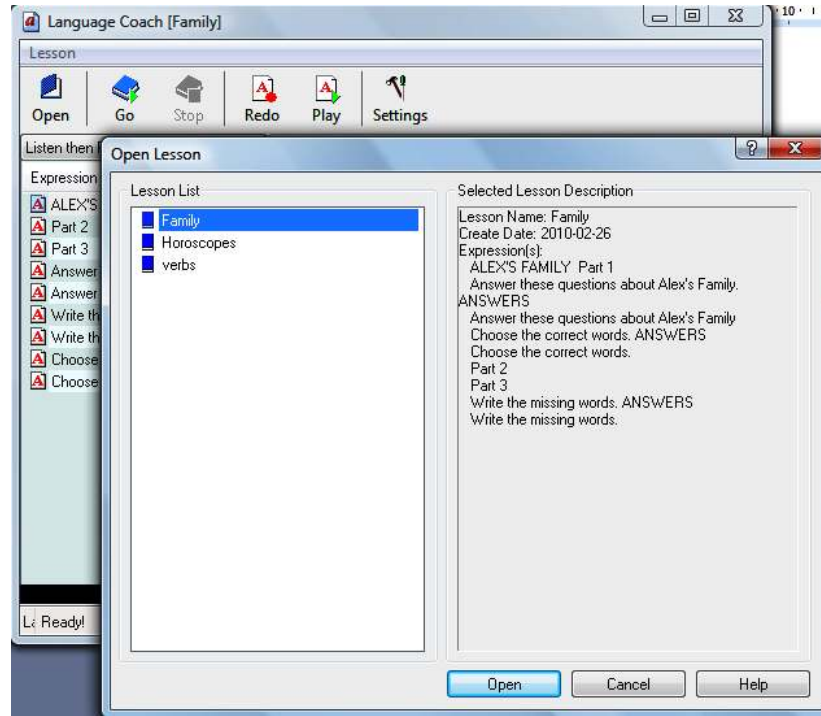
Language Coach'ın öğretmen arayüzü ile ilgili bilgileri sunduktan sonra öğretmenin hazırladığı dersi öğrencinin görmesine olanak sağlayan öğrenci arayüzünü ele alacağız. Öğrenci için son derece basit ve kullanışlı olan bu arayüzle öğrenci, derslerine kendi başına çalışabilir ve okulda yeteri kadar zaman bulamadığı durumlarda herhangi bir bilgisayara yükleyeceği öğrenci arayüzü vasıtasıyla alıştırma yapabilir. Bu arayüzde tüm dersler *Lesson* Modülü altında yer almaktadır.

Öğrenci arayüzünde, Language Coach'ın iki çalışma seçeneği vardır. Bunlardan birincisi *Listen All* (*Bütün açıklamaları dinle*) ve *Listen then Repeat* (*Dinle ve tekrar et*)... Öğrenciler eğer açıklamaları birer birer görmek ve dinlemek istiyorlarsa *Listen All* seçeneğini tercih edebilirler. Aksi takdirde, açıklamaları dinleyip daha sonra onları tekrar etmek isterlerse *Listen then Repeat* seçeneğini tercih edebilirler. Ayrıca okuma hızlarını kendilerine göre ayarlayabilirler (Yang, 2007, s.24).

Listen All (Bütün açıklamaları dinle) özelliğini kullanarak öğrenciler açıklamaları birer birer baştan sona kadar dinleyerek çalışırlar. Açıklamalar bir bütün halinde sunulur, sunum esnasında öğrenci herhangi bir müdahalede bulunmaz. Sunum sona erdikten sonra öğrenci gerekli tekrarları yapar. *Listen then Repeat* (Dinle ve Tekrar Et) özelliğini kullanarak öğrenci alıştırma birer birer dinler ve her alıştırmadan sonra tekrarlar yapar.

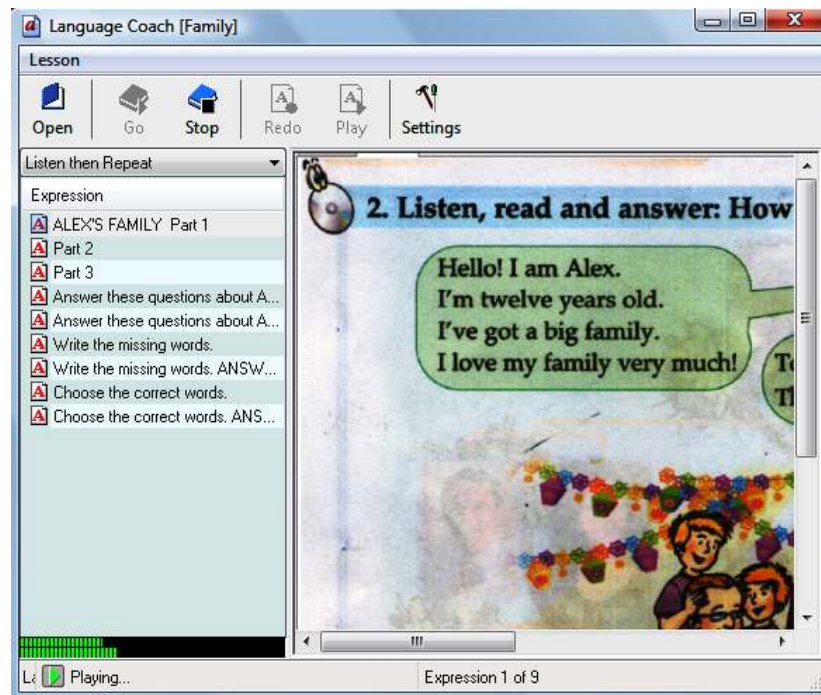
Language Coach'ın öğrenci arayüzü, *Lesson* bölümü altında altı başlıktan oluşur. Burada yer alan altı komut öğrencinin dersi yönlendirmesine olanak sağlar. Bu altı komut şunlardan oluşur: *Open* (Aç), *Go* (Devam), *Stop* (Dur), *Redo* (Tekrar), *Play* (Oynat), *Settings* (Ayarlar).

***Open* (Aç) :** Bu komut öğrencinin çalışmak istediği dersi açması için kullanılır. Öğrenci düğmeye tıkladığında mevcut derslerin listesinin olduğu ekran karşısına çıkar, öğrenci çalışmak istediği dersi seçer ve *Open* (Aç) düğmesine tıklar ve dersin olduğu ekran açılır. Ayrıca dersin hangi moda ayarlı olduğu konu isimlerinin üzerindeki bölümde görünmektedir.



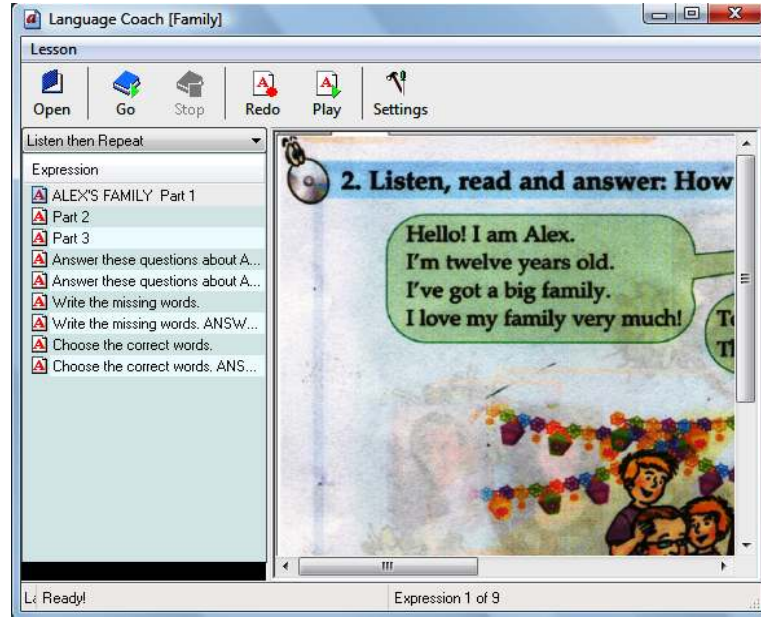
Şekil 86. Open (Aç) Modülü

Go (Devam): Bu komut ses dosyalarını dinlemek amacıyla, bir anlamda derse başlamak amacıyla kullanılır. Öğrenci düğmeye tıklandığında kayıtlı ses dosyaları etkin hale gelerek çalmaya başlar.



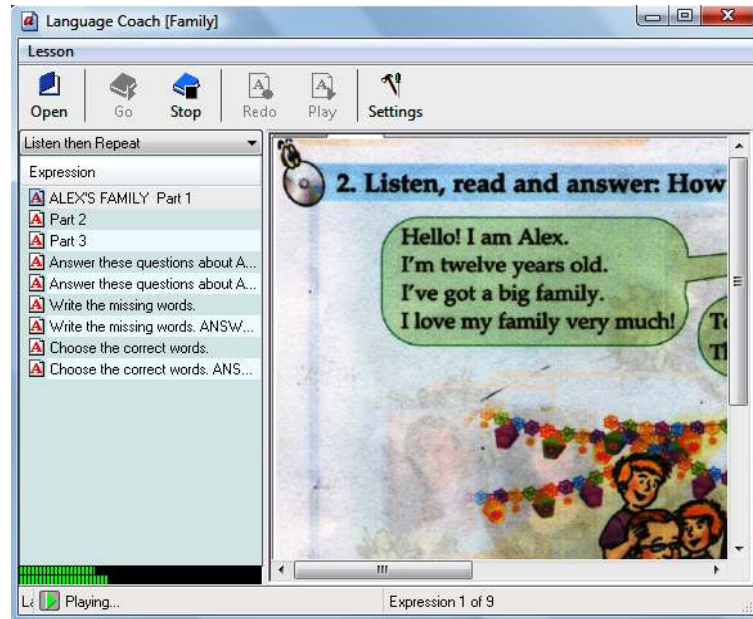
Şekil 87. Go (Devam Et) Modülü

Stop (Dur): Çalan ses dosyasını kapatmak için kullanılır.



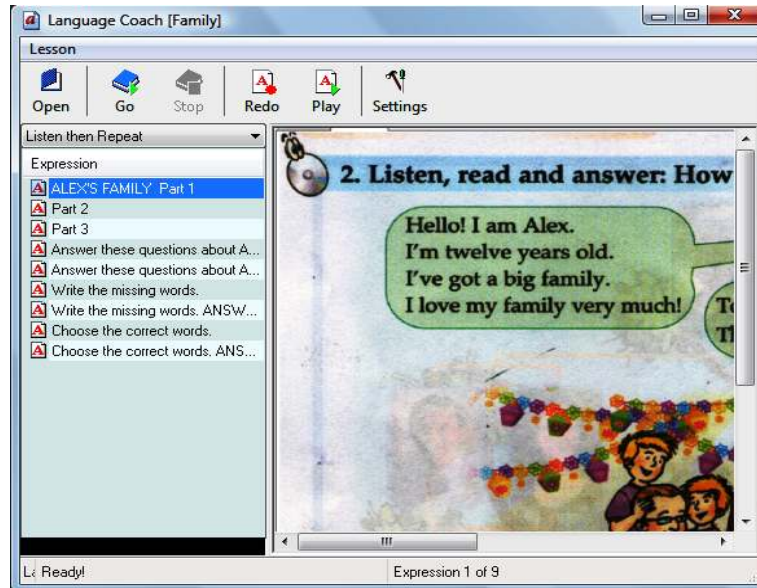
Şekil 88. Stop (Dur) Modülü

Redo (Tekrar): Bu komut kullanılarak kaydedilen ses dosyası dinlenir. Dinlemenin hemen ardından öğrenci kendi sesini kaydederek dinler ve karşılaştırmalar yapar, böylece kendi telaffuzunun hedef telaffuza ne kadar yakın olduğunu kontrol eder.



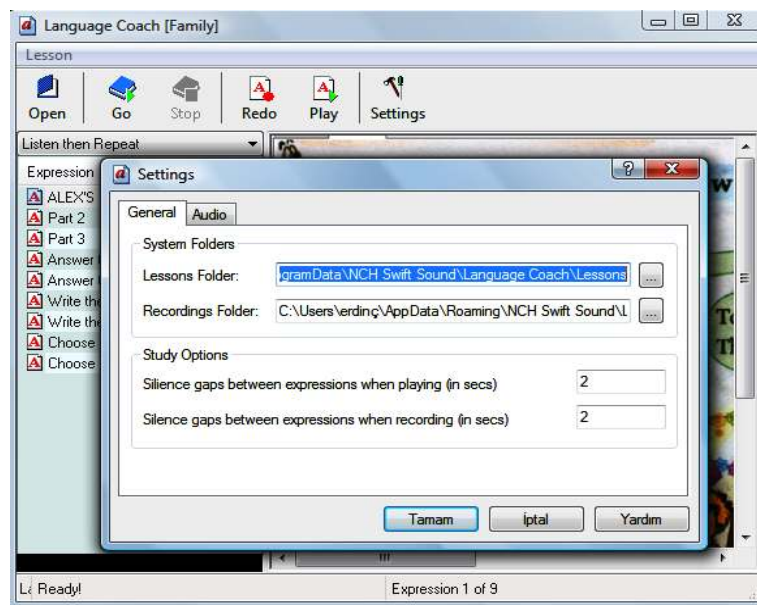
Şekil 89. Redo (Dinle ve Tekrar Et) Modülü

Play (Oynat): Kayıtlı seslerin çalınması amacıyla kullanılır. Düğmeye tıkladığınızda kaydedilen ses çalmaya başlar.



Şekil 90. Play (Oynat) Modülü

Settings (Ayarlar): Öğrenci bu bölümü kullanarak dersle ilgili gerekli ayarlar yapar. Burada genel ayarlar ve ses ayarları mevcuttur. Genel ayarlardan, dersin ve ses dosyalarının kaydedildiği birimler, ders akış hızı gibi ayarlar yapılabilmektedir. Ses ayarlarında ise sesin hızı ve formatıyla ilgili ayarlar yapılmaktadır.



Şekil 91. Setting (Ayarlar) Modülü

3.4.2.2 Language Coach Uygulaması

Bu programda işlenecek derse örnek olarak Milli Eğitim Bakanlığı'nın ilköğretim 6. sınıf İngilizce dersinde okutulmakta olan *My English 6* ders kitabındaki dinleme alıştırmalarını ele aldık. Özellikle teknolojik açıdan yeterli donanıma sahip olmayan okullarda öğretmen Language Coach'ı kullanarak öğrencilere bu konuları evde, kendi bilgisayarlarında çalışma olanağı sağlayabilir.

Kitaptaki dinleme alıştırmalarının genel yapısına bakacak olursak, buradaki alıştırmalarda öğrencilerin resimlere bakarak veya yazıları okuyarak ya da konuşmayı dinleyerek mevcut tanımlamaları anlamaları hedeflenmektedir. Birinci üniteye yer alan ilk alıştırma olan Alex's Family (Alex'in Ailesi) ünitesinde Alex kendisiyle ve ailesiyle ilgili bilgiler vermekte ve daha sonra bu bilgilerin anlaşılıp anlaşılmadığına yönelik sorular sormaktadır. Öğrencilerden kendilerine sunulan metni dikkatli bir şekilde dinleyerek sorulara doğru cevap vermeleri istenmektedir.

Alex's Family

1. Look at Alex's picture and guess.
 A) How old is Alex?
 B) Is he a student?
 C) Has he got a big family?

2. Listen, read and answer: How many cousins has Alex got?

Hi! I am Alex.
 I'm twelve years old.
 I've got a big family.
 I love my family very much!
 Today is my grandmother's birthday.
 There's a birthday party at home.

She is my grandmother. Her name is Mary. She's sixty-five years old. She has got three children. They are my mother, my aunt and my uncle.

My grandfather's name is Adam. He has got six grandchildren. He is seventy years old. He is friendly.

My mother, Anne, is a beautiful woman. She has got dark brown hair and brown eyes. She is a teacher.

My father is tall and strong. His name is Arnold. He has got blond hair and blue eyes. He is a doctor.

Roger is my brother. He is a fourth grade student. We are at the same school.

My little sister Rose is a cheerful girl. She likes toys. She has got a lot of dolls.

My aunt Lucy is pretty. She is my mother's sister. She is a teacher. She has got long red hair and brown eyes. I like her very much. She has got two sons, but she hasn't got a daughter.

Uncle Walter is my aunt's husband. He is a vet. He is not very tall. He is fat. He has got glasses.

Tim and Tom are my cousins. They are my aunt's sons. They are twins. They are very noisy.

My uncle Simon is my mother's brother. He has got curly black hair. He is handsome. He is a pilot.

Alice is my uncle's wife. She has got straight blonde hair. She is a housewife. They have got a daughter, but they haven't got a son. Their daughter's name is Cyndie.

My cousin Cyndie is only six years old. She is my uncle's daughter. Her eyes are green. She has got curly brown hair.

3. Answer these questions about Alex's family.

A. 1. Who has got blue eyes?
 Arnold has got blue eyes.
 2. Who is sixty-five years old?
 3. Who is a teacher?
 4. Who is Lucy?
 5. Who has got a lot of dolls?
 6. Who is Tim's brother?

B. 1. Whose eyes are green?
 Cyndie's eyes are green.
 2. Whose birthday is it today?
 3. Whose mother is a housewife?
 4. Whose daughter is Cyndie?
 5. Whose husband is fat?
 6. Whose children are twins?

4. Write the missing words.

We are Anne and Arnold Smith. We are married. _____ have got two sons. _____ names are Alex and Roger. Alex is twelve years old. _____ brother is ten years old. We have got a daughter. _____ name is Rose. _____ is eight years old.

5. Choose the correct words.

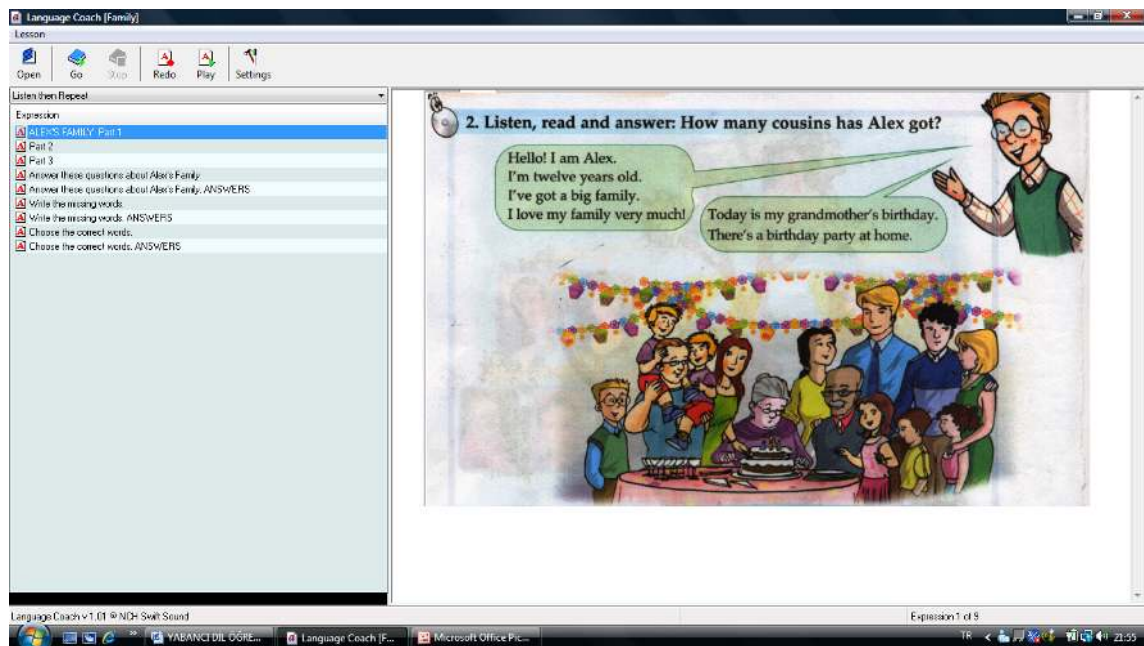
1. Mary is Alex's grandchild / grandmother.
 2. Adam is Mary's husband / father.
 3. Roger is Arnold's brother / son.
 4. Anne is Rose's aunt / mother.
 5. Simon is Roger's father / uncle.
 6. Tim and Tom are Alex's cousins / brothers.

Şekil 92. My English 6 Ders Kitabı (Yalçinkaya, Bağdu ve Sezer, 2008, s.2,3)

Yukarıda bu konunun yer aldığı sayfaları görmektesiniz. Burada yer alan etkinlikler Language Coach'ta düzenlenerek öğrencinin okul dışında kendi kendine çalışması sağlanabilir.

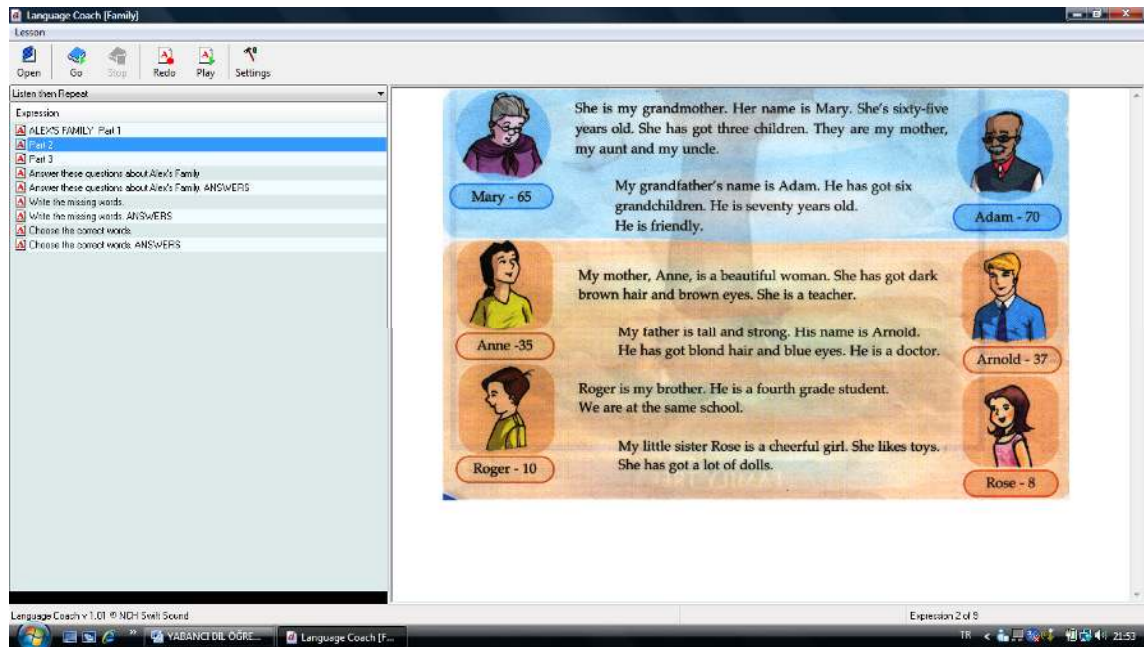
Burada Alex'in konuşmaları hem yazılı olarak hem de sesli olarak verilmektedir. Öğrencilerden yazıyı okurken konuşmayı da dinlemeleri istenmektedir ve sorulan *How many cousins has Alex got?* (Alex'in kaç kuzeni var?) sorusuna cevap vermeleri istenmektedir. Öğrenci bir yandan metni okur, bir yandan da okuduğu metnin doğru telaffuzunu dinleyerek öğrenir.

Bu bölümde yer alan resimler tarayıcı vasıtasıyla bilgisayara aktarılır ve Language Coach'a yüklenir. Language Coach, yalnızca *bmp* uzantılı resim dosyalarını desteklediğinden farklı formatlarda taranan resimler çeşitli resim dönüştürücü (converter) programlar vasıtasıyla *bmp* formatına çevrilmelidir. Ayrıca program ses dosyaları olarak yalnızca *wav* formatını desteklemektedir. Zira bu kitaba ait dinleme metinlerinin yer aldığı ses dosyaları *mp3* formatında olduğundan dönüştürücüler vasıtasıyla *wav* formatına dönüştürülmelidir. Aksi halde program ses dosyalarını algılamayacağından yükleme başarısız olacaktır. Yine programa yüklenecek yazı dosyalarının da *text* formatında olması gerekmektedir.



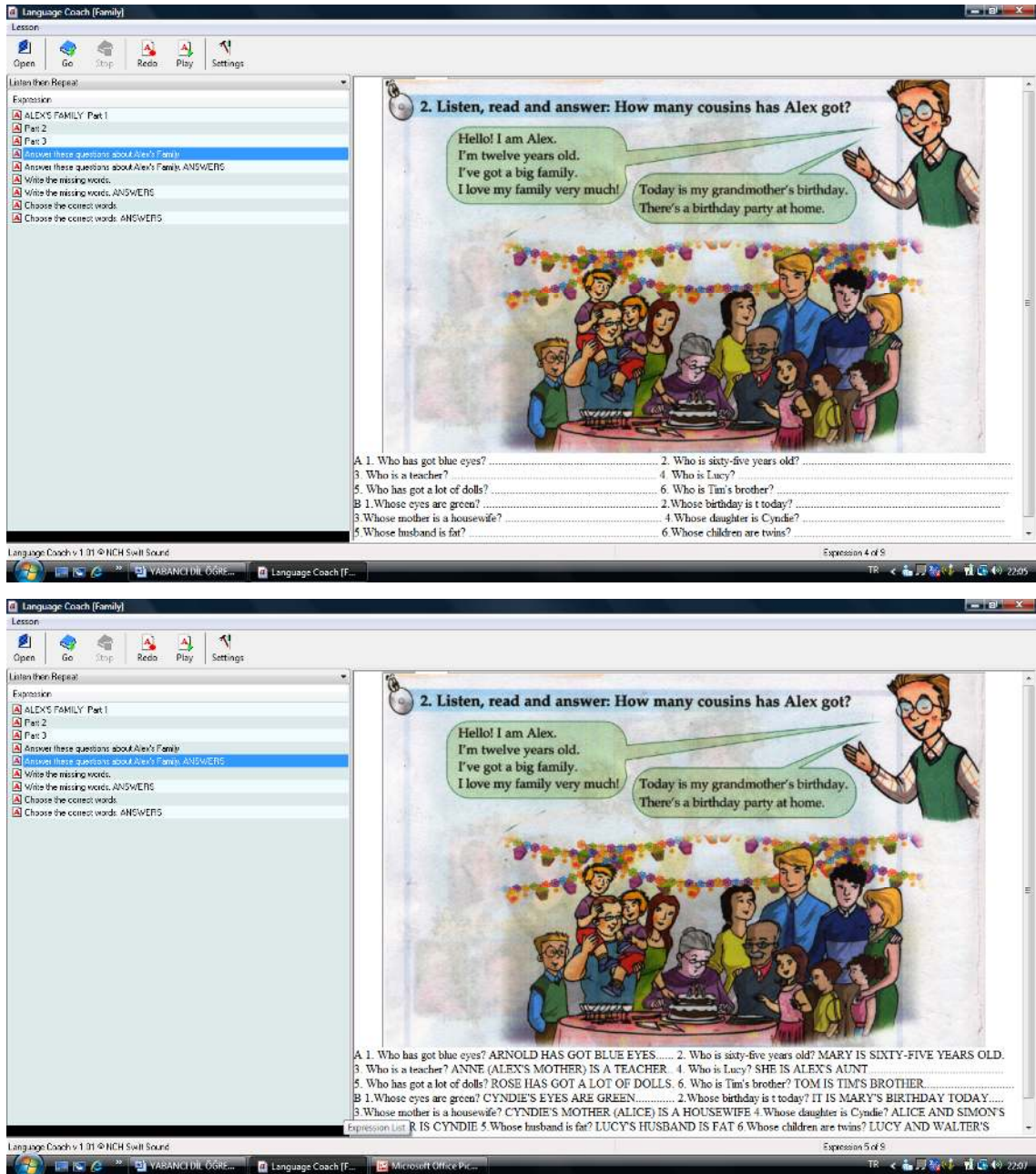
Şekil 93. Birinci Dinleme Etkinliği Ekranı

Burada yer alan dinleme metni üç başlık altında programa yüklenmiştir. Birinci başlık *Part 1* şeklinde girilmiştir ve Alex burada kendisiyle ilgili bilgiler vermekte ve ekranda bunları destekleyen resim ve Alex'in konuşmasının yazıları yer almaktadır. Öğrenci konuşmayı dinlerken yazıları da okuyabilmektedir. İkinci başlık Alex'in ailesini anlattığı *Part 2* başlığıdır. Burada da Alex'in konuşması yazılı olarak yer almaktadır ve ayrıca aile bireylerinin resimleri bulunmaktadır. Üçüncü başlık ise ikinci başlığın devamıdır ve kitapta diğer sayfada yer alan etkinliğin olduğu bölümdür. Buradaki etkinlikte Alex akrabalarından bahsetmekte ve konuşması yazılar ve resimlerle desteklenmektedir.



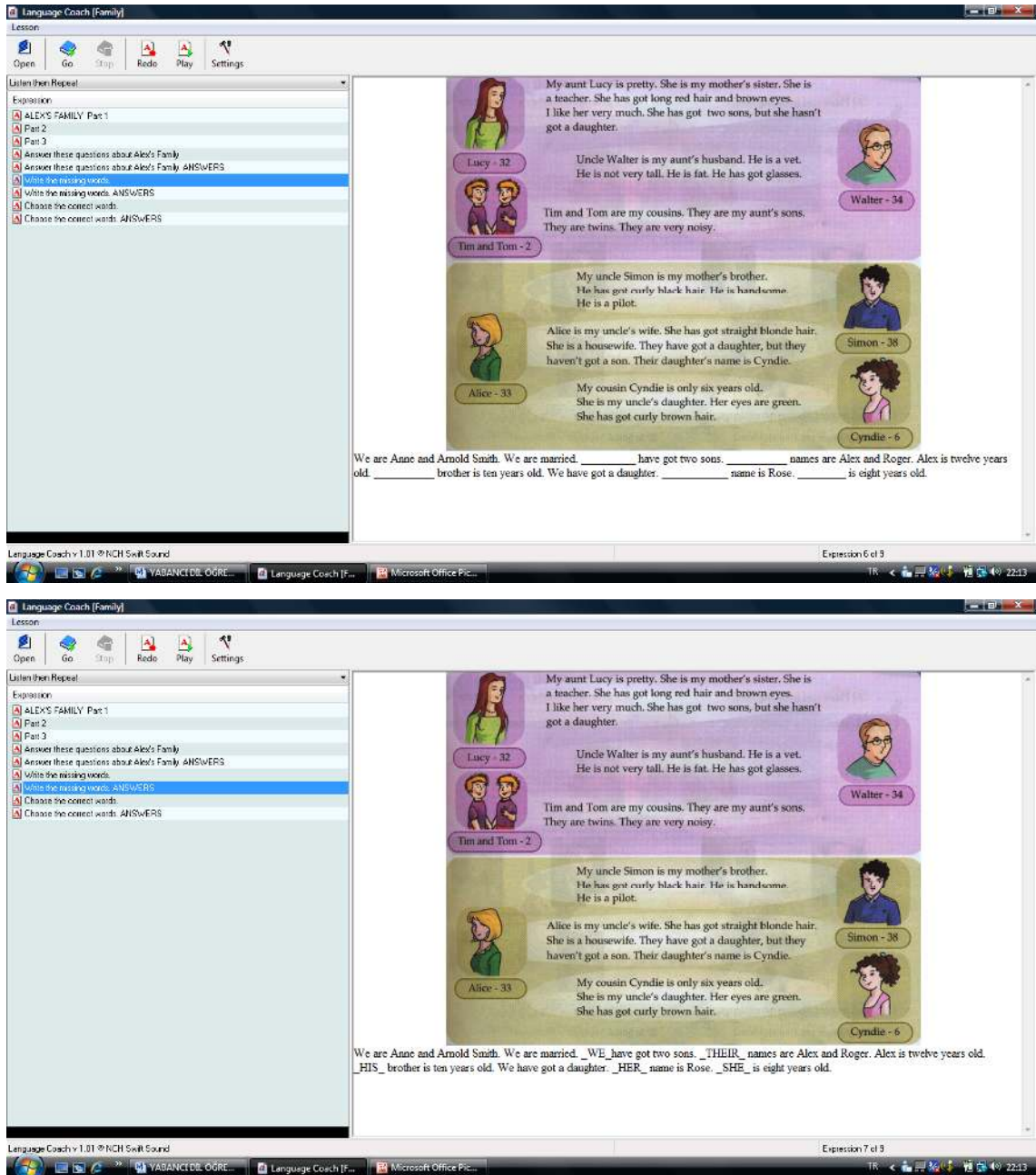
Şekil 94. İkinci Dinleme Etkinliği Ekranı

Dinleme metni tamamlandıktan sonra konunun anlaşılıp anlaşılmadığını denetlemek için çeşitli alıştırmalar yapılmaktadır. Bunlardan ilki *Who* (Kim) ve *Whose* (*Kimin*) yapılarının kavratılmasını amaçlayan alıştırmalardır. Aile bireylerine ait özellikler sorularak öğrencinin cevap vermesi istenir. Öğrenci cevapları defterine yazdıktan sonra bir alt bölümde yer alan *ANSWERS* (*cevaplar*) bölümünden kendi cevaplarını gözden geçirir. Ders doğrusal bir yapıda hazırlanmıştır. Yanlış cevaplarla ilgili sadece geribildirim verilmekte; fakat düzeltme veya açıklama yapılmamaktadır.



Şekil 95. Dinleme Etkinlikleri Alıştırma Ekranları

İkinci alıştırmaya ise boşluk doldurma şeklinde yer alan alıştırmadır. Verilen kısa paragrafta bazı kelimelerin yerleri boş bırakılarak doldurulması istenmektedir. Öğrenci gerekli yerleri doldurarak bir alt bölümde yer alan *ANSWERS* bölümünden doğru cevapları kontrol edebilmektedir. Alıştırmalar, ipucu oluşturması açısından resim ve yazılarla desteklenmiştir. Ayrıca öğrenci isterse konuşmaları dinleyebilmektedir. Böylelikle yazı, resim ve ses dosyaları aynı anda sunularak öğrencinin doğru cevapları bulması kolaylaştırılmıştır.



Şekil 96. Boşluk Doldurma Etkinlik Ekranları

Burada yer alan son alıştırmaya ise doğru-yanlış alıştırmalarıdır. Öğrenciye altı adet noksan cümle verilmekte ve cümleyi doğru tamamlamaları için iki seçenek sunulmaktadır. Öğrenciden metne göre doğru kelimeyi bulup cümleyi tamamlaması istenmektedir. Bu bölümde ses, resim ve yazı dosyalarıyla desteklenmektedir. Öğrenci bir alt bölümden yani *ANSWERS* bölümünden verdiği cevapların doğruluğunu gözden geçirerek geribildirim alabilmektedir.



Şekil 97. Doğru Yanlış Alıştırması Etkinlik Ekranları

3.4.3. Öğretici Oyun (Instructional Games) Programları

Oyunlar; çocuğun psiko-motor, psiko-sosyal, duyuşsal ve zihinsel yeteneklerini geliştiren, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı veya kuralsız, çocuğun istekli bir şekilde katıldığı hoşuna giden eğlenceli etkinliklerdir. Öğretici oyunlar öğrencinin hedeflenen bilgileri oyunlar eşliğinde öğrenmesini sağlayan veya öğrendiği bilgileri tekrar etme ve pekiştirme amacına yönelik etkinliklerdir. Öğretici oyun

programları ise öğrencinin ders konularını oynayarak öğrenmelerini veya problem çözme becerilerini geliştirmelerini sağlayan programlardır.

Öğretici oyun programları bilgisayarların ve İnternetin eğitim-öğretim yaşantılarına girmeleriyle yaygın hale gelse de bu alandaki çalışmalar daha eski yıllara dayanır. Bu alandaki ilk çalışmalar Amerika’da başlamıştır. Askerlerin eğitilmesi amacıyla tasarlanan oyunlar bu alandaki ilk çalışmalar olmasının yanı sıra geleneksel eğitim modellerinden daha başarılı sonuçlar alınması bakımından da dikkat çekicidir.

Öğrenciler üzerinde son derece önemli etkileri olan bu programlar ses, renk, grafik gibi bileşenler kullanılarak tasarlanır. İyi tasarlanmış bir program öğrencinin motivasyonunu artırdığı gibi hoşça vakit geçirmesini de sağlar. Bu tür programlarda öğrenci rekabet halinde olduğundan sürekli aktiftir. Bu özellikleri öğrencinin psiko-motor gelişimlerine katkı sağlamaktadır ve genellikle ilköğretim çağındaki çocuklar için kullanılmaktadır. Bunun en önemli sebebi ise bu çağıdaki öğrencilerin öğrendikleri soyut kavramları somutlaştırmakta zorlanmalarıdır.

Yapılan araştırmalarda oyunun yabancı dil öğretiminde başarıyı artırdığı ortaya konulmuştur. Gömleksiz bu araştırmaların bazılarını şöyle aktarmaktadır:

Aksungur’un (1997) Present Perfect Tense’in öğretiminde oyunu kullanarak yaptığı deneysel çalışmada, oyun ile öğretimde öğrencilerin daha başarılı olduğu belirlenmiştir. Uberman (1998) ile Huyen ve Nga (2003) tarafından yapılan çalışmalarda da İngilizce sözcük öğreniminde, oyun ile öğretimin öğrenci başarısı üzerinde geleneksel uygulamalara göre daha etkili olduğu belirlenmiş ve daha başarılı bulunmuştur (2005, s.179,180).

Çoban, eğitsel oyunların en fazla etkili olduğu alanların başında yabancı dil öğretimi alanının geldiğini belirterek bunun nedenini şöyle açıklamaktadır:

Oyunlar dille etkileşimi gerektirir. Oyunla öğrenci, yeni sözcükler ve kurallı cümleler kurmayı öğrenir. Dinleyerek ve okuyarak anlama becerileri üst düzeyde gelişir. Konuşma becerisi artar, söz dağarcığı gelişir, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazanır, soru

sormayı yeni bilgiler edinmeyi, bilgilerini başkalarına açıklama alışkanlığı edinir (2006, s.38,39).

Günümüzde yabancı dil öğretmek amacıyla tasarlanmış birçok oyun programı bulunmaktadır. Bu programlardan bazıları web tabanlıyken bazıları web tabanlı değildir. Biz bu programlara örnek olarak İngilizce öğreten kullanımı kolay ve bir o kadar da eğlenceli bir ortam sunan web tabanlı *Mingoville* programını seçtik.

Tamamen İnternet tabanlı olan ve www.mingoville.com adresinden ulaşılan bu site 32 dilde sözcük ve resim içeren, çözülmesi ve tamamlanması gereken 10 görevden oluşan bir programdır. Ayrıca heceleme, konuşma, dinleme ve okuma etkinlikleri ile ilgili onlarca alıştırmaya ve 7500 den fazla ses dosyasının bulunduğu Türkiye dâhil 60'dan fazla ülkede kullanıcısının bulunduğu bir dil kursu sitesidir.

Çocukların öğrenme becerilerini geliştirmede oyunun ve sezgisel davranışların önemli rolü olduğundan hareketle tasarlanan bu site oyuna dayalı eğlenceli bir şekilde ders uygulamaları sunarken özellikle konuşma becerilerinin geliştirilmesine imkân sağlamaktadır. Sitenin hiçbir yerinde ana dille ilgili bilgilerin yer almamasından dolayı çocuklar meraklı kişiliklere uygun olarak İngilizce kelimelerin anlamlarını zengin içerik ve ilgi çekici grafiklerle tahmin ederek öğrenmektedirler.

3.4.3.1. Mingoville

Çocuklara daha eğlenceli ve daha aktif bir şekilde İngilizce öğretmeyi amaçlayan bu program Danimarka Eğitim Bakanlığı bünyesinde yer alan Danimarka E-Öğrenme Merkezi tarafından müfredat temel alınarak ilköğretim 3, 4 ve 5. sınıf öğrencilerine göre tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Mingoville çeşitli eğitsel oyun, hikâye, tekerleme, diyaloglar ve şarkılardan oluşan bir içeriğe sahiptir ve tüm etkinlikler animasyon, resim, ses ve metin gibi multimedya bileşenleri ile sunulmaktadır.

Tamamen İnternet tabanlı olan bu programı kullanabilmek için kullanıcılar www.mingoville.com adresine girerek ücretsiz kayıt yaptırıp bir kullanıcı adı ve şifre edinirler. Böylece programa giriş yapan çocuklar test yapabilmekte, boya yapabilmekte, şarkı kaydedip yayınlatabilmektedirler. Ayrıca dersleri kaydederek kaldıkları yerden

daha sonra devam edebilmektedirler. Programın hiçbir yerinde ana dille talimat veya açıklama verilmemekte tamamen hedef dille sunum yapılmaktadır.

Mingoville dört temel üzerine tasarlanmıştır. Bunlar:

- Öğrencinin kişisel ihtiyaçlarına hitap ederek kendi zamanına ve temposuna uygun olarak çalışmasına olanak sağlayacak şekilde tasarlanmıştır.
- Çoklu zekâ kavramından hareket ederek öğrencilerin farklı öğrenme stillerini dikkate alacak şekilde tasarlanmıştır.
- Öğrencinin bağımsız bir şekilde hareket etme ve kendi öğrenme süreci hakkında bilgi verme prensipleri üzerine tasarlanmıştır.
- Dijital araçlarla müfredatı birleştirerek bütünsel bir temel üzerine tasarlanmıştır (Web 10, 22.04.2010).

Flamingoların yaşadığı bir şehir olan Mingoville’de çocuklar Pinkelton ailesiyle tanışır. Ailenin tüm karakterleri İngilizce öğretme sürecinde bir rôle sahiptirler ve kendi uzmanlıklarına göre anlamlı ve eğlenceli bir şekilde dersler sunarken tamamlanması gereken bazı görevlerde de çocuklara rehberlik etmektedirler.

					
Bob	Candy	Andrea	Mother Liz	Father Jeff	Dr. Phil Good
					
Grandfather Ryan	Grandmother Martha	Aunt Esmeralda	Cousin Kevin	Cousin Olivia	Uncle Jonathan

Şekil 98. Pinkelton Ailesindeki Karakterler

Öğrenciler www.mingoville.com sitesini tıklayarak ana sayfada bulunan kullanıcı adı ve şifre kısımlarını doldurup Mingoville programına giriş yaparlar. Giriş yapan öğrencinin karşısına başlangıç ekranı gelir. Farklı bir sayfa olarak açılan bu ekran iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm ders etkinliklerinin ve destekleyici içeriklerin yer aldığı *Learn Now* bölümüdür, diğeri ise öğrencinin bireysel veya arkadaşlarıyla birlikte oyun oynadığı *Play Now* bölümüdür.

3.4.3.1.1. Learn Now (Şimdi Öğrenelim)

Bu bölüm hem ders hem destekleyici içeriklerin bulunduğu bölümdür. Öğrenci bir yandan burada yer alan ders etkinliklerini gerçekleştirirken bir yandan da ders dışında programla etkileşimi devam ettiren içerikleri kullanır. Bu bölümde yer alan içerikler ise şunlardır; *Missions* (Görevler), *Dictionary* (Sözlük), *Mobile fun* (Cep telefonu eğlencesi), *My book* (Kitabım), *Homework and Evalution* (Ev Ödevi ve Değerlendirme), *My profile* (Profilim), *Download extra* (Ekstraları indir).



Şekil 99. Learn Now (Ders Etkinliklerive Destekleyici İçerikler) Giriş Ekranı

Aşağıda hem derslerle hem de içeriklerin kapsadığı etkinliklerle ilgili bilgiler yer almaktadır. Bu içeriklerin amacına uygun kullanılması öğrenci ile program arasındaki etkileşimi kuvvetlendirerek öğrencinin programa karşı olumlu tutum geliştirmesini sağlar.

a- Mission: Bu bölüm derslerin diğer bir deyimle görevlerin yer aldığı bölümdür. Her bölüm içerisinde 10 adet ders yer almaktadır. Bu derslerin her biri 12 veya 13 etkinlikten oluşmaktadır ve her bir etkinlik farklı bir pedagojik yaklaşımla ele alınmaktadır. Öğrenciler bu bölüme girerek burada yer alan 10 adet dersten dilediklerini seçerek Mingoville'deki 10 farklı yeri ziyaret edebilirler.



Şekil 100. Mission (Görevler) Giriş Ekranı

10 adet ders ise aşağıdaki şekildedir:

- *The Family* (Aile)
- *Colors and Clothes* (Renkler ve Giyecekler)
- *Numbers and Letters* (Rakamlar ve Harfler)
- *Nature and Seasons* (Doğa ve Mevsimler)
- *The Body* (Vücut)
- *Food and Shop* (Yiyecekler ve Alışveriş)
- *Time and Travel* (Zaman ve Yolculuk)
- *Animals* (Hayvanlar)
- *House and Furniture* (Ev ve Mobilya)
- *Sport and Media* (Spor ve Medya)



Şekil 101. Missions (Görevler) Ekranı

Tüm derslerin başlangıcında senaryo ile ilgili bir sunum yapılır ve öğrencilere ne yapmaları gerektiği konusunda bilgi verilir. Bu durum öğrencinin konudan haberdar edilerek neyi öğreneceği konusunda bilgilenmesini ve o derse daha fazla motive olmasını sağlamaktadır. Daha sonra etkinliklerin olduğu sayfaya geçilir ve burada bir liste halinde sunulan etkinliklerden öğrenci dilediğini seçerek derse başlar. Burada öğrenciye bir görev verilir ve belli bir sorunu çözmesi istenir. Öğrenci etkinlikler boyunca sürekli program tarafından yönlendirilerek problemi çözmesine yardımcı olunur.

Her etkinlikte öğrenci aynı kelimeleri farklı şekillerde ve farklı yapılar içerisinde tekrar tekrar görme olanağına sahiptir. Öğrenci bu kelimeleri sürekli tekrar ederek pekiştirir. Zira kelime tekrarının yabancı dil öğreniminde ne kadar önemli olduğu bilinen bir gerçektir ve önceki bölümlerde bu konunun önemine dikkat çekilmektedir.

Başlangıçta çocuğun doğal ortamda daha fazla kelime öğrenmesine odaklanan etkinlikler yer almaktadır. Farklı kurgular ve oyunlarla kelimelerin tekrar edilmesi sağlanır. Bütün etkinlikler çocuğun kelime edinimine etkin bir şekilde katıldığından emin olmak amacıyla interaktif bir yapıdadır.

Öğrenci kelimeye aşina olduktan sonra bir sonraki aşamada cümle oluşturma alıştırmalarına geçilir. Her görev bir şarkı, röportaj ve öğrencinin dil edinimi değerlendirmek için kullanılabilecek bir kısa değerlendirme egzersizi ile tamamlanır. Diğer görevler de benzer etkinliklerle devam eder. Bu etkinlikler boyunca öğrencinin aşağıdaki hedeflere ulaşması amaçlanmaktadır.

- Farklı ortamlarda birbirleriyle etkileşim içinde kelimeleri öğrenmek
- Kelimelerin kullanımını öğrenmek için cümle yapılarını ve imlâ kurallarını öğrenmek
- Belirli bir amaç için farklı kelimeler kullanmak
- Ne kadar öğrenildiğini değerlendirmek

Öğrenciler isterlerse etkinlikleri 1, 2, 3, 4 şeklinde kronolojik olarak da takip edebilir, isterlerse öğretmenin sınıfta yaptırdığı etkinlikleri destekleyecek olan etkinlikler haricen de seçilebilir. Böylelikle sınıf ortamında yapılan etkinlikler bu program sayesinde desteklenmiş olur ve bilgiler pekiştirilerek etkin öğrenmeler gerçekleştirilir.

Aşağıda program içerisinde yer alan görevlerin neler olduğundan bahsedeceğiz ve daha sonra bu görevler içerisinde yer alan etkinlikleri anlatmak için The Family'yı (Aile) konusunu örnek olarak inceleyeceğiz.

The Family (Aile): Birinci görev olan family bölümünde Pinkelton ailesi tanıtılmaktadır. Senaryoya göre aile fotoğraf çektirmek istemektedir; fakat küçük kız kardeş kayıptır ve aile sazlıkların arkasına saklanan küçük kızını bulmadan fotoğraf çektirmek istememektedir. Oniki etkinlikten oluşan bu dersin amacı öğrencinin birilerini selamlaması, adını, yaşadığı yeri, kardeşi olup olmadığını söyleyebilmesi gibi kendini tanıtıcı bilgileri sunabilmesi, aile bireyleri hakkında bilgi vermesi ve soru sorabilmesi gibi temel yapıları kavratmaktır.



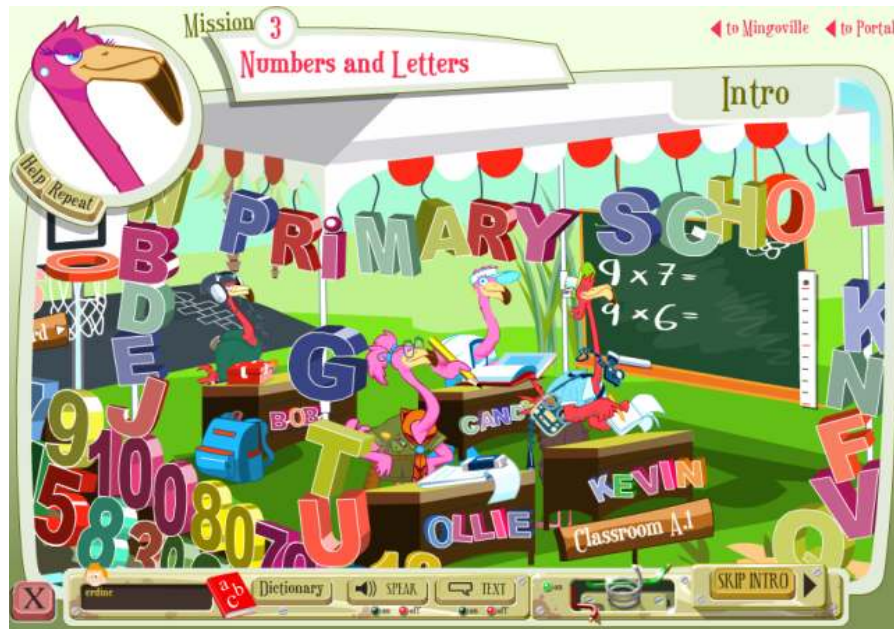
Şekil 102. The Family (Aile) Etkinlik Ekranı

Colors and Clothes (Renkler ve Giyecekler): Bu derste Pinkelton ailesi bir partiye gitmek için kendilerine elbise seçeceklerdir. Senaryoya göre büyükbaba Ryan kravatını bulamaz, çünkü onu Andrea takmıştır. Onuç etkinlikten oluşan bu dersin amacı öğrencilere farklı renkleri ve giyecekleri öğretmektir ve öğrencilerin konuyla ilgili sorular sorup cevaplar verebilmelerini sağlamaktır. Öğrenciler giyeceklerini, nasıl görünümlerini, hangi renkleri ve ne tür elbiseleri sevdiklerini tasvir etmeyi öğrenirler.



Şekil 103. Colors and Clothes (Renkler ve Giyecekler) Etkinlik Ekranı

Numbers and Letters (Rakamlar ve Harfler): Üçüncü görev olan rakamlar ve harfler bölümü Liz ve öğrencilerinin İngilizce öğrendikleri Mingoville'deki ilkokulda geçmektedir. Mingoville az kişinin yaşadığı küçük bir kasabadır ve bu yüzden Bayan Pinkelton'ın sınıfında sadece birkaç öğrenci vardır. Bu bölümdeki senaryoya göre sınıftaki işaretlerden *O* harfi kaybolmuştur. Öğrencilerin basket potası yaptıkları bu işareti bulmak için öğretmen Liz öğrencilerinden yardım istemektedir. Oniki etkinlikten oluşan bu dersin amacı öğrencilere 1'den 20'ye kadar sayıları ve harfleri aynı zamanda sınıftaki nesnelerin isimlerini öğretmektir. Ayrıca öğrenciler bu konularla ilgili bazı soru kalıplarını da kavramaya çalışırlar. Örneğin *Kaç tane? ... nasıl telâffuz edilir?* gibi sorular sorar ve bu sorulara cevap verirler.



Şekil 104. Numbers and Letters (Rakamlar ve Harfler)Etkinlik Ekranı

Nature and Seasons (Doğa ve Mevsimler): Dördüncü görev olan bu dersin senaryosuna göre Esmeralda sihirli bir taşla sahiptir ve bu taş sayesinde Mingoville'in hava şartlarını kontrol altında tutabilmektedir. Taş bir şekilde ortadan kaybolur ve Mingoville'de başlayan yağmur sihirli taş bulunana kadar durmaz. Büyükbaba Ryan, Bob, Olivia ve Candy sihirli taşı bulmak için Mingoville'deki farklı yerlere giderler. Dört mevsim, farklı hava şartları ve doğa ile ilgili değişik yapıların öğretilmesini amaçlayan bu ders onüç etkinlikten oluşmaktadır. Öğrenciler bu etkinlikte mevsimler ve hava durum ile ilgili soru kalıplarını ve bunlarla ilgili birçok kelime öğrenmektedirler.



Şekil 105. Nature and Seasons (Doğa ve Mevsimler) Etkinlik Ekranı

The Body (Vücut): Beşinci görev olan bu dersin konusu Doktor Phil Good'un muayenehanesinde geçmektedir. Bir flamingo vücuduna ait resimlerin yer aldığı muayenehanesinde Doktor Phil Good organlar ve hastalıklar hakkında bilgi vermektedir. Senaryoya göre küçük Andrea sürekli ağlamaktadır ve Doktor Phil Good bunun nedenini bulamamaktadır. Onüç etkinliğin yer aldığı bu derste öğrenciler organları öğretmektedirler. Ayrıca öğrenciler hastalıkların isimlerini, hastalığın nasıl söylendiğini ve birine hastalığının nasıl sorulduğunu öğrenmektedir.



Şekil 106. The Body (Vücut) Etkinlik Ekranı

Food and Shop (Yiyecekler ve Alışveriş): Görevler bölümündeki altıncı dersdir. Senaryo, Pinkeltonların evinin yanında bulunan ve Mingoville halkının alışveriş yaptığı Baba Jeff'e ait bakkal dükkânında geçmektedir. Senaryoya göre Jeff'in bir dondurma makinası vardır; fakat bu dondurma makinası arızalıdır. Jeff makinanın neden çalışmadığını anlayamamaktadır ve sorunun ne olduğunu tespit etmek için öğrencilerin yardımına ihtiyacı vardır. Etkinliklerin amacı öğrencilere bir yandan yiyecek ve içecekleri ve onların telaffuzlarını öğretmek, diğer yandan da renkleri öğretmektir. Ayrıca öğrenciler bir şeyler isteme, yardım talep etme ve miktar sorma gibi kalıpları da öğrenirler. Bu ders de bir önceki ders gibi onüç etkinlikten oluşmaktadır.



Şekil 107. Food and Shop (Yiyecekler ve Alışveriş) Etkinlik Ekranı

Time and Travel (Zaman ve Yolculuk): Yedinci görev olan bu bölümdeki senaryo Mingoville İstasyonunda geçer. Amca Jonathan orada bilet satan bir memurdur. İstasyonda bulunan saatin çalışmamasından dolayı işler ters gitmektedir; fakat Jonathan Amca ne olduğunun farkında değildir ve birilerinin ona yardım etmesi gerekmektedir. Oniki etkinliğin yer aldığı bu bölümde, öğrenciler zamanla ilgili terimleri öğrenirler. Bununla birlikte saati sormayı ve sorulan soruya cevap vermeyi de öğrenirler. Ayrıca nasıl bilet alınacağını ve bir yerden bir yere nasıl gidileceğini sormayı ve bu konudaki sorulara cevap vermeyi öğrenirler.



Şekil 108. Time and Travel (Zaman ve Yolculuk) Etkinlik Ekranı

Animals (Hayvanlar): Sekizinci görev olan hayvanlar bölümündeki senaryo eski bir denizci olan Jonathan Amca'nın istasyondaki evinde geçmektedir. Dünyanın birçok yerini gezen Jonathan Amca gittiği yerde rastladığı bazı hayvanları beraberinde Mingoville'deki evine getirmiştir. Evde hayvanların yanı sıra bazı dolgu yapılmış hayvanlar ve değişik hayvan tabloları da yer almaktadır. Fakat hayvanlardan biri kaybolmuştur ve öğrenciler onu bulmak zorundalar. Ondört etkinlikten oluşan bu derste öğrenciler farklı hayvan isimlerini ve hayvanların özelliklerini öğrenmektedirler.



Şekil 109. Animals (Hayvanlar) Etkinlik Ekranı

House and Furniture (Ev ve Mobilya): Dokuzuncu görev olan bu bölümde senaryo Olivia, Kevin ve Esmeralda'nın Mingo Gölü'nün kenarında bulunan yeni evlerinde geçmektedir. Aile başka bir şehirden Mingoville'e yeni taşınmıştır. Taşındıkları ev birçok odası olan büyük ve güzel bir evdir; fakat evde bir sorun vardır. Su borularının bir parçası kayıptır ve odanın içine su damlamaktadır. Aile bu boru parçasını bulamamaktadır ve yardım istemektedir. Onbir etkinlikten oluşan bu dersin amacı öğrencilere evin farklı bölümlerini ve mobilyaları öğretmektir. Ayrıca mobilyaların renkleri üzerinde durularak renkler konusunu pekiştirmeyi amaçlamaktadır. Bu bölümdeki bir diğer konu ise edatların nasıl kullanıldığıdır. Bu konu ile ilgili çeşitli alıştırmalar yapılarak edatların kavratılması amaçlanmaktadır.



Şekil 110. House and Furniture (Ev ve Mobilya) Etkinlik Ekranı

Sport and Media (Spor ve Medya): Onuncu ve sonuncu görev olan bu derste senaryo Kevin'in odasında geçmektedir. Kevin Mingoville Times'ın spor muhabiridir. O farklı spor olaylarını izlemeyi ve onlarla ilgili yazı yazmayı sevmektedir. Odası her çeşit medya ve spor malzemeleri ile doludur. Senaryoya göre Kevin Mingoville Futbol takımının Pazar günü kiminle maç yapacağını unuttur. Onüç etkinlikten oluşan bu derste öğrenciler spor, bilgisayar ve İnternetle ilgili birçok terim öğrenmektedir. Ayrıca etkinlikler içerisinde yer alan röportajları takip ederek bu konuyla ilgili birçok soru

kalıbı ve bu sorulara nasıl cevap vermeleri gerektiğini de öğrenirler. Örneğin boş zamanlarınızda neler yapmaktan hoşlanırsınız? Hangi spor dallarını seversiniz? gibi...



Şekil 111. Sport and Media (Spor ve Medya) Etkinlik Ekranı

Missions'daki etkinlikler *Stories (Hikâyeler)*, *Creative Lab. (Yaratıcı Laboratuvar)* ve *Educational Games (Eğitici Oyunlar)* başlıkları altında üç grupta toplanmıştır. Her bir etkinlik için farklı renkler kullanılarak yapılan etkinliğin türü belirtilmeye çalışılmıştır. Hikâyeler için yeşil, yaratıcı laboratuvar için turuncu ve oyunlar için sarı renk kullanılmıştır. Bu bölümdeki derslerle ilgili detaylı açıklamalar *Mingoville Uygulaması* bölümünde yer almaktadır.

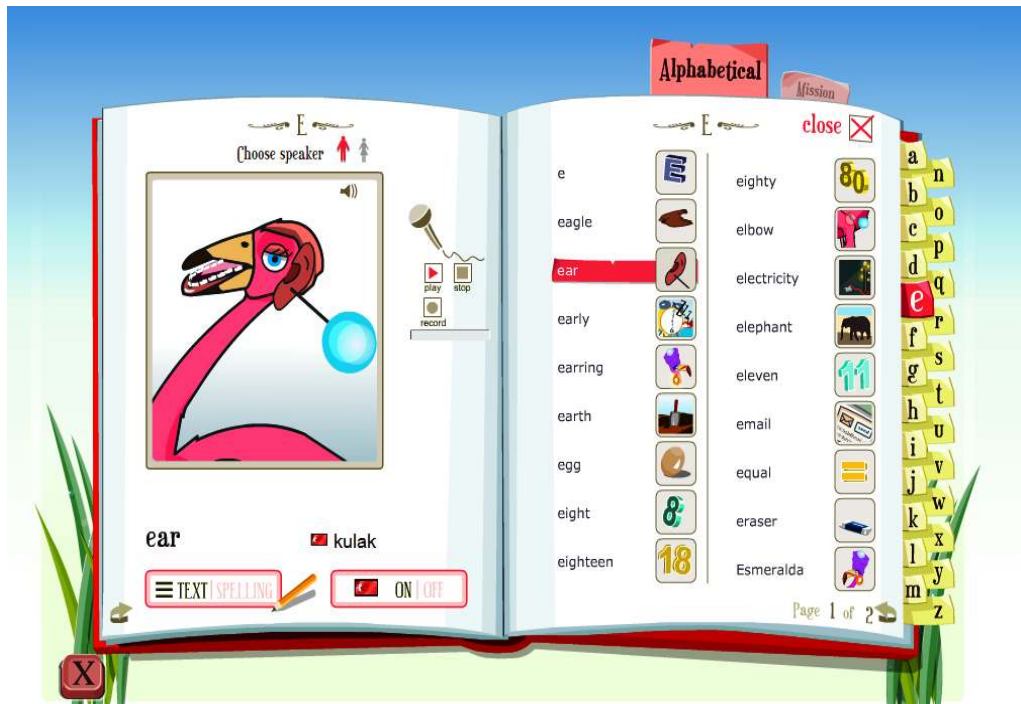
Yukarıda anlatılan derslerin yanında öğrencinin programa olan ilgisini artırmak ve programla etkileşimini üst düzeye çıkarmak amacıyla hazırlanmış bir takım destek içeriklerinin olduğundan bahsetmiştik. Aşağıda bu destek içeriklerinin nelerden oluştuğunu ve ne amaçla kullanıldıklarından bahsedeceğiz.

b- Dictionary (Sözlük): Tamamen dijital olan ve kitap şeklinde tasarlanan bu sözlükte kelimeler ekranın sağ tarafında sembolleriyle birlikte yer almaktadır. Tercih edilen kelimenin üzerine tıklandığı zaman o kelime ile ilgili bigiler ve büyük bir sembol ekranın sol tarafında görülür. Öğrencinin kelimeyle ilgili sembolü görmesi hem o

kelimeyi daha kolay ve uzun süre hafızasında saklamasına olanak sağlar hem semboller ipucu niteliği taşıyarak kelime hakkında tahminde bulunmasını kolaylaştırır.

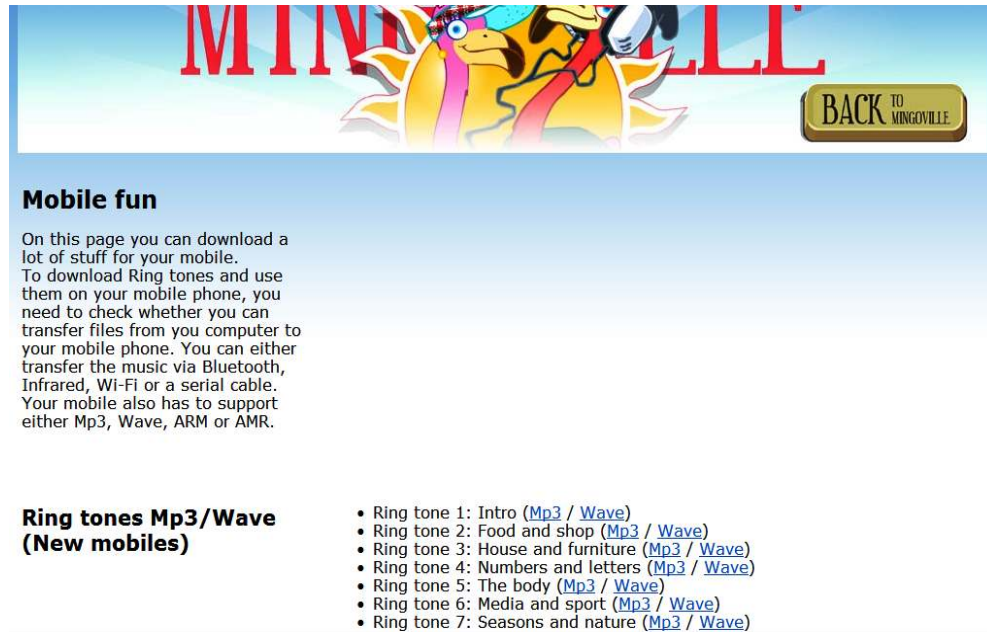
Sözlüğün diğer sayfalarına geçiş yapmak için sağ tarafta bulunan harflerin üzerine tıklanır. Ayrıca üst bölümde sözlüğün kapatılıp Mingoville ana sayfasına geçiş yapmak için X şeklinde bir buton yer almaktadır, bu butona tıklanarak sözlük kapatılır. Alt bölümde ise aynı harfle başlayan diğer kelimelerin bulunduğu sayfalara geçiş için kullanılan sayfa numaraları bulunmaktadır, bunlara tıklanarak diğer sayfaya geçilir.

Sol tarafta ise kelimelerin Türkçe karşılıkları verilmektedir. Yine sol tarafta kelimenin resmi daha büyük bir şekilde gösterilmektedir ve öğrenci bu resmin üstüne tıklayarak kelimenin telaffuzunu dinleyebilir. Üstte bulunan kadın ve erkek resimlerinden birini seçerek sesi kadın veya erkek sesi olarak da dinleyebilmektedir. Bu durum öğrencinin kelimenin telaffuzunu orijinal şekilde dinlemesine olanak sağladığından son derece faydalıdır. Ayrıca, öğrenci dinlediği kelimeyi telaffuz ederek kendi sesini kaydedip tekrar dinleyebilir ve böylece kendi sesinin hedef dildeki sese ne kadar yakın olduğunu görür. *Text* bölümüne tıklayarak öğrenci dinlediği kelimeyi yazabilmekte ve doğruluğunu kontrol edebilmektedir.



Şekil 112. Dictionary (Sözlük)

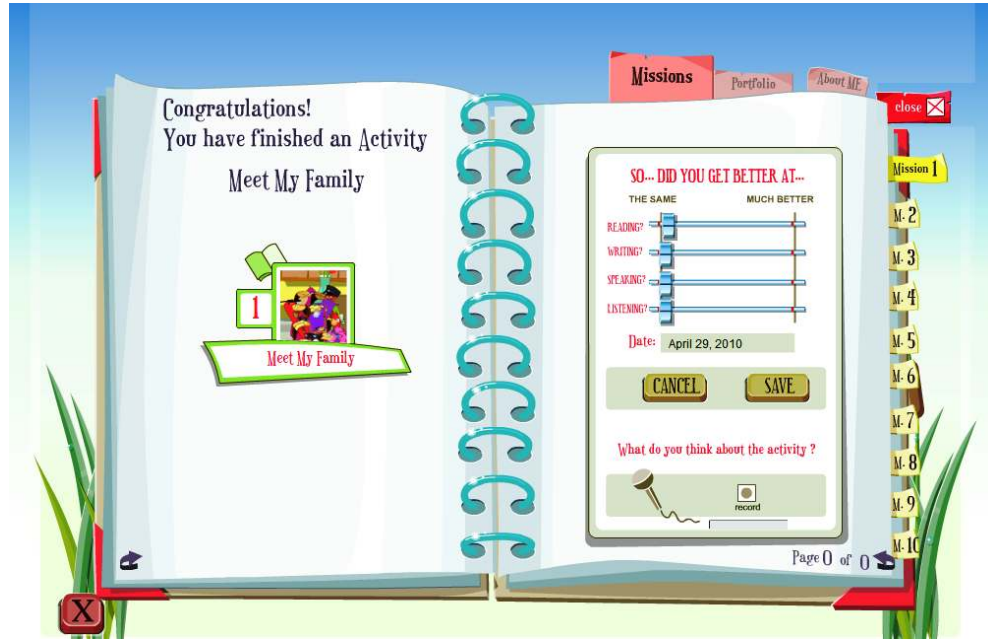
c- Mobile fun (Cep telefonu eğlencesi): Bu bölümde öğrencinin cep telefonuna yükleyebilmesi için çeşitli zil sesleri bulunmaktadır. Bu zil sesleri bu programda yer alan derslerin *mp3* ve *wave* formatındaki fon müzikleridir. Öğrenci dilediği formatta bu müzikleri indirerek cep telefonuna veya bilgisayarına yükleyebilir. Sağ üstte yer alan *Back to Mingoville* butonuna tıklayarak anasayfaya geri dönebilir.



Şekil 113. Mobile Fun (Cep Telefonu Eğlencesi)

d- My book (Kitabım): Bu bölüm öğrencinin işlediği derslerle ilgili bilgilerin kayıtlı olduğu bölümdür. Öğrenci dersi tamamladıktan sonra sistem kendisine bilgileri kaydetmeyi isteyip istemediğini sorar, öğrenci bilgilerin kaydedilmesini isterse daha sonra bu bölüme tıklayarak bu bilgileri yeniden görür.

Bu bilgiler dersle ilgili öğrencinin okuma, yazma, konuşma ve dinleme alıştırmalarında aldığı mesafeyi göstermektedir. Daha altta bilgilerin kaydedilmesinin istenip istenmediğini soran butonlar yer almaktadır. Öğrenci bunlardan dilediğini seçer. En altta ise etkinlikle ilgili öğrencinin görüşleri istenmektedir. Öğrenci isterse ilgili butona tıklayarak görüşlerini buraya kaydedebilir.



Şekil 114. My Book (Kitabım)

e- Homework and Evolution (Ev Ödevi ve Değerlendirme): Bu bölüm öğrenciye işlediği derslerle ilgili geribildirim vererek öğrenciyi aldığı mesafe ile ilgili bilgilendirir. Böylelikle öğrenci hangi etkinliklerde daha iyi olduğunu, hangi etkinliğe daha fazla ağırlık vermesi gerektiğini görür ve çalışmalarını buna göre yeniden düzenler.

Ekranın sol üst köşesinde öğrenciyle ilgili bilgiler yer almaktadır. Bu bilgilerin hemen altında bulunan ve üzerinde *missions* yazan kutucuk görülmek istenilen görev ve etkinliklerin isimlerinin bulunduğu bölümdür. Öğrenci buradan dilediği görev ve etkinliği seçerek ilgili istatistiklere ulaşır.

Ekranın orta üst tarafında derslere katılım durumu son bir yıl ve son bir aylık periyodlar halinde bir grafikte gösterilmektedir. Bu grafiklerin altında ise etkinliklere katılım etkinliği türü renklerle gösterilemek suretiyle tarihleriyle birlikte verilmektedir. Aşağıdaki grafikte sarı ve yeşil etkinlikler gösterilmektedir yani bu etkinliklerden sarı olanı bir oyun etkinliği, yeşil ise hikâye anlatımı olduğunu göstermektedir. Grafiğin yanında öğrencinin etkinlikler boyunca aldıkları puanlar gösterilmektedir.

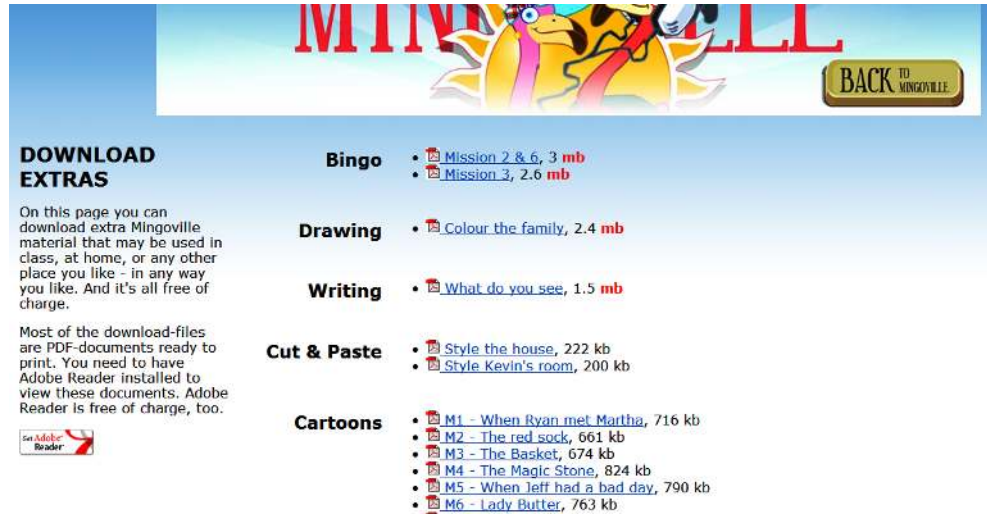


Şekil 115. Homework and Evaluation (Ev Ödevi ve Değerlendirme)

f- My profile (Profilim): Bu bölüm öğrencinin sisteme giriş ile ilgili bilgilerini ve şifrelerini değiştirebileceği ve düzenleyebileceği bölümdür.

Şekil 116. My Profile (Profilim)

g- Download extra (Ektraları indir): Bu bölüm öğrencinin Mingoville ile ilgili çeşitli materyalleri indirebileceği bölümdür. Burada derslere ait ve öğrencinin derste, evde ve başka yerlerde kullanabileceği resim, müzik ve yazı gibi materyaller yer almaktadır ve öğrenci bu materyalleri ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Bu materyallerin önemli bir bölümü PDF formatında olduğundan öğrencinin bilgisayarında PDF okuyucunun bulunması gerekmektedir.



Şekil 117. Download Extra (Ektraları İndir)

3.4.3.1.2. Play Now (Şimdi Oynayalım)

Bu bölüm çeşitli oyunların yer aldığı bölümdür. Ünitelerle bağdaşıklık gösteren bu oyunlar bir yandan konuların pekiştirilmesi için kullanılırken bir yandan da öğrencinin hoşça vakit geçirerek programa ve dolayısı ile derslere karşı olumlu tutum geliştirmesini sağlar. Oyun boyunca program sürekli öğrenciyi yönlendirerek takip etmesi gereken etaplar hakkında bilgilendirir.



Şekil 118. Play Now

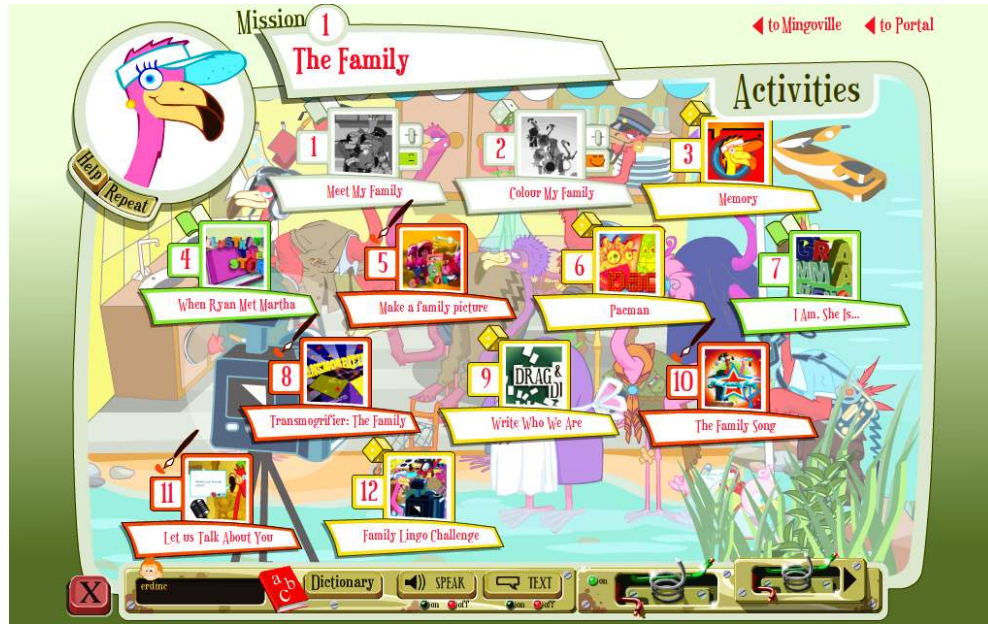
3.4.3.2 Mingoville Uygulaması

Mingoville sitesine giriş yapmak için www.mingoville.com adresini tıklayan öğrenci, sağ üst köşede bulunan kullanıcı adı ve şifre bölümlerini doldurarak sisteme giriş yapar. Karşısına çıkan ekrandan *Missisons* düğmesine tıklayarak görevlerin bulunduğu ekrana geçer. Bu ekran 10 adet görevin yer aldığı ekrandır. Öğrenci dilediği görevi seçerek ilgili derse katılabilir. Biz burada örnek olarak birinci görev olan *The Family* görevini ele alacağız. Öğrenci *The Family* düğmesine tıkladığında karşısına etkinliklerin olduğu ekran çıkar. Öğrenci isterse bu etkinlikleri belli bir sıra ile takip eder isterse herhangi bir etkinlikten başlayabilir.

The Family ünitesi toplam oniki etkinlikten oluşmaktadır. Bu etkinliklerin amacı öğrenciye kendini tanıtabilme ve başka birini tanımak için sorular sorma ve kendisine sorulacak sorulara cevap verme yeteneği kazandırmaktır. Etkinlik boyunca öğrenci aile bireyleri ile ilgili kelimeler ve yine aile ile ilgili sıfatları ve bunların telaffuzlarını öğrenmektedir. Ayrıca belirtili isim tamlamaları üzerinde de durularak bunların kullanışlarını görmekteler.

The Family yazan düğmeye tıklayarak öğrenci etkinliklerin olduğu bölüme geçer. Burada öğrenciyi Candy karşılar. Candy öncelikle kendisini tanıtır ve daha sonra görevler ile ilgili kısa bir bilgi verir. Bu ünitenin senaryosuna göre, aile bir fotoğraf çektirmek istemektedir fakat Candy'nin küçük kız kardeşi kayıptır, aile küçük kızını bulmadan fotoğraf çektirmek istememektedir. Öğrencilerin görevi küçük kızını bulmaları için aileye yardım etmektir.

Tanıtıcı bilgiden sonra sistem otomatik olarak etkinliklerin olduğu ekrana geçer. Bu ekranda 12 etkinliğin ismi sıra numaraları ile birlikte yer almaktadır. Etkinlik ile ilgili küçük resmin hemen yanında istatistiksel bilgilerin yer aldığı çalışma kayıtlarının bulunduğu ekrana geçiş için bir komut düğmesi yer almaktadır. Öğrenci bu düğmeye tıklayarak daha önceki çalışma kayıtlarını görebilmektedir.



Şekil 119. The Family (Aile) Etkinlikler Ekranı

a- Meet my family (Ailemle tanışma): Öğrenci birinci etkinlik olan Meet my family (Ailemle tanışma) etkinliğine tıklayarak derse başlar. Etkinliğin başında Candy etkinlik ile ilgili bilgi verdikten sonra sistem derse başlamak için öğrenciyi uyarır. Öğrenciden sağ alt köşede bulunan *Next* düğmesine tıklayarak derse başlaması istenir.

Öncelikle öğrenci ekranda yer alan fotoğraflar üzerine tıklar. Tıklanan fotoğrafın kime ait olduğunu Candy söylemektedir. Candy'nin söyledikleri yazılı olarak da görülebilmektedir. Bunun için ekranın altında yer alan *text* düğmesine tıklamak gerekir. Öğrenci yazıların görüldüğü küçük ekranın altında yer alan ve *a* harfi ile gösterilen sözlük özelliğini kullanarak ilgili sözcüklerin Türkçe karşılıklarını anında görebilir.

Ekranın sağ üst köşesinde diğer sayfalara geçiş için üç adet düğme bulunmaktadır. Onların hemen altında ise ilgili etkinliğe ait ekran görüntüsünün çıktısını almaya yarayan bir düğme ve çalışma zamanını gösteren bir sayaç yer almaktadır. Sol üst köşe de ise ünitenin sunucusunun resmi ve resmin hemen altında ünite ile ilgili yardım almak için *Help (Yardım)* düğmesi ve konuşulanları tekrar dinlemek için *Repeat (Tekrar Et)* düğmesi yer almaktadır.

Ekranın alt tarafında ise soldan sağa doğru çıkış düğmesi (*X*), kullanıcının ismi, sözlük, sesi kapatıp açmaya yarayan *Sound (Ses)* düğmesi, metinleri yazılı olarak

görmeye yarayan *Text (Metin)* düğmesi, öğrencinin seviyesini gösteren *Level (Seviye)* düğmesi ve diğer sayfaya geçiş için kullanılan *Next (İleri)* düğmesi yer almaktadır.



Şekil 120. Meet My Family (Ailemle Tanışma)

Derse başlayan öğrenci fotoğrafların üzerine tıklayarak onlarla ilgili bilgileri Candy'den dinler. Candy ailesini tanıtırken öğrenci isterse bunları yazılı olarak da görebilir. Öğrencinin üzerine tıkladığı fotoğraf büyür ve kimden bahsedildiğine dikkat çekilir. Tüm aile fertleri ile ilgili bilgiler dinlenmeden bir sonraki aşamaya geçilemez. Tamamı dinlendikten sonra Candy diğer aşamaya geçmek için sizi uyarır. Bu durum etkinliğin doğrusal bir yapıda olduğunu göstermektedir.

Bir sonraki aşamaya başlamadan önce de Candy, o alıştırma ile ilgili neler yapılması gerektiğini açıklayarak ön bilgi verir. Etkinliğin ikinci aşamasında ise üzerine tıklanılan karakterler kendilerini tanıtır, isimlerini ve mesleklerini anlatırlar. Bu durum öğrencinin şahıs zamirlerinin farklı kullanım şekillerini görmesine olanak sağlar ve ayrıca aynı anlatımın farklı kişiler tarafından nasıl gerçekleştirildiğini gösterir.

Etkinliğin sona ermesinden sonra ekranda dersi tekrar dinlemek için ve dersten çıkmak için bir sorgu ekranı belirir.



Şekil 121. Hear Again (Tekrar Dinle) ve Exit (Çıkış) Ekranı

Öğrenci etkinliği tekrar etmek için *Hear Again (Tekrar Dinle)* komutunu seçer. Çıkış için *Exit (Çıkış)* komutunu seçer. *Exit* komutunu seçmesi durumunda öğrencinin o etkinlikle ilgili çalışma kayıtlarının bulunduğu bir ekran karşısına çıkar. Burada konuşma, dinleme, okuma ve yazma alıştırmalarına ilişkin bir grafik yer almaktadır. Alt bölümde ise çalışma zamanı ve çalışma bilgilerinin kaydedilmesinin istenip istenmediği sorulur. En altta ise etkinlik ile ilgili öğrencinin düşünceleri sorulur, öğrenci düşüncelerini isterse buraya yazılı veya sözlü olarak kaydedebilir.



Şekil 122. Etkinlik Kayıt Ekranı

b- Colour my family (Ailemi boy): Bu görevdeki ikinci etkinlik Colour my family (Ailemi boy) etkinliğidir. Bu etkinlikte öğrenci bir yandan renkleri öğrenirken bir yandan da aile bireylerini iyice tanımaktadır. Etkinliğe başlamadan önce diğer etkinliklerde olduğu gibi Candy etkinlik ile ilgili bir ön bilgi vermektedir.

Bu etkinlikte aile üyelerinin elbiseleri beyaz renktedir ve öğrenciden onları boyaması istenmektedir. Candy, elbisesini boyamasını istediği aile bireyinin ismini söyler ve öğrenci de yukarıdan beğendiği rengi seçerek ilgili karakterin elbisesini boyayabilir. Farklı birinin elbisesini boyamaya kalktığında boyanan karakter hata yapıldığını uyarır. Bu durum doğru karakteri bulana kadar devam eder. Ekranın sol tarafında yer alan doğru ve yanlış cevap sayısı, öğrencinin bu konuşmaları ne kadar anladığı ile ilgili geribildirim vermektedir.

İkinci aşamada ise, Candy öğrenciden akrabalarının elbiselerini hangi renge boyaması gerektiğini sormaktadır. Doğru ve yanlış seçenekleri, geribildirim vererek anında uyarmaktadır. Etkinliğin sonunda diğer etkinlikte olduğu gibi, tekrar ve çıkış için sorgu ekranı belirlemektedir. Çıkış seçeneğini tercih eden öğrenciler için çalışma kayıtlarının olduğu ekran belirir. Gerekli işlemler diğer etkinlikte olduğu gibi burada da yapılır.



Şekil 123. Colour My Family (Ailemi Boya)

c- Memory (Hafıza): Üçünü etkinlik Memory (Hafıza) etkinliğidir. Bu etkinlik daha önceki iki etkinlikte yer alan bilgilerin pekiştirilmesini amaçlamaktadır. İlk aşamada, üzerinde aile bireylerinin isimlerinin ve fotoğraflarının bulunduğu kapalı kartlar yer almaktadır. Öğrenci bunların üzerine tıklayıp açarak hangi fotoğrafın kime ait olduğunu bulmaya çalışır. Doğru eşleştirmeleri yapana kadar bu durum devam eder. Doğru ve yanlış seçeneklerin sayısı ekranın sol tarafında gösterilmektedir.

İkinci aşamada aile üyelerinin isimlerinin yazılı ve sesli kaydolduğu kartlar yer almaktadır. Öğrenci bu kartlara tıklayıp açarak metni okur ve sesi dinler, ilgili ses ve yazıyı eşleştirerek alıştırmaya devam eder.

Bir diğer aşamada ise ses ile resmin eşleştirilmesi amaçlanmıştır. Aile bireylerinin resimlerinin ve o resimlere ait seslerin bulunduğu kartları tıklayarak açan öğrenci, ilgili eşleştirmeleri yaparak etkinliğe devam eder. Bu etkinlikte seslerin hafızada tutulması amaçlanmıştır. Etkinliğin sonunda diğer etkinliklerde olduğu gibi, devam ve çıkış ile ilgili komutların bulunduğu ekran belirir ve öğrenci uygun seçeneği tercih eder.



Şekil 124. Memory (Hafıza)

d- Illustrate the story (Hikayeyi resimle): Bir resimli hikaye (Illustrate the story) etkinliği olan dördüncü etkinlik When Ryan met Marta (Ryan Marta ile tanıştığı zaman)

öğrencilerin en çok beğendikleri etkinliklerin başında gelmektedir. Büyükbaba Ryan büyükanne Marta ile nasıl tanıştıklarının ve evlendikten sonraki yaşamlarına ilişkin konuların yer aldığı bir hikâye anlatmaktadır.

Bir kitap olarak resmedilmiş ekranın sol tarafında Ryan'ın anlattıkları sözlü olarak yer alırken ekranın sağ tarafında ise konu ile ilgili resimler yer almaktadır. Öğrenci bir yandan hikâyeyi dinlemekte ve yazıyı takip etmekte bir yandan da resme bakarak hikâyeyi gözünde canlandırmaktadır. Bu durum ilgili kelime ve kalıpların daha etkin bir şekilde öğrenilmesine ve hafızada daha kalıcı olmasına olanak sağlamaktadır.



Şekil 125. Illustrate the Story (Hikâyeyi Resimle)

Hikâye bittikten sonra büyükbaba, hikâyeyi tekrar anlatır; fakat bu kez resimlerin bulunduğu alan boş bırakılmıştır ve alt bölümde dört adet farklı resim yer almaktadır. Öğrenci konu ile ilgili resmi tahmin eder ve ilgili resmi alt bölümden sürükleyerek ekranın sağ tarafına yerleştirir. Bu durum hikâyenin sonuna kadar devam eder. Daha sonra hikâye tekrar başa dönerek öğrencinin resimleri yerleştirdiği sıraya göre bir kez daha anlatılır. Öğrenci bu etkinlik boyunca en az dört kez hikâyeyi takip etmiş olur. Bu durum, tekrar ederek kelimelerin ve kalıpların hafızada kalıcı olmasına olanak sağlamaktadır. Etkinliğin sonunda diğer ünitelerde olduğu gibi, çıkış ve devam ile ilgili ekran belirir ve öğrenci ilgili seçeneğe tıklar.

e- Make a family picture (Bir aile resmi yap): Beşinci etkinlik olan Make a family picture (Bir aile resmi yap) etkinliği, öğrencilerin en çok hoşlandıkları etkinliklerden biridir. Öğrenci, ekranın alt bölümünde bulunan aile üyelerinden istediğinin üzerine tıklayıp sürükleyerek ekranın ortasına getirir. Sağ tarafta yer alan çeşitli düğmeler vasıtasıyla resim üzerinde büyültme, küçültme, uzatma, kısaltma, döndürme gibi değişik oynamalar yapabilir.

Öğrenci ekranın sağ bölümünde yer alan renklerin üzerine tıklayarak dilediği rengi seçer ve boyamak istediği bölüm üzerine tıklayarak boyama işlemini yapar. Renklerin altında yer alan düğmelerle boyadığı resmi kaydedebilir, silebilir veya temizleyerek yeniden boyama yapabilir. Alt bölümde yer alan kutucuk içerisine boyamasıyla ilgi görüşlerini yazarak resimle ilgili açıklamalarda bulunabilir. Bu durum öğrenci ile program arasındaki etkileşimi üst düzeye çıkararak öğrencinin renk konusunu etkili bir şekilde işlemesine olanak sağlar.



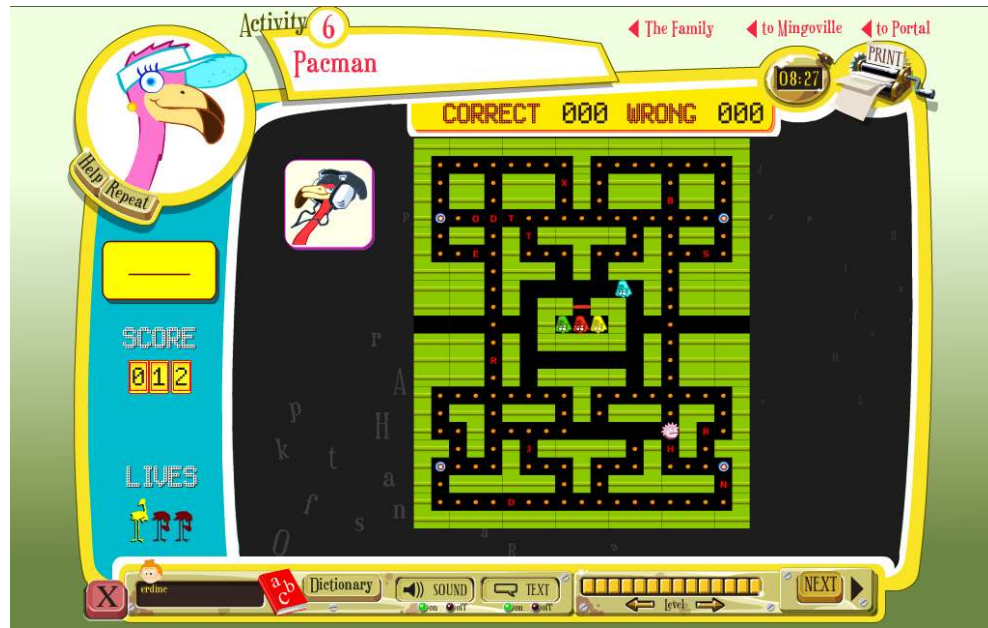
Şekil 126. Make a Family Picture (Bir Aile Resmi Yap)

f- Pacman: Altıncı etkinlik Pacman, bir kelime oyunudur. Öğrenciye çeşitli kelimeler verilerek bunları hecelemesi istenmektedir. Labirent içinde sunulan kelimeler arasında ilgili kelimenin harfleri bulunarak harf canavarı tarafından yenir. Hangi harflerin yenildiği ekranın sol tarafında gösterilerek öğrenci yönlendirilmektedir. Bu

canavarın peşinde olan dört tane kötü yaratığa yakalanmadan kelimenin tüm harflerine ulaşılması durumunda diğer kelimeye geçilir.

Klavyedeki oklarla yönlendirilen bu oyunda, aile bireyleri ve akrabaları ile ilgili kelimelerin tamamı hecelendikten sonra oyun sona erir. Öğrenci kötü canavarlara üç defa yakalanması durumunda oyunu kaybeder ve oyun sonlanır. Canavarın yediği doğru ve yanlış harf sayıları ekranın üst tarafında görünmektedir. Ayrıca oyundan alınan puan ise ekranın sol tarafında yer almaktadır.

Bu oyun öğrencinin kelimelere aşinalığını artırarak kelimelerin daha kolay ve etkili bir şekilde hafızada kalmasına olanak sağlamaktadır. Oyunun sonunda çıkış ve devam ile ilgili ekrandan öğrenci istediği seçeneğe tıklar.



Şekil 127. Pacman

g- I am, She is (Benim, Sensin): Yedinci etkinlik olan *I am, She is* etkinliği, şahıs zamirlerinin ve sahiplik sıfatlarının kullanılması ile ilgilidir. Bu etkinlikte şahıs zamirleri ve sahiplik sıfatları çeşitli örnek gösterimler yapılarak öğrenciye anlatılmaktadır. Yazılı ve sözlü olarak anlatılan kalıpların yanında, o kalıplarla ilgili birer resim yer almaktadır. Bu etkinlikte öğrencinin kendisi ve başkalarıyla ilgili bilgi verme yetisi kazanması amaçlanmaktadır.



Şekil 128. I am, She is (Benim, Sensin)

h- Transmogrifier: The Family (Dönüştür: Aile): Bir kelime etkinliği olan sekizinci etkinlikte öğrenciler sihirli bir kutunun içine kelimeleri atar ve kutudan o kelime ile ilgili bir resim ortaya çıkar, öğrenci resme bakarak kelimenin anlamını tahmin eder. Bu kelimeler birbirlerinin zıttıdır. Örneğin good-bad (iyi-kötü), happy-sad (mutlu-üzgün) gibi... Öğrenci anlamını tahmin edemediği kelimeler için sözlük kullanabilir. Bu etkinlik bir yandan öğrencinin kelime dağarcığını geliştirirken bir yandan da kelimelerin karşıtlarını görmesine olanak sağlar.



Şekil 129. Transmogrifier: The Family (Dönüştür: Aile)

i- Write who we are (Bizim kim olduğumuzu yaz): Dokuzuncu etkinlik doğru cümle kurma yeteneğini geliştirmeyi hedefleyen Write who we are (Bizim kim olduğumuzu yaz) etkinliğidir. Sürükle-yapıştır yönteminin kullanıldığı bu etkinlikte çeşitli kelimeler verilmekte ve öğretmenin istediği cümle oluşturulmaya çalışılmaktadır. Öğretmen Liz ilgili cümleyi söyler ve öğrenci dinlediği kelimeleri bir cümle oluşturacak şekilde sıralar. Öğrencinin kelimeleri her sürükleyip yapıştırmasının ardından öğretmen kelimeyi okuyarak öğrencinin telaffuzu daha dikkatli bir şekilde dinlemesini sağlar.



Şekil 130. Write Who We Are (Bizim Kim Olduğumuzu Yaz)

Öğrencinin hata yapması durumunda öğretmen Liz öğrenciyi uyarmakta ve cümleyi tekrar ettirmektedir. Cümlede doğru olan kelimeler yerlerinde kalırken öğrenciden hatalı kelimeleri yeniden dizmesi istenir. Bu durum doğru cümlelerin oluşturulmasına kadar devam eder. Ayrıca öğrencinin verdiği doğru ve yanlış cevap sayısı ekranın solunda gösterilir. Öğrencinin etkinlikte seviyesi ise *level* bölümünde gösterilmektedir. Bütün bu bilgiler bir yandan öğrencinin ilerlemesi ile ilgili ona geribildirim verirken bir yandan da ona rekabet duygusu aşılayarak sürekli etkin halde tutmaktadır. Etkinlik sonunda çıkış ve devam ekranı belirlemektedir. Öğrenciler *Download Extra* bölümünde bu alıştırma ile ilgili farklı materyaller bulabilirler.

j- The Family song (Aile şarkısı): Bu görevde yer alan onuncu etkinlik olan The Family song (Aile şarkısı) etkinliği en eğlenceli etkinliklerden biridir. Etkinliğin

başlangıcında Candy, öğrenciye Bob'un mu yoksa kendisinin mi dansını izlemek istediğini sorar. Öğrenci tercihi yaptıktan sonra etkinlik ekranı açılır. Ekranın sağ tarafında söylenen şarkının sözleri ve sol tarafta, üstteki tercihe göre, Candy veya Bob'un resmi yer almaktadır. Alt bölümde ise şarkıyı başlatacak olan *Play (Oynat)* düğmesi, dinledikten sonra şarkıyı söylemek için öğrencinin kendi sesini kaydedeceği *Record (Kaydet)* düğmesi, kaydı bitirmek için *Stop (Durdur)* düğmesi ve kendi sesini dinlemek için *Hear Yourself (Kendini Dinle)* düğmeleri yer almaktadır.



Şekil 131. The Family Song (Aile Şarkısı)

Şarkıyı dinledikten sonra kendi sesini kaydedip dinleyebildiği bu alıştırma ile öğrenci bir yandan yeni kelime ve yapıları şarkılar içerisinde daha etkin ve daha eğlenceli bir şekilde öğrenmekte bir yandan da kendi telaffuzu ve hedef telaffuz arasındaki farkları görebilmekte, ona göre düzeltmeler ve düzenlemeler yapabilmektedir. Bu durum öğrencinin motivasyonunu üst düzeye çıkararak etkin öğrenmeler gerçekleştirmesini sağlamaktadır. Etkinlik sonunda yine çıkış ve devam ekranı belirlemektedir.

k- Let us talk about you (Bize kendinden bahset): Onbirinci etkinlik olan Let us talk about you (Bize kendinden bahset) etkinliğinde, Mingoville Times gazetesinde muhabir olarak çalışan Kevin, bir röportaj yapmak istemektedir. Öğrenciye kendisiyle

ilgili çeşitli sorular sormakta, o da sorulan sorulara yazılı olarak cevap vermektedir. Kevin, soru sormaya başlamadan önce kendisiyle ilgili bilgiler vermekte ve benzer soruları öğrenciye sormakta ve ondan karşısına çıkan ekrana cevabını yazmasını istemektedir. Öğreni cevabı yazdıktan sonra altta bulunan OK düğmesine tıklayarak cevabını onaylaması gerekmektedir. Tüm sorular bittikten sonra röportaj Mingoville Times gazetesinde gösterilmektedir.

Bu etkinlikte, öğrencinin kendisine sorulan soruları anlaması ve soruya uygun cevaplar verme yeteneğinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Bu aynı zamanda öğrencinin hızlı düşünüp seri cevap verme alışkanlığı kazamasına da yardımcı olmaktadır. Diğer tüm etkinliklerde olduğu gibi etkinliğin sonunda programdan çıkış veya konuyu bir kez daha tekrar etmek için devam ile ilgili ekran belirir ve öğrenci istediği seçeneği tercih eder.



Şekil 132. Let Us Talk About You (Bize Kendinden Bahset)

1- Family lingo challenge (Ailemi tanıtıyorum) : Onikinci etkinlik olan Family lingo challenge (Ailemi tanıtıyorum), bir kelime etkinliğidir. Birinci aşamada Candy aile bireylerinin kim olduklarını söyler ve öğrenci duyduğu kelimeye göre ilgili resmin üzerine tıklar. Candy doğru ve yanlış cevaplarda öğrenciye geribildirim vererek onu yönlendirir. Böylece öğrenci, kelimeleri ne kadar hatırlayıp hatırlamadığını görmüş

olur. Üzerine tıklanan resim koyu bir renk alır, böylece öğrencinin işaretlediği resimler belirlenmiş olur. Bu durum öğrencinin daha fazla hata yapmasının önüne geçerek onu cesaretlendirir veya cesaretinin kırılmasını önler.

İkinci aşamada Candy aile bireyleri ile ilgili bilgiler verir ve öğrenciden bu bilgilerin kime ait olduğunu bulmasını ister, öğrenci ilgili resmin üzerine tıklayarak cevap verir. Doğru ve yanlış cevaplardan sonra anında geribildirim verilerek yönlendirme yapılır. Etkinliğin sonunda ise öğrencinin toplam kaç tane doğru, kaç tane yanlış cevap verdiğini gösteren bir bilgilendirme ekranı çıkar.

Etkinlik tamamlandıktan sonra diğer tüm etkinliklerin sonunda olduğu gibi çıkış ve tekrar için bir bilgi ekranı belirir, öğrenci uygun seçeneğe tıklayarak ya oyuna devam eder ya da çalışma istatistiklerini kaydederek veya kaydetmeden oyundan çıkar.



Şekil 133. Family Lingo Challenge (Ailemi Tanıtıyorum)

3.4.4. Benzetim (Simülasyon) Programları

Yalçın'a göre, "Benzetim (Simülasyon), taklit edilen gerçek bir olayın genelde bilgisayarlar yardımıyla modellenmesidir" (2010, s.20). Eğitimde benzetim ise gerçeğe yakın bir sistem kurarak öğrencilerin bu sistem üzerinden eğitici çalışmalar yapmasıdır.

Öğrencinin gerçek hayata hazırlanmasında bilgi ve becerilerini görerek ve yaparak kazanması eğitim bilimlerinin ana amaçlarındandır. Benzetim programları, eğitimin bu amacını gerçekleştirmek için başvurulacak en önemli kaynaklardan biridir. Bu programlar kullanılarak sınıf ortamında yapılması zor, tehlikeli ve bir o kadar da pahalı olan çalışmalar kolaylıkla gerçekleştirilebilir. Böylelikle hem oluşabilecek tehlikelerin önüne geçilir hem zaman ve maliyetten tasarruf edilir.

Birçok bilim dalı için vazgeçilmez bir kaynak olan benzetim programları günümüzde yabancı dil öğretim alanı için de büyük anlam ifade etmektedir. Bu programlar gerçek hayattan kesitlerin sınıf ortamına getirilmesi ile yabancı dil öğretim alanının ihtiyaç duyduğu gereksinimleri karşılayarak dil öğretimine yeni bir boyut kazandırmaktadır. Bugün artık bir yabancı dili öğrenmek yalnızca o dile ait dilbilgisi kurallarının bilinmesiyle yeterli olmamaktadır. Hedef dilin kültürünün de öğrenilmesi bir gerekliliktir. Benzetim programları kullanılarak hedef dilin kültürüne ait öğeler sınıf ortamına getirilebilmekte ve öğrencilerin o kültürü yakından tanımasını sağlanabilmektedir.

Bu amaçla tasarlanmış benzetim programlarından biri olan A la Rencontre de Philippe Fransızca öğrenmek isteyenlere Fransızların günlük yaşamlarından, alışkanlıklarından ve hayatı algılama biçimlerinden değişik kesitler sunarak dili doğal ortamında, kültürüyle birlikte öğretmek amacını taşımaktadır. Programı kullanan öğrenci Paris'in değişik bölgelerinde ve mahallelerinde gezinmekte, Fransızlarla sürekli iletişimde bulunarak karşılaştığı sorunlara çözüm aramaktadır. Böylelikle bir yandan kullanımları görerek dili öğrenmekte bir yandan da o dilin kültürünü tanımaktadır.

3.4.4.1. A la Rencontre de Philippe

Bir benzetim programı olan A la Rencontre de Philippe, Fransızca sözlü iletişim yeteneğini geliştirmek için tasarlanmıştır. Ayrıca içerisinde yerli frankofonların otantik konuşmalarının yer aldığı senaryolar bulunmaktadır. Hikâyeler Paris'te doğal ortamlarda geçmekte ve bu sayede öğrenci o dilin konuşulduğu doğal ortama girerek dili, kültürle birlikte öğrenme fırsatı bulmaktadır.

Senaryonun ana kahramanı *Philippe Vitaz*'dır. O Parislileri iyi tanıyan bir gazetecidir ve orada birtakım sorunlar yaşamaktadır. Bu sorunlardan en önemlisi; kalacak bir yerinin olmamasıdır. Bu yüzden Philippe bir ev aramaktadır. Senaryo boyunca öğrenci, programın temel karakteri olan Philippe'e karşılaştığı sorunlarda yardım etmekte ve onu yönlendirmektedir. Aslında Philippe, farklı bir karakter değil programı kullanan öğrencinin bizzat kendisidir. Yani öğrenci Philippe rolünü oynamaktadır. Philippe'in atması gereken adımlarına öğrenci karar vermekte ve onu yönlendirmektedir.

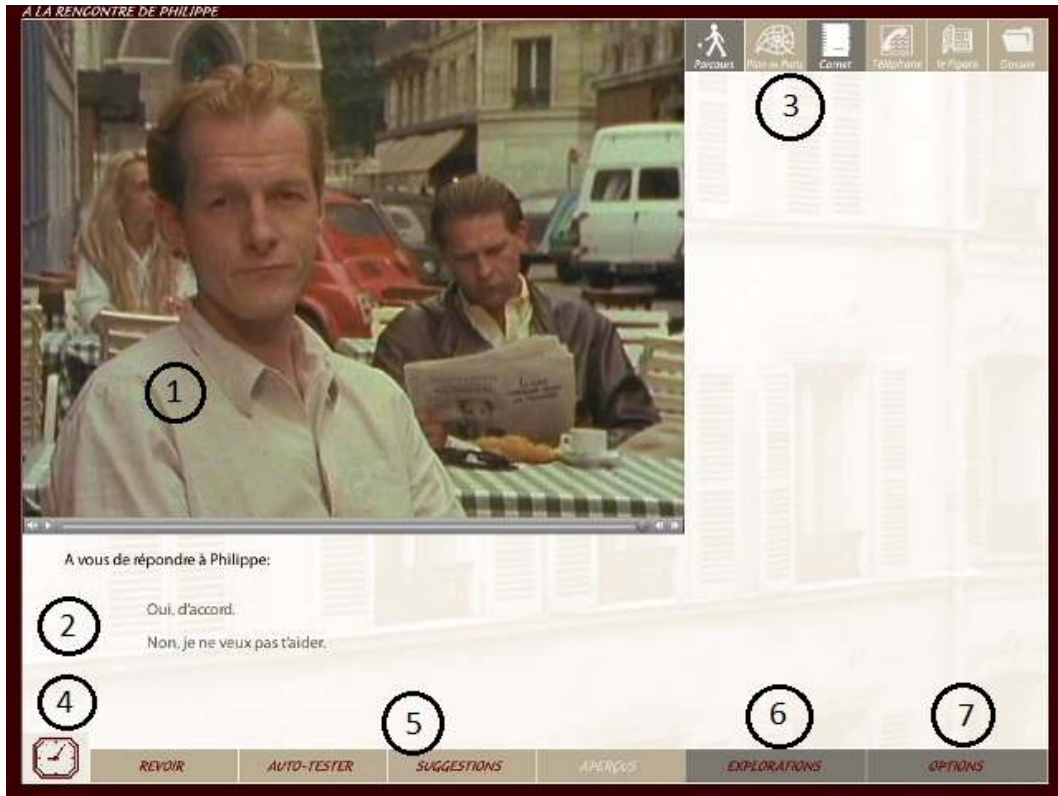
Sözlü iletişim yetisini geliştirmek amacıyla tasarlanan bu programda yer alan konular üç ana ilke üzerine kurulmuştur. Bunlar; *doğallık ilkesi*, *interaktiflik ilkesi* ve *araştırma ilkesidir*.

Doğallık ilkesi (Immersion principe), bir dili, ana dili olarak konuşanlardan yani o dilin konuşulduğu ortamda, öğrenmek anlamına gelmektedir. Öğrenci Paris'in merkezine giderek gerçek hayattan kesitlerle karşılaşmaktadır ve böylece Fransızların alışkanlıklarını, yaşam tarzlarını, sorunlarını ve kaygılarını yani gündelik hayatlarını keşfetmektedir. 80'li yılların Paris'inde kendini bulan öğrenci, tamamen doğal ve bir o kadar da anlaşılması zor ve karışık bir dille karşılaşmaktadır. Fakat programın öğrenciye sunduğu içerikler, karşılaştığı zorlukların üstesinden gelmesi için ona yardımcı olmakta, hızlı ve karışık olan bu dili anlamasını kolaylaştırmaktadır.

İnteraktiflik ilkesiyle öğrencinin program boyunca etkin olduğu ve programı bizzat kendisinin yönlendirdiği ve doğrudan etkileşimde bulunduğu ifade edilmektedir. Burada öğrenci temel bir rol oynamaktadır ve hikâye bu rol üzerinden devam etmektedir. Öğrencinin program boyunca oynadığı rol veya programla olan etkileşimi aynı şekilde değil, farklı şekillerdedir. Öğrenci bazen Philippe'in karşısına geçerek onun sorduğu sorulara, seçenekler içinden tercihler yaparak hikâyeyi bu cevaplara göre devam ettirmekte bazen de yalnız kalıp değişik araçları kullanarak etkileşimde bulunmaktadır. (Örneğin bir apartmanı veya bir adresi bulmak için Paris'in planını, küçük ilanları okumak için Le Figaro'yu veya not almak için Carnet'i kullanmak gibi...) Öğrenci bu araçları, kendi amaç ve niyetleri doğrultusunda nasıl kullanacağına kendisi karar verir ve böylece doğrudan etkileşime geçerek dili kendi kendine öğrenme olanağı bulur.

Üçüncü ilke olan araştırma ilkesi, programın doğrusal bir yapıda olmadığını ve öğrencinin istediği bölüme devam edebileceği (birinci bölüm hariç), merak ve ilgisini çeken bölümler üzerinde durabileceğini ifade etmektedir. Öğrencinin verdiği kararlar *doğru* veya *yanlış* değildir sadece hikâyenin akışı bu kararlara bağlıdır. Bu kararları verirken öğrencinin tek bir şekilde davranmaması, farklı tarzları da dikkate alması önemlidir. Zira programda her şeyin belli bir açıklaması ve bir anlamı mevcuttur. Öğrenci hareket tarzını belirlerken *Suggestions* bölümünde yer alan önerileri dikkate alabilir. Ayrıca *Auto-tester* bölümünde bulunan testler öğrencinin anlama yeteneğini geliştirmesi açısından çok yararlıdır.

A la Rencontre de Philippe programı yedi temel bölümden oluşmaktadır. Aşağıdaki ekran görüntüsünde bu bölümleri görmektesiniz.



Şekil 134. A la Rencontre de Philippe Programının Bölümleri

- 1- La Zone Multimedya (Multimedya Bölümü)
- 2- Les Messages d'Interaction (Etkileşim Mesajları)
- 3- Les Outils pour Agir dans l'Histoire (Etkileşim Araçları)

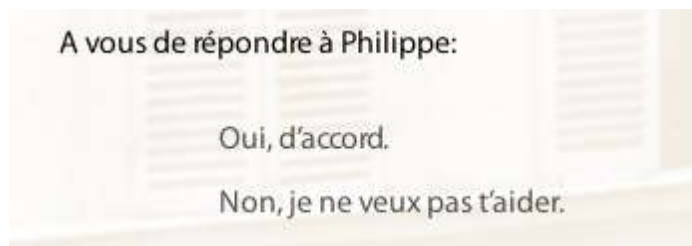
- 4- L'Horloge (Saat)
- 5- Les Ressources Pédagogiques pour Comprendre (Anlama Yetisini Destekleyici Pedagojik Kaynaklar)
- 6- Les Ressources Pédagogiques pour Explorer (Araştırma Amaçlı Pedagojik Kaynaklar)
- 7- Le Menü Options (Seçenekler Menüsü)

3.4.4.1.1. La Zone Multimedya (Multimedya Bölümü)

Birinci bölüm interaktif filmlerin ve diğer multimedya öğelerin gösteriminin yapıldığı multimedya bölümüdür. Bu bölümün değişik fonksiyonları vardır. Bunlardan ilki, farklı film bölümlerinin bu ekranda gösterilmesidir. Alt bölümünde bulunan bir bar üzerinde yer alan düğmelerle ses ayarı, durdurma, ileri veya geri alma gibi filmle ilgili ayarlamalar yapılmaktadır. İçerikler ile ilgili çeşitli gösterimler de bu ekranda yapılmaktadır. Paris'in planı, Gazete ve Dosya gibi öğeler burada görüntülenmektedir. Ayrıca apartman ziyaretinde girişteki fotoğraflar ve diğer eşyalar burada yer almaktadır.

3.4.4.1.2. Les Messages d'Interaction (Etkileşim Mesajları)

İkinci bölüm öğrencinin programla etkileşimini sağlayan mesajların iletildiği bölümdür. Öğrenci hikâyede ilerledikçe bu bölümde farklı mesajlar yer almaktadır. Bu mesajlar çok önemlidir. Zira öğrenci burada sunulan önerilerden birini seçerek hikâyenin akışını belirler. Doğru veya yanlış cevap yoktur, verilen her cevap hikâyenin devamı ile ilgili farklı bir senaryo ortaya çıkarmaktadır ve öğrenci karşılaştığı bu duruma göre hareket etmektedir. Örneğin birinci sahnenin sonunda Phillippe öğrenciden kendisine yardım etmek isteyip istemediğini sormaktadır. Öğrenci bu seçeneklerden birini tercih eder.



Şekil 135. Etkileşim Mesajları

3.4.4.1.3. Les Outils pour Agir dans l'Histoire (Etkileşim Araçları)

Ekranın sağ üst tarafında yer alan bu bölüm altı araçtan oluşmaktadır. Bu araçlar bazı bilgilere daha kolay şekilde ulaşarak çeşitli etkinliklerin gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır.



Şekil 136. Etkileşim Araçları

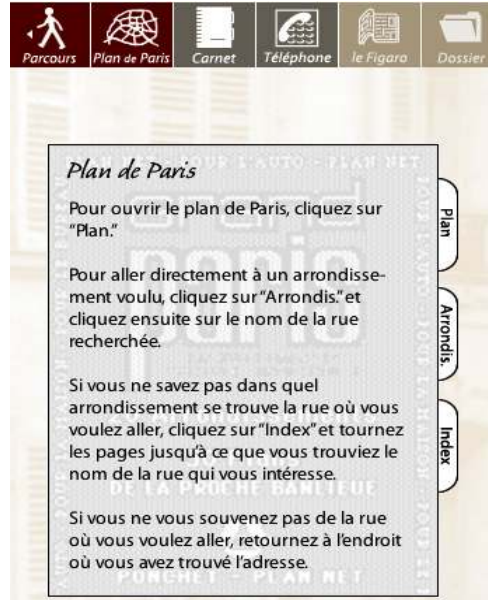
Parcours (Güzergâhlar) ve Carnet (Not defteri) menüleri birinci sahne boyunca aktif durumdadır; fakat Plan de Paris (Paris'in planı) , Paris'de bir yere gidene kadar aktif değildir. Telephone (Telefon), Le Figaro (Gazete) ve Dossier (Dosya) menüleri Philippe'in bürosuna girildiği zaman aktif duruma geçmektedir.

a- *Parcours*: Bu menü öğrencinin senaryoda ilerledikçe karşısına çıkan farklı güzergâhları görmesine olanak sağlamaktadır ve öğrenci isterse bu güzergâhları yeniden görüntüleyebilmektedir. Parcours menüsü üzerine tıklandığı zaman ortaya çıkan ekranda, sahnelerin isimleri ve o sahnenin geçtiği saat yazmaktadır. Öğrenci yeniden izlemek istediği sahnenin üzerine tıklayarak o sahneyi bir kez daha izleyebilmektedir. Bu durum öğrencinin unuttuğu bilgilere kolayca ulaşmasını da sağlamaktadır.



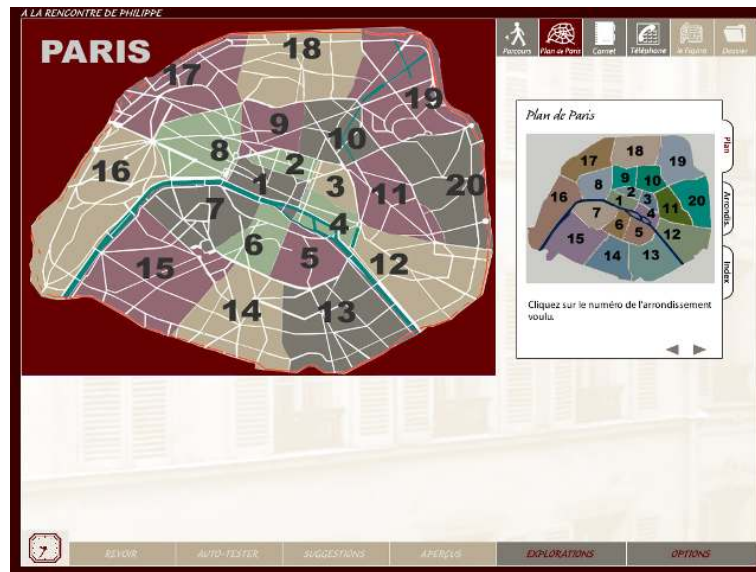
Şekil 137. Parcours (Etaplar)

b- Plan de Paris (Paris'in planı): Bu menü Paris'in üç farklı planını görmeye olanak sağlamaktadır. Düğme üzerine tıklandığında ortaya çıkan ekran üzerinde yer alan bu menüden ilgili planlara ulaşılabilir.



Şekil 138. Plan de Paris (Paris'in Planı) Giriş Ekranı

Bu planlardan birincisi *Plan* menüsünde bulunan Paris'in genel yapısının yer aldığı plandır. Öğrenci isterse doğrudan plandaki sokak numarası üzerine tıklayarak o sokağa giriş yapabilir.



Şekil 139. Plan de Paris (Paris'in Planı) Genel

İkincisi *Arrodissements (Bölgeler)* menüsüne tıklanarak ulaşılabilen 20 bölgenin her biriyle ilgili çeşitli bilgilerin verildiği ve sokak adlarının yer aldığı plandır.



Şekil 140. Arrodissements (Bölgeler)

Üçüncüsü ise tüm sokak isimlerinin ve bulundukları bölgelerin bir liste halinde verildiği *Index* bölümüdür. Öğrenci gitmesi gerektiği sokağın adına tıklayarak o sokağa doğrudan ulaşabilmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta şudur; öğrenci etaplar boyunca yalnızca gördüğü, okuduğu veya adını duyduğu sokağa giriş yapabilmektedir.

Rues	Arr.	
rue de l'Arc de Triomphe	17	Plan
rue de l'Archereau	19	
rue d'Artagnan	12	
quai d'Austerlitz	13	Arrodis.
rue de Bagnole	20	
rue Balzac	8	
rue des Barres	4	Index
boulevard de la Bastille	12	
bd des Batignolles	8	
nos impairs	8	
nos pairs	8	

Şekil 141. Index (Liste)

c- Carnet (Not defteri): Etkileşim araçları menüsünde yar alan bir diğer özellik ise *Carnet (Not defteri)* bölümüdür. Bu bölüm öğrencinin senaryo boyunca ihtiyaç duyduğu tüm bilgileri ve gerekli gördüğü tüm notları yazdığı bölümdür. Bu bilgiler sistem tarafından otomatik olarak kaydedilmektedir ve öğrenci ihtiyaç duyduğu zaman düğme üzerine tıklayarak bu bilgilere ulaşabilmektedir.

Bu menü iki bölümden oluşmaktadır. Bunlardan birincisi not tutmaya olanak sağlayan ve 10 sayfadan oluşan *Notes (Notlar)* bölümüdür. Alt bölümde bulunan oklarla sayfalar arasında geçiş yapılabilir. İkinci bölüm ise apartman bilgilerinin yer aldığı bölümdür. Öğrenci gitmesi gereken apartmanlara ait bilgileri bu bölüme girerek kaydeder ve gerekli gördüğü yerde bu bilgilere başvurabilir.



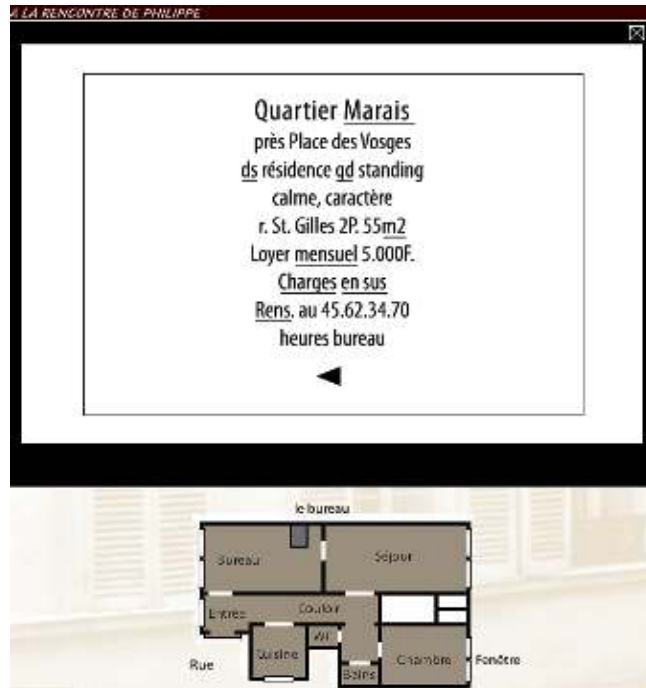
Şekil 142. Carnet (Not Defteri)

d- Téléphone (Telefon): Telefon bu menüde yer alan dördüncü bölümdür ve öğrenci bu bölümü ancak Philippe'in bürosuna vardığı zaman kullanabilmektedir yani o zamana kadar işlevsel değildir. Bar üzerinde yer alan *Telephone* düğmesine tıkladığınız zaman multimedya bölümünde telefon animasyonu çıkmaktadır. Öğrenci istediği numarayı buradaki tuşlara tıklayarak aramaktadır.



Şekil 143. Téléphone (Telefon)

e- Le Figaro (Gazete): Bu menü de telephone menüsünde olduğu gibi ancak Phillippe'in bürosuna gidildiği zaman aktif olmaktadır. Bu menü çeşitli küçük ilanların bulunduğu bölümdür. Öğrenci menü üzerine tıkladığı zaman multimedya ekranında Paris'te bulunan çeşitli kiralık dairelerin yer aldığı ilanlar çıkmaktadır. Bu ilanlar dairelerle ilgili önemli bilgiler içermektedir. Öğrenci bu bilgilerden yararlanarak Phillippe'e kiralık ev konusunda yardım etmektedir.



Şekil 144. Le Figaro (Gazete)

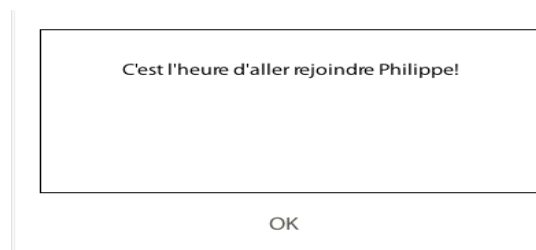
f- Dossier (Dosya): Bu menü de *Téléphone* ve *Le Figaro* menüleri gibi ancak Philippe'nin bürosuna varıldığında aktif duruma geçmektedir. Büroya vardığınız zaman menü üzerine tıklayarak multimedya bölümünde Philippe'e yardım etmeniz için çeşitli bilgiler çıkar. Bu etapları kullanmak hikâyeye devam edebilmek için çok önemlidir.



Şekil 145. Dossier (Dosya)

3.4.4.1.4. L'Horloge (Saat)

Ekranın alt sol kısmında bulunan saat menüsünün iki görevi vardır. Bunlardan ilki hikâyedeki zamanı göstererek hikâyenin buna göre devam etmesini sağlar. Bu zaman gerçek zaman değildir. Hikâyede Philippe iki defa randevu saati verir. Randevu saati yaklaşınca uyarı mesajı gelir ve hikâye oradan devam eder.



Şekil 146. L'Horloge (Saat) Uyarı Ekranı

Saatın bir diğer görevi ise *REVOIR*, *AUTO-TESTER*, *SUGGESTIONS*, *APERÇUS* iletişim kutularını kapatmaktır. Bu bölümler açıkken saat düğmesinin üzerine tıklandığında kutu kapanacak ve hikâyeye dönecektir. Kutular açıkken saat koyu bir renk almaktadır, kapalıyken ise açık renktedir.

3.4.4.1.5. Les Ressources Pédagogiques pour Comprendre (Anlama Yetisini Destekleyici Pedagojik Kaynaklar)

Ekranın alt bölümünde bulunan bir bar üzerinde yer alan dört temel bölümden oluşmaktadır. Öğrenci ve program arasındaki etkileşimi en üst seviyeye çıkarmak amacıyla hazırlanmış bu bölümde öğrencinin yararlanabileceği birçok içerik mevcuttur.



Şekil 147. Les Ressources Pédagogiques Pour Comprendre (Anlama Yetisini Destekleyici Pedagojik Kaynaklar)

a- Revoir (Tekrar): Bu menüde yer alan ilk bölüm *REVOIR* bölümüdür. Bu bölüm her bir video gösteriminin sonunda aktif duruma geçerek o video ile ilgili içerikler sunar. Bu içeriklerden ilki videodaki konuşmaların anında yazılı tercüme edildiği ekrandır. Ekranın üst tarafında yer alan oklar filmin durdurulup devam ettirilmesine ve ileri geri sarılarak tekrar izlenmesine olanak sağlar.



Şekil 148. Revoir (Tekrar)

Okların hemen karşısında bulunan pencere, filmde geçen bir sahneye doğrudan gitmenize olanak sağlar. Örneğin kutucuğa *marre* yazarsanız, video doğrudan o ifadenin geçtiği sahneye gider.

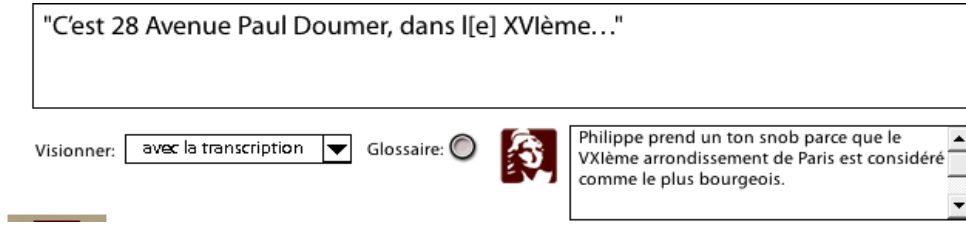
Altta yer alan geniş pencere, konuşmaların yazılı olarak tercüme edildiği bölümdür. Burada *visionner* altbaşlığında öğrenciye üç seçenek sunulmaktadır. Öğrenci *sans translate* seçeneğini işaretlerse konuşmaları tercümesiz dinleyebilmektedir, *avec le mot clés* seçeneğini işaretlerse konuşma esnasında konuyu anlamasına yönelik ekranda bazı anahtar kelimeler belirterek öğrenciye ipuçları verir. Üçüncü seçenek olan *avec la translation* tercih edilmesi durumunda ise konuşmalar bütünüyle yazılı olarak tercüme edilir.

Burada yer alan bir diğer özellik ise *Glossair* (sözlük) özelliğidir. Bu özellik *avec le mot clés* ve *avec la translation* seçenekleri ile birlikte çalışmaktadır. Eğer *Glossair* seçeneği işaretli ise ekranda görünen cümlelerde yer alan bazı kelimeler mavi renkte belirecektir. Öğrenci bu kelimenin üzerine tıkladığı zaman sağ tarafta kelimenin anlamının yer aldığı sözlük ekranı görünecektir. Bu ekranda kelimenin anlamının yanı sıra kelimeyle ilgili örnek cümleler de yer almaktadır. Öğrenci cümlelerin üzerine tıklayarak o sahnenin geçtiği filmi izleyebilmektedir.



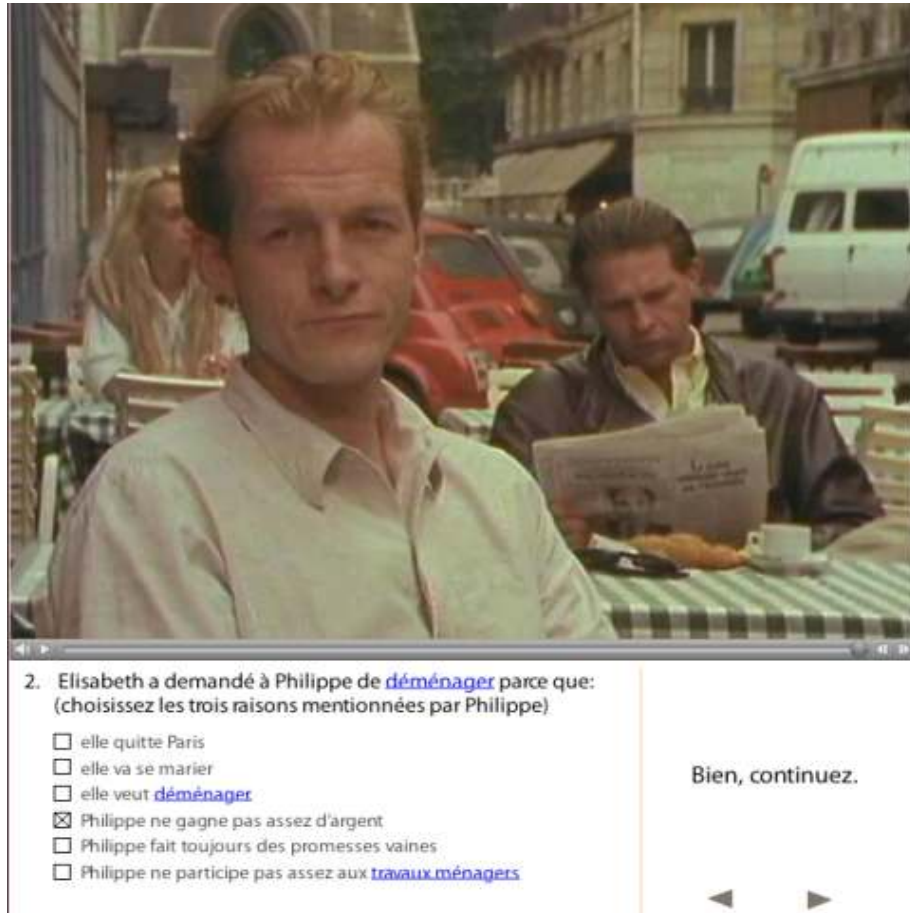
Şekil 149. Glossaire (Sözlük)

Bu menüde yer alan son özellik *Meryem Ana* ikonudur. Bu ikon aktifken renkli görünür ve ikonun hemen yanında beliren kutuda sahne ile ilgili bazı bilgiler yer alır. Bu bilgiler kültürel bilgilerdir ve öğrencinin o kültürden haberdar edilerek konuyu daha kolay anlaması sağlanmaktadır. Menüden çıkmak için saat düğmesine tıklamak gerekmektedir.



Şekil 150. Meryem Ana İkonu

b- Auto-Tester (Anlama testi): Bu menü de Revoir menüsü gibi her bir video gösterimi sonunda aktif olmaktadır ve burada öğrencinin izlediği sahneyi anlayıp anlamadığını belirlemek için çoktan seçmeli testler yapılmaktadır. Dallanmalı bir yapıda olan testte, öğrencinin verdiği cevaplar geribildirimlerle desteklenerek konuyu anlamasına yardımcı olunmaktadır. Doğru cevap sonrasında bir sonraki soruya geçilirken yanlış cevap seçeneğinde, öğrenci o soruyla ilgili sahneyi yeniden izlemesi için yönlendirilmektedir. Bu menüden çıkmak için saat düğmesine tıklanır.



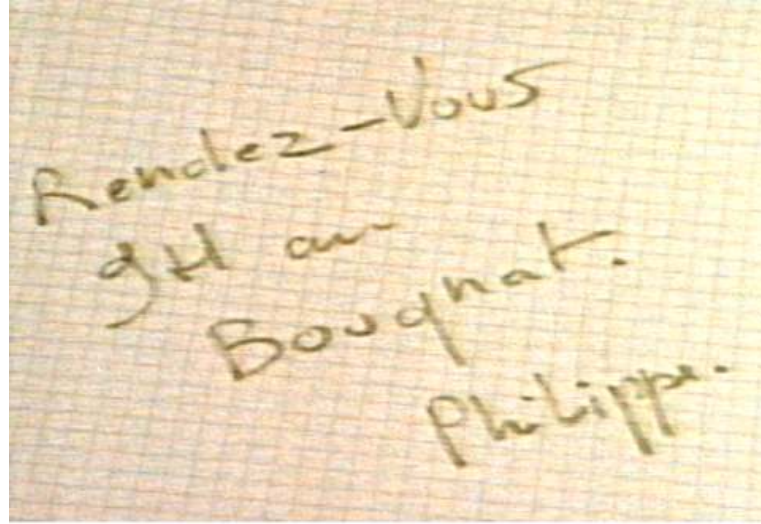
Şekil 151. Auto-Tester (Anlama Testi)

c- Suggestions (Öneriler): Yukarıdaki diğer iki menüden farklı olarak bu menü, hikâyenin farklı yerlerinde aktif olmakta ve öğrenciye çeşitli önerilerde bulunarak doğru ilerlemesine olanak sağlamaktadır. Öğrenci düğme üzerine tıkladığı zaman sahneyle ilgili önerilerin bulunduğu kutucuk, alt kısımda ortaya çıkmaktadır. Menüden çıkmak için saat düğmesine tıklanır.



Şekil 152. Suggestions (Öneriler)

d- Aperçus (Özetler): Bu menü bir sonraki sahne ile ilgili öğrenciye bir özet sunar. Öğrenci bu özet sayesinde sahne ile ilgili ön bilgiye sahip olur ve bu durum onun hikâyeyi daha iyi anlamasına yardımcı olur. Ayrıca öğrenci kutucuğun üzerinde bulunan *voir video* seçeneği tercih ederek sahneyi özetiyle birlikte izleyebilir. Bu menüden çıkmak için de saat düğmesine tıklanır.



Voir vidéo

Dans la scène qui suit, vous rencontrerez trois des personnages principaux : Philippe, Antoine et Elisabeth. Vous assisterez d'abord à la fin d'une dispute entre Philippe et Elisabeth. Puis, à travers une conversation entre Philippe et son ami Antoine, vous apprendrez que :

- Philippe, un journaliste pigiste, et sa petite amie Elisabeth habitent ensemble.
- Philippe et Elisabeth ont des problèmes.
- Elisabeth vient de demander à Philippe de se chercher un autre appartement.
- Philippe est catastrophé (parce qu'il doit finir d'écrire un guide pour le lendemain et qu'il n'a donc pas le temps de chercher un logement).

Şekil 153. Aperçus (Özetler)

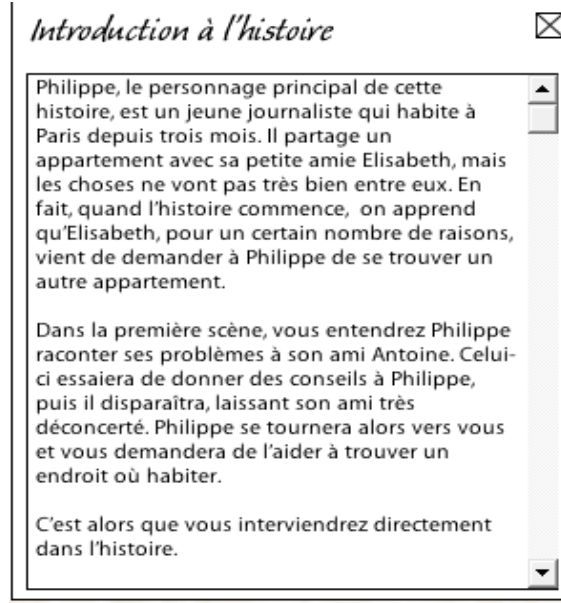
3.4.4.1.6. Les Ressources Pédagogiques pour Explorer (Araştırma Amaçlı Pedagojik Kaynaklar)

Farklı altbaşlıklarda öğrenciye değişik içerikler sunan bu menü üzerine tıklandığında altbaşlıklar bir liste halinde çıkar. Öğrenci kullanmak istediği altbaşlığın üzerine tıklayarak o bölüme giriş yapar.



Şekil 154. Les Ressources Pédagogiques Pour Explorer (Araştırma Amaçlı Pedagojik Kaynaklar)

a- Introduction à l'histoire (Hikayeye giriş): Bu menüde yer alan ilk özellik olan *Introduction à L'histoire (Hikayeye giriş)* düğmesine tıkladığınız zaman ekranın sol üst köşesinde bir pencere açılır. Burada hikâyenin özeti vardır. Öğrenci bu özet sayesinde konu hakkında ön bilgi sahibi olur ve hikâyeyi anlaması kolaylaşır. Kutucuğun sağ üst köşesindeki çıkış düğmesini kullanarak pencere kapatılabilir.



Şekil 155. Introduction à l'Histoire (Hikâyeye Giriş)

b- Introduction aux personnages (Karakterlerin tanıtımı): Bu bölüm hikâyede rol alan karakterlerin tanıtıldığı bölümdür. Öğrenci menü üzerine tıkladığı zaman sağ üst köşede belirecek olan kutuda hikâyede yer alan karakterlerin bir listesi görünecektir. İsimlerin üzerine tıklandığında açılacak olan pencerede hem o karakterin fotoğrafı hem ona ait bilgiler yer almaktadır. Kutucuğun alt kısmındaki menü düğmesine tıklanarak isim listesinin olduğu sayfaya geçiş yapılır, sağ-sol ok tuşlarıyla önceki ve sonraki karakterlere ait bilgiler görüntülenir. Sağ üst kısımdaki çıkış düğmesi kullanılarak bu bölüm kapatılabilir.



Şekil 156. Introduction aux Personnages (Karakterlerin Tanıtımı)

c- Zooms sur (Yakından incele): Bu menü dört farklı kategoriye ayrılmış değişik iletişim tarzlarının yer aldığı video sahnelerinden oluşan içerikler sunar. Öğrenci bu içerikleri analiz ederek farklı iletişim tarzları hakkında bilgi sahibi olur. Aşağıda temel iletişim kategorileri ve iletişim durumları bir tablo halinde verilmiştir.

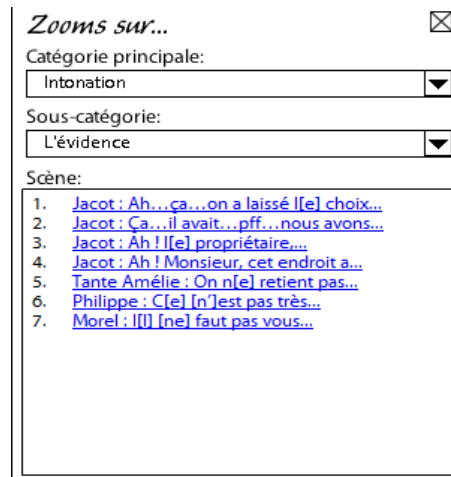
Catégories principales (Temel Kategoriler)	Sous catégories(Alt Kategoriler)
Situations de communication (İletişim durumları)	-Saluer (Selamlamak) -Prendre congé (Müsade istemek) -Demander des nouvelles (Haberleri sormak) -Demander un conseil (Tavsiye istemek) -Demander un service (Yardım istemek) -Remercier (Teşekkür etmek) -Faire un suggésition (Öneride bulunmak) -Faire de recommandations (Öğüt vermek) -Convaincre (İkna etmek) -Exprimer un accord (Kabul etmek) -Exprimer un sentiment: la pitié (Bir duyguyu ifade etmek: acıma) -Exprimer un sentiment: la surprise (Bir

	duyguyu ifade etmek: sürpriz) -Exprimer un sentiment: l'impatience (Bir duyguyu ifade etmek: sabırsızlık) -Exprimer un sentiment: La désapprobation (Bir duyguyu ifade etmek: beğenmeme) -Exprimer un sentiment: le contentement (Bir duyguyu ifade etmek: memnuniyet) -Exprimer un sentiment: le mécontentement (Bir duyguyu ifade etmek: memnuniyetsizlik)
Caractéristiques de l'oral (Sözel özellikler)	-Les hésitations (Duraksamalar) -Les mots de l'oral: Ecouter! (Sözel kelimeler: Dinle!) -Les mots de l'oral: Bon! (Sözel kelimeler: İyi!)
Intonation (Ses uyumu)	- La surprise (Sürpriz) -L'ahurissement (Şakınlık) -Le reproche (Sitem) -L'impatience (Sabırsızlık) -L'énervement (Kızgınlık) -L'agressivité (Saldırganlık) -Le doute (Tereddüt) -L'incrédulité (İnançsızlık) -La resignation (Kabullenme) -L'ironie (İroni) -L'évidence (Gerçeklik) -Le ton snob (Kendini beğenmişlik tarzı) -L'attente de confirmation (Doğrulama) -Le ton mitigé (Kabullenme)
Gestuelle (Jestler)	-Gestes d'exaspération (Kızma jesti) -Gestes d'invitation (Davet jesti) -Gestes d'ignorance (Tanımamazlık jesti) -Gestes exprimant l'évidence (Gerçeği açıklama jesti) -Gestes de resignation (Kabullenme jesti)

	-Gestes de désapprobation (Beğenmeme jesti) -Gestes d'entendement (Anlaşmak jesti) -Gestes d'énervement (Sinirleneme jesti) -Poignées de mains (Ellerini sıkma) -Gestes en interaction (Etkileşim jesti)
--	---

Tablo 4. Zooms Sur (Yakından İncele) Ders İçerikleri (Furstenberg, 1993, s.20,21.)

Öğrenci *Zooms sur* düğmesine tıkladığında yukarıdaki bütün bilgilerin yer aldığı tablo ekranda görünür. Öğrenci buradan istediği ana başlığı tercih eder ve oradan altbaşlığa geçer. İncelemek istediği altbaşlığın üzerine tıklayarak ifadelerin bulunduğu sahneler listesini görür. Bu sahneler bir liste halindedir ve bu listede ifadenin kime ait olduğu ve kullanılan cümleler yer almaktadır. Öğrenci bu bilgilerin üzerine tıklayarak multimedya bölümünde ilgili sahneyi izleyebilir.



Şekil 157. Zooms Sur (Yakından İncele)

Öğrenci bu sahneleri defalarca izleyerek sözel iletişimde jest ve mimiklerin nasıl kullanıldığını, tepkilerin ne şekilde verildiğini, davranışsal farklılıkların neler olduğunu otantik bir ortamda görmüş ve öğrenmiş olur.

d- Toutes les scènes (Bütün sahneler): Bu bölüm senaryoyu oluşturan 43 sahnenin bir liste halinde yer aldığı bölümdür. Öğrenci bu bölümü kullanarak bu sahnelerden istediğini izleme olanağına sahiptir. Menüye tıkladığında ekranın sağ üst

tarafında bu sahnelerin listesinin yer aldığı bilgi ekranı belirir. Öğrenci buradan izlemek istediği sahnenin üzerine tıklar ve o sahneyi istediği kadar izleyebilir. Bu durum öğrencinin program içerisinde rahatça dolaşmasına ve sahneler arasında kolayca geçiş yapmasına olanak sağlayarak programın pratikliliğini artırmaktadır.



Şekil 158. Toutes Les Scènes (Bütün Sahneler)

e- L'Album vidéo (Video albüm): Bu bölüm programın en eğlenceli bölümlerinden birisidir. Bu bölümde öğrenci değişik video sahnelerinden kendi albümünü oluşturur. Bu sahnelerdeki görüntüleri kaydedebilir, onların fotoğraflarını çekip kaydederek daha sonra multimedya bölümünde izleyebilir.

Video kaydı yapmak için öğrencinin takip etmesi gereken birkaç adım vardır. Öncelikle menü üzerine tıklar ve açılan pencereden gerekli ayarlamaları yapar. Video kaydı yapmak için *Album Video* menüsüne tıklandığında ekranın sağ üst köşesinde, albümle ilgili ayarlamaların yapıldığı pencere çıkar. Burada yapılması gereken *Choisir vidéo (Video seç)* menüsüne tıklamaktır. Altındaki diğer iki menü ancak video kaydı yapıldıktan sonra aktif olacaktır. Bunlardan *Voir vidéo (Videoyu gör)* seçilen videoların bu pencerede liste halinde görülmesine olanak sağlar. *Modifier vidéo (Videoyu düzenle)* menüsü ise kaydedilen videolarla ilgili düzenlemelerin yapıldığı bölümdür.



Şekil 159. L'Album Vidéo (Video Albüm)

Öğrenci *Choisir video* menüsüne tıkladığı zaman alt bölümde video kaydı için gerekli tercihlerin yapıldığı bir pencere ortaya çıkar. Bu pencerenin üst kısmında kaydedilmek istenilen sahnelerin isimleri yer almaktadır. Öğrenci bu sahnelerden kaydetmek istediğini seçer ve hemen altında bulunan kutucuğa kaydedilecek videonun adını yazar. Videonun süresini belirlemek için *Début (Başlangıç)*, *Fin (Bitiş)*, *Actuel (Güncel)* pencereleri doldurulur.

Créer/modifier un clip vidéo

Accéder à une scène:

Rencontre de Philippe au café. ▼

Nom du clip:

Régler le clip:

Début	Fin	Actuel
0	0	0

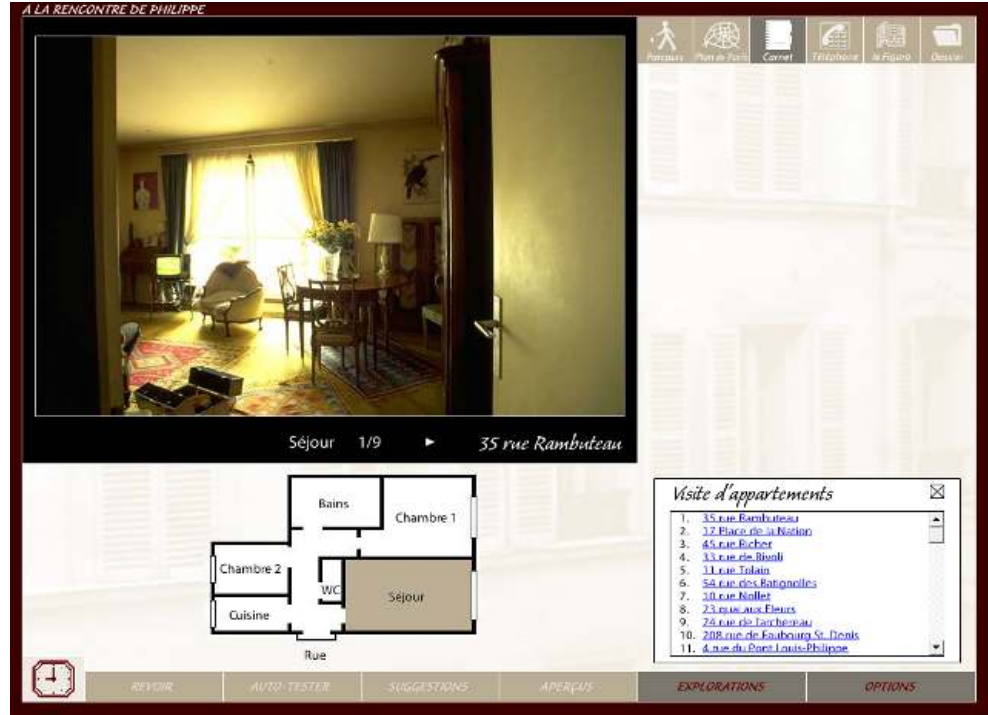
◀ ▶ ◀ ▶ ◀ ▶

Tester Supprimer Sauvegarder Annuler

Şekil 160. Video Düzenleme Modülü

Kaydedilen videonun kontrolü için *Tester (Test Et)*, silinmesi için *Supprimer (Sil)*, kaydetmek için *Sauvegarder (Kaydet)* ve bu bölümü kapatmak için *Annuler (Kapat)* bölümleri kullanılır. Kaydedilen videoların bir listesi öğrencinin verdiği adlarla *Album video* penceresinde yer alacaktır. Öğrenci istediği zaman bu menüye girerek kaydettiği videoları bir kez daha izleyebilmektedir.

f- Visite d'appartements (Apartman ziyaretleri): Bu bölüm çeşitli adreslerin ve o adreslerde yer alan apartmanların isimlerinin bulunduğu bölümdür. Öğrenci bu menüye girerek istediği apartmanı seçer. Apartmanın üzerine tıkladığı zaman multimedya bölümünde o apartmanla ilgili fotoğraflar çıkar ve alt kısımda apartmanın planı görünür. Öğrenci bu plan üzerine tıklayarak evin değişik odalarını görüntüleyebilir. Ayrıca fotoğraflar multimedya ekran üzerinde bulunan oklar vasıtasıyla da değiştirilebilir.

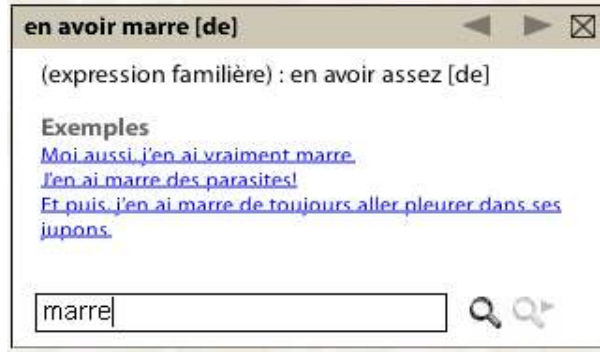


Şekil 161. Visite d'Appartements (Apartman Ziyaretleri)

Buradaki amaç öğrencinin gördüğü fotoğrafları tasvir edebilmesidir. Apartmanlarla ilgili çeşitli tasvirler yapabilir veya birkaç apartmanı birbiriyle karşılaştırabilir. Ayrıca odalar içinde bulunan ev eşyaları hakkında bilgiler verebilir. Öğrenci edindiği izlenimlerini *Carnet* menüsünü kullanarak not edebilir.

Bu bölüm öğrencinin yabancı dilde muhakeme yeteneğini geliştireceğinden önemlidir. Çeşitli tasvirler ve karşılaştırmalar bu yeteneği destekleyici niteliktedir. Ayrıca öğrenci bir yandan ev ve ev eşyaları ile ilgili bilgiler edinirken bir yandan da Fransızların yaşadığı mekânları görerek kültürel bir birikim oluşturmaktadır.

g- Glossaire (Sözlük): Bu bölüm hikâyede kullanılan alışılmadık deyimler ve sözcüklerle ilgili açıklamaların bulunduğu sözlük bölümüdür. Öğrenci bu menüye tıklayarak buradaki pencereye kelime veya deyim yazıp doğrudan o kelime veya deyme ulaşabilir. Bu kelime veya deyimle birlikte, bunların geçtiği sahne de ekranda yer alır. Öğrenci bu sahnelerin üzerine tıklayarak bu kelime ve deyimlerin konuşma esnasında nasıl kullanıldıklarını filminden izleyebilir.



Şekil 162. Glossaire (Sözlük)

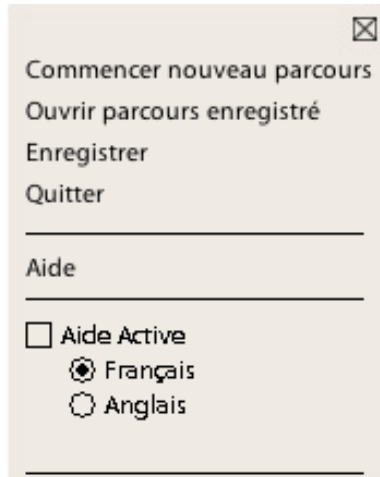
h- Retourner à l'histoire (Hikâyeye geri dön): EXPLORATIONS menüsünde yer alan tüm bağlantılardan hikâyeye dönüş için kullanılır.



Şekil 163. Retourner à l'Histoire (Hikâyeye Geri Dön)

3.4.4.1.7. Le Menü Options (Seenekler Menüsü)

Bu menü programla ilgili bazı komutlar içermektedir. Bunlardan ilki *Commencer nouveau parcours* (Yeni etaba başla) komutudur. Öğrenci bu komutu kullanarak hikâyenin başına dönüş yapar. *Ouvrir parcours enregistré* (Kayıtlı etabı aç) komutunu kullanarak daha önce kaydedilmiş etabı yeniden görüntüler. Bu bölüme tıklandığında program öğrenciyi etabın kayıtlı olduğu dosyaya yönlendirir ve öğrenci buradan kaydettiği etabı seçerek yeniden çalışma imkânı bulur. *Enregistrer* (Kaydet) bölümünü kullanarak öğrenci istediği etabı bilgisayarına kaydedebilir. Buton üzerine tıklandığında kayıt penceresi açılır ve öğrenci bu etabı isimlendirerek bilgisayarına kaydeder. *Quitter* (Çıkış) bölümü programı kapatmak için kullanılır. *Aide* (Yardım) bölümünde yer alan dil seçeneği program içerisindeki bazı açıklamaların, bu dillerden tercih edilenle yapılmasına olanak sağlar.



Şekil 164. Le Menü Options (Seenekler Menüsü)

3.4.4.2. A la Rencontre de Philippe Uygulaması

A la Rencontre de Philippe programından en üst seviyede yararlanmak için programda yer alan her bir etkinlik üzerinde dikkatlice durmak gerekir. Etkinlikler gerçek hayattan kesitleri yansıttığı için zaman zaman öğrenci için anlaşılması zor olabilir. Özellikle konuşmaların çok akıcı ve karmaşık olması anlaşılmayı zorlaştırabilir. Fakat bu durumun öğrencilerin cesaretini kırmaması gerekir. Zira öğrenciler program vasıtasıyla gerçek bir ortamdadırlar ve etkinliklere devam ederek bu hızlı ve karmaşık konuşmaları zamanla anlamaya başlarlar.

A la Rencontre de Philippe’de yer alan etkinlikler dört guruba ayrılmaktadır. Aşağıda bu etkinlikler ve etkinliklerin kapsadığı derslerle ilgili altbaşlıklar bir tablo halinde sunulmuştur ve daha sonra öğrencinin bu etkinlikleri ne şekilde devam ettireceği Furstenberg ve Level’in (2006) Etkinlik Rehberi (Guide d’Activités and Manuel de l’Utilisateur) temel alınarak açıklanmıştır.

LES ACTIVITES (ETKİNLİKLER)	LES LEÇONS (DERSLER)
Au Fil de L’Histoire (Hikâyenin Akışı)	-Premières rencontres (İlk karşılaşmalar) -Les Différents itinéraires (Farklı Güzergâhlar) -Aigüisez votre sens de l’observation (Gözlemediklerinizin anlamını öğrenin) -Que se cache-t-il derrière les noms? (İsimlerin arkasında ne saklanıyor) -Travaux de photographe (Fotoğraf çalışmaları) -Travaux de scénaristes (Senaryo çalışmaları) -La relation entre les personnages (Karakterler arasındaki ilişkiler) -Les dessous culturels (Kültürel bilinmedikler)
Album Photo / Album Vidéo (Fotoğraf Albümü / Video Albümü)	-Qui habite là? (Orada kim yaşıyor?) -Les Parisiens et leur salle de séjour (Parisliler ve oturma odaları) -A la recherche de mon appartement parisien (Paris’deki apartmanımda araştırmalar) -Je mets ma propre annonce (Kendi mesajımı bırakıyorum) -Jouons aux agents immobiliers (Emlakçı ile oynayalım) -Tiens... c’est intéressant... bizarre... drôle.. (haydi...ilginç...tuhaf...komik)
Zooms Sur (Yakından İncele)	-Les situation de communication Saluer et Prendre congé (Selamlama ve müsaade isteme iletişim durumları) -Les situation de communication Demander un service (Yardım isteme iletişim durumları)

	-Les caractéristiques de l'oral: hesitations (Sözsöl özellikler: duraksamalar) -Les mots de l'oral: Bon et Bien (Sözsöl özellikler: İyi ve Âlâ) -La communication non-verbal: des gestes spécifique 1 (Yazılı olmayan iletişim: özel jestler 1) - La communication non-verbal: des gestes spécifique 2 (Yazılı olmayan iletişim: özel jestler 2)
Jouer avec des Images et des Mots (Resimlerle ve Kelimelerle Oyun)	

Tablo 5. Etkinlikler ve Dersler Tablosu (Furstenberg ve Levet, 2006, s.11)

3.4.4.2.1. Au Fil de l'Histoire (Hikâyenin Akışı)

Birinci grup etkinlikler olarak adlandırılan bu etkinlikler hikâyede yer alan karakterlerle ilgili olan etkinliklerdir. Onlara ait fiziksel ve kişisel özellikler, davranış ve hayata bakış açıları bu etkinlikler kapsamındadır. Bu etkinlikler öğrencinin Fransızları daha yakından tanımasına yardımcı olarak onların düşünce ve davranış biçimlerini keşfetmesine imkân verir.

a- Premières rencontres (İlk karşılaşmalar): Hikâyenin başlangıç bölümünü oluşturmaktadır. Bu derste öğrenci karakterleri tanıyarak onlarla ilgili bilgiler edinir. *Carnet* bölümü kullanılarak edindiği bilgileri not edilebilir. Zira hikâyenin devamında bu bilgilere ihtiyaç duyabilir. Öğrenci, konuşmaları anlamakta zorlanabilir; bu durumda *Revoir* özelliği kullanılarak ifadeleri yazılı olarak da görebilir.

Öğrencinin bu derste yapacağı etkinlikleri biraz daha çoğaltabiliriz. Örneğin karakterlerin tek tek isimlerini yazarak onların yaşları, meslekleri, yaşadıkları yerleri, Philippe ile olan ilişkileri ve o karakterlerle ilgili ilk izlenimleri gibi bilgileri not edilmesi istenebilir. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 2, 3 saattir.

b- Les Différents itinéraires (Farklı güzergâhlar): Hikâyenin mantığının kavratılmasının amaçlandığı bu bölümde, öğrenci farklı sahneleri izleyerek aralarındaki bağı kavramaya çalışır. Ayrıca öğrenci, Philippe'in sorduğu sorulara verdiği cevapların sonuçlarının ne olduğunu gözlemler. Örneğin Philippe yardım istemektedir. Yardım etmeyi kabul etmesi veya etmemesi durumunda programın öğrenciyi ne şekilde yönlendirdiği gözlenerek hikâyenin değişik parçaları bir yapboz gibi ele alınır.

Öğrenci hikâyede ilerledikçe değişik notlar tutarak izlenimlerini kaydedebilir ve bu izlenimlerini sözlü veya yazılı olarak anlatabilir. Ayrıca bu derste öğrenciler grup çalışması yapabilirler ve her öğrenci Philippe'in sorduğu sorulara farklı cevaplar vererek bu cevapların sonuçlarının ne olduğunu birbirlerine aktarabilirler. Bu ders için yaklaşık 90 dakikalık bir çalışma süresi öngörülmektedir.

c- Aigüisez votre sens de l'observation (Gözlemlediklerinizin anlamını öğrenin): Hikâyedeki detayların üzerinde durulduğu bu derste öğrenci çeşitli sorulara cevap arayarak bilgilerini derinleştirir. Örneğin aşağıdaki altı sorunun cevabı aranabilir.

- Hikâyenin başında Antoine'ın Philippe ile buluştuğu kafenin adı nedir?
- Philippe ve Elisabeth'in yaşadığı sokağın adı nedir?
- Onların yaşadıkları mahallenin adı nedir?
- Amélie Teyze'nin yaşadığı bölgenin adı nedir?
- Philippe hangi gazetede çalışmaktadır?
- Philippe doğumgünü için Elisabeth'i nereye götürmek niyetindedir?

(Furstenberg ve Level, 2006, s.16).

Yukarıdaki sorular daha da çoğaltılabilir. Öğrenciler grup çalışması yaparak bu soruları birbirlerine de sorabilirler. Zorlandıkları sorularda daha önce not tuttıkları *Carnet* bölümünden veya *Exploration* menüsünde yer alan *Toutes Les Scenes* altbaşlığından yararlanabilirler. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1 saattir.

d- *Que se cache-t-il derrière les noms? (İsimlerin arkasında ne saklanıyor):* Bu derste hikâye içerisinde yer alan gizli bilgi kaynaklarının keşfedilmesi ve ek bilgi kaynaklarının bulunması amaçlanmaktadır. Bu bilgi kaynaklarına ulaşabilmek için *Exploration* menüsünde yer alan *Glossaire* özelliğinden yararlanılabilir. Ek bilgi kaynağı olarak da arama motorlarından faydalanılabilir. Örneğin Philippe’in teyzesinin nerede oturduğunun öğrenilmesi için arama motoruna “*Dans quel quartier habite la tante de Philippe? (Philippe’nin teyzesi hangi mahallede oturuyor?)*” yazılarak çıkan sonuçlar değerlendirilebilir.

Bu derste grup çalışması yapılarak öğrencilerin elde ettikleri bilgileri birbirleriyle paylaşması sağlanabilir ve öğrenciler bu bilgilerle ilgili birbirlerine sorular sorabilirler. Örneğin “*Dans quelle scène Philippe a dit un mensonge? (Philippe hangi sahnede yalan söyledi?)*, *Qui a défendu Philippe? (Philippe’i kim savundu?)* veya *Quels sont les mots d’encouragement donné de Antoine à Philippe? (Antoine hangi sözleriyle Philippe’e cesaret verdi?)*” şeklinde sorular olabilir. Bu etkinlik için öngören çalışma süresi yaklaşık 90 dakikadır.

e- *Travaux de photographie (Fotoğraf çalışmaları):* Bu derste öğrenciler seçilmiş fotoğraflardaki karakterlerin jest ve yüz ifadelerinin ne anlama geldiğini açıklamaya çalışırlar. Bu çalışma için *Exploration* menüsünde yer alan *l’Album vidéo* özelliği kullanılarak daha önce oluşturulan albümden birkaç karakter için beş veya altı fotoğraf seçilir. Seçilen bu fotoğraflarda yer alan karakterlerin jest ve mimikleri öğrenciler tarafından tasvir edilir.

Öğrenciler bu etkinlik için grup çalışması yapabilirler ve birbirlerinin albümleri hakkında yorumlarda bulunabilirler. Ayrıca karakterlerin jest ve mimikleri hakkında birbirlerine sorular sorabilirler. Örneğin *Philippe est-il sympathique? (Philippe sempatik midir?)*, *La tante est-elle sincère? (Teyze samimi midir?)*, *Dominique est-elle désintéressée? (Dominique ilgisiz midir?)* tarzında sorular sorulabilir. Bu ders için öngörülen çalışma süresi yaklaşık 1-2 saattir.

f- *Travaux de scénaristes (Senaryo çalışmaları):* Bu derste öğrenci hikâyenin senaristinin yerine geçerek hikâyeye kolayca uyarlanacak mesajlar yazar. Bu mesajlar

bir karakterden diğerk bir karaktere hitaben yazılmış bir mesaj olmak durumundadır. Örneğın hikâyede Philippe'in Elisabeth'e çiçek gönderirken yazdığı not veya telesekretere bırakılan mesajlar tarzında bir mesaj olabilir. Yazılacak mesajlar aşağıdaki şekillerde olabilir.

- Elisabeth'den Philippe'e yazılan bir ayrılık mektubu
- Elisabeth'den Philippe'e yazılan bir barışma mektubu
- Dominique'den Philippe'e Elisabeth'in durumunu anlatan bir mektup
- Amélie Teyze'nin Afrika'dan Phillipe'e gönderdiği bir mektup veya bir

kartpostal (Furstenberg ve Level, 2006, s.22)

Öğrencinin yazacağı mesaj aşağıdaki sorulara cevap verebilecek tarzda olmalıdır. Bu sorular onun mesajını yazmasına, düzenlemesine ve geliştirmesine yardımcı olacaktır.

- Kim kime yazıyor?
- Ne zaman?
- Ne söylemek için?
- Mesajın bırakılacağı yer?
- Mesaj ne zaman okunacak?
- İlave edilecek bilgiler?
- Çıkarılacak bilgiler? (Furstenberg ve Level, 2006, s.23)

Öğrenci ihtiyaç duyduğu yerde *Parcours* menüsüne girebilir veya *Exploration* menüsünde bulunan *Toutes les Scenes* bölümünden gerekli sahneleri tekrar izleyebilir ve buradaki bilgilerden yararlanabilir. Öğrenci yalnızca karakterlerin konuşmalarından değil aynı zamanda jest ve mimiklerinden de yararlanabilir. Onların kişilikleri, ruh halleri birçok ipucu içerebilir.

Bu çalışma bir yandan öğrencinin yaratıcı yeteneklerini geliştirirken bir yandan da dil kullanımını güçlendirmektedir. Yaklaşık 2, 3 saatlik bir çalışma süresi önerilen bu derste öğrenciler grup çalışması yaparak etkinliklerini zenginleştirebilirler.

g- *La relation entre les personnages (Karakterler arasındaki ilişkiler)*: Bu derste karakterlerin jest, mimik ve davranışları incelenerek diğer karakterlerle olan ilişkileri anlatılır. Bu çalışma için öğrenci, karakterlerin ilişkilerini en iyi yansıtan birkaç fotoğraf karesi veya birkaç video bölümü seçer ve burada yer alan karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerini tasvir eder. Örneğin Philippe ile Antoine, Philippe ile teyzesi Amélie veya Elisabeth ile Dominique arasındaki ilişki tasvir edilebilir. Anlatım yapılırken şu sorulara cevap aranabilir;

- Onlar dost mudur?
- Birbirleriyle iyi anlaşıyorlar mı?
- Birbirleriyle tartışıyorlar mı?

Çalışma esnasında notlar *Carnet* bölümüne yazılır. Zira hikâyede ilerledikçe bu bilgiler zaman zaman gerekli olabilir. Öğrenciler albümlerinde yer alan fotoğraf ve videoları birbirleriyle paylaşabilirler. Bu ders için önerilen çalışma süresi yaklaşık 2, 3 saattir.

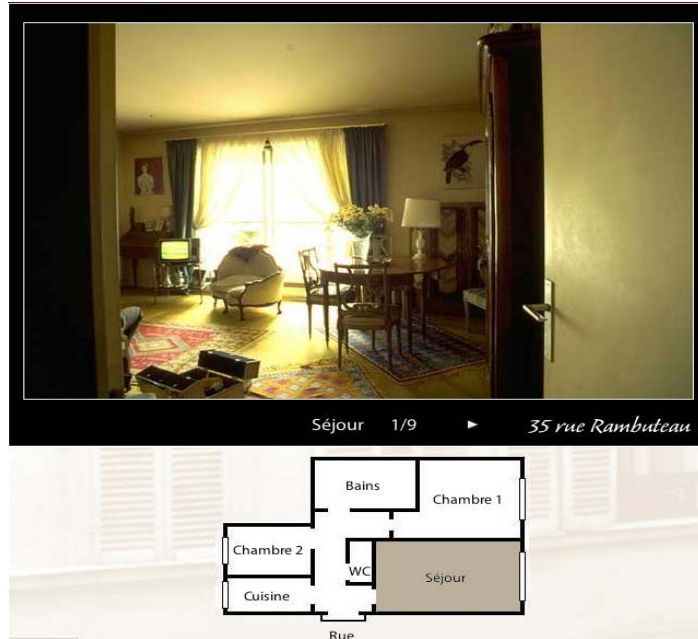
h- *Les dessous culturels (Kültürel bilinmedikler)*: Deyimsel anlatımlar zaman zaman iletişimde sıkıntılara neden olarak bir kopukluk meydana getirebilir. Bu sorunun ortadan kaldırılması için deyimler ve imâlar üzerinde dikkatlice durmak gerekir. Bu derste öğrenci imâlar üzerinde durarak kelimelerin edebi ve mecâzi anlamlarını incelemektedir. Bu durum öğrenciye Fransız kültürüne farklı bir pencereden bakma imkânı verir.

Öğrenci, hikâyenin akışına devam ederek va aynı zamanda *Exploration* menüsünde yer alan *Glossair* özelliğini kullanarak anahtar kelimeler arar. Zorlandığı yerlerde *Revoir* özelliğinden de yararlanabilir. Ayrıca *Meryem Ana* ikonunun üzerine tıklayarak burada yer alan Fransız kültürüne ait açıklamalardan da ipuçları elde edebilir. Bu ders için yaklaşık çalışma süresi 2, 3 saattir.

3.4.4.2.2. Album Photo / Album Vidéo (Fotoğraf Albümü / Video Albümü)

Bu etkinlikler apartmanlarla ilgili olan etkinliklerdir. Apartmanlardaki odalar, ev eşyaları ve diğer aksesuarlar bu etkinlik alanına girmektedir. Öğrenci bu unsurları gözlemleyerek Fransızların yaşam tarzları ve alışkanlıkları hakkında bilgi sahibi olur. Zira insanların yaşadıkları mekânlar ve kullandıkları eşyalar onların kültürlerine dair birçok özellik yansıtır. Bu bakımdan apartmanların ve mobilyaların incelenmesi öğrencide kültürel bir birikim oluşturacaktır.

a- Qui habite là? (Orada kim yaşıyor): Bu ders Paris'deki evler hakkında bilgiler içermektedir. Öğrenci Paris'de bir evi ziyaret ederek orada gözlemlerde bulunur. Bunun için *Exploration* menüsünde bulunan *Visite d'appartements* seçeneğine tıklayarak bir apartman seçer. Bunlar *celui de la rue du Faubourg Saint Denis* veya *celui de la rue Rambuteau* apartmanları olabilir.



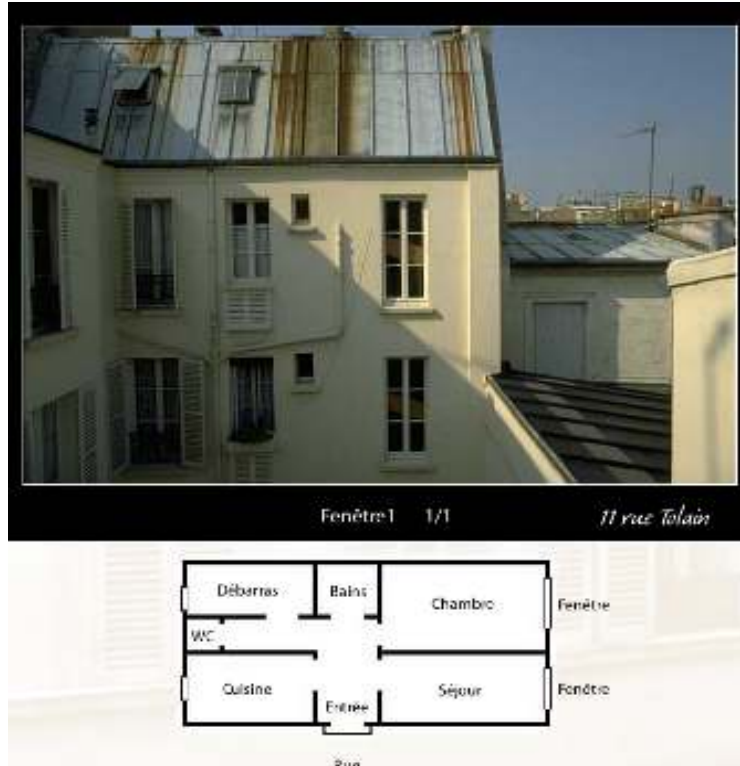
Şekil 165. Visite d'Appartements (Apatman Ziyaretleri) İç Görünüş

Öğrenci seçtiği bu apartmanlardaki mobilyaları, tabloları, dekorasyonun diğer parçalarını veya apartmanın bulunduğu sokağı gözlemleyebilir ve bunlarla ilgili notlar tutabilir. Bunun için *Carnet* özelliğinden yararlanılır. Ayrıca bu daireyi kiralamak isteyenler için küçük ilanlar yazabilir. Öğrenciler grup çalışması yaparak edindikleri bilgileri birbirleriyle paylaşabilirler. Ders için bir saat çalışma süresi öngörülmektedir.

b- Les Parisiens et leur salle de séjour (Parisliler ve salonları): Bu derste öğrenci Fransızların yaşam tarzlarını keşfetmeye çalışır. Salonlar Fransızların yaşam tarzlarını en iyi yansıtan mekânlardır. Öğrenci *Exploration* menüsüne giderek *Visite d'appartements* seçeneğinden birkaç apartman seçer ve orada bulunan mobilyaları inceler. Daha sonra bu apartmanlardaki mobilyaları karşılaştırır. Ayrıca mobilyalı bir kiralık daire ilanı yazarak mobilyaları bu ilanda tasvir edebilir.

Böylelikle öğrenci bir yandan dil kullanımını geliştirirken bir yandan da Fransız kültürüne ait öğeler hakkında bilgi sahibi olur ve Fransızları daha yakından tanıma fırsatı bulur. Bu derste de öğrenciler grup çalışması yaparak edindikleri bilgileri birbirleriyle paylaşabilirler. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1 saattir.

c- A la recherche de mon appartement parisien (Paris'de bulunan apartmanındaki araştırmalar): Öğrenci bu derste Paris'in yerleşimi hakkında bilgi sahibi olur. Etkinlik için öncelikle bir apartman seçilir ve o apartmanın özellikleri tasvir edilir. Örneğin *Exploration* menüsünde bulunan *Visite d'appartements* bölümünden *17 place de la Nation, 45 rue Richer* veya *11 rue Tolain* apartmanları tercih edilebilir.



Şekil 166. Visite d'Appartements (Apatman Ziyaretleri) Dış Görünüş

Öğrenci seçtiği bu apartmanlardan birini farklı açılardan tasvir edebilir. Apartmanın yerleşimi, bulunduğu sokağın tasviri, apartmanın büyüklüğü, dekorasyonu gibi özellikler anlatılabilir. *Carnet* bölümü kullanılarak notlar yazılabilir. Öğrenciler tasvirlerini birbirleriyle karşılaştırıp değerlendirebilirler. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1 saattir.

d- Je mets ma propre annonce (Kendi mesajımı bırakıyorum): Öğrenci bu derste kiralık ev ilanları yazmasını öğrenir. Bu çalışma için öncelikle bir apartman belirlenir ve ilan bu apartman için yazılır. Apartmanın hangi bölgede olduğu, bulunduğu sokağın adı, yerleşim özelliği gibi bilgilerden başlanarak daha detaylı bilgilere geçilir.

Bu ders için öğrenci *Le Figaro* menüsünde bulunan ilanları inceleyebilir ve bunlardan yararlanabilir. Ayrıca bir önceki derste apartman tasvirinde kullandığı bilgilerden de yararlanabilir. *Exploration* menüsünde bulunan *Glossaire* özelliği de öğrencilere ipuçları sunabilir. Bu konuda daha detaylı bilgilere ulaşmak isteyen öğrenciler arama motorlarını kullanarak farklı türdeki ilanları görebilirler. Bu ders için yaklaşık 1 saat çalışma süresi öngörülmektedir.

e- Jouons aux agents immobiliers (Emlakçı ile oynayalım): Bu ders Paris'deki apartmanların düzenleri ile ilgili bilgiler içermektedir. Bir anlamda apartmanlarla ilgili detayları içerir. Öğrenci bu detayların neler olduğunu gözlemleyerek bunları tasvir etmeye çalışır. Binanın mevki, yerleşimi, yüksekliği, odalarının özellikleri gibi detaylar tasvir edilmeye çalışılır.

Bu çalışma için *Exploration* menüsünde bulunana *Visite d'appartement* bölümünden öğrenciye en iyi fikri verecek apartmanlardan biri seçilir ve bu apartman tasvir edilir. Öğrenciler grup çalışması yaparak üzerinde çalıştıkları apartmanları birbirleriyle karşılaştırabilir. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1,2 saattir.

f- Tiens... c'est intéressant... bizarre... drôle.. (haydi... ilginç... tuhaf... komik): Bu derste öğrenci Paris'deki apartmanlara eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşır ve kendisine tuhaf, ilginç ve komik gelen şeyleri anlatır. Ayrıca Fransızlar ve onların yaşam alanları içerikli makaleler yazabilir.

Bu çalışma için öğrenci öncelikle *Exploration* menüsünden *Visite d'appartements* bölümüne tıklayarak dört apartman seçer ve bu apartmanları; sokağı, mimari yapısı, iç dekorasyonu, mevkii gibi özellikleri bakımından inceler ve bu özellikleri olumlu ve olumsuz yorumlarla tasvir eder. Öğrenciler grup çalışması yaparak edindikleri bilgileri birbirleriyle paylaşabilirler. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1 saattir.

3.4.4.2.3. Zooms Sur (Yakından İncele)

İletişim durumlarının anlatıldığı bu derste öğrenci jest ve mimikler gibi farklı iletişim unsurları üzerinde durur. Karakterlerin tepkilerini, heyecanlarını ve davranışlarını gözlemleyen öğrenci, Fransızları daha ayrıntılı tanımaya çalışır ve bu durum öğrencinin iletişimini kolaylaştırır. Zira dile ait bu unsurlar anlaşılması güç ve karmaşık olan durumlarda ipucu özelliği taşıyarak öğrenciye fikir vermektedir.

a- Les situations de communication Saluer et Prendre congé (Selamlaşma ve vedalaşma iletişim durumları): Bu dersin amacı birini selamlamanın ve vedalaşmanın farklı şekillerini öğretmektir. Öğrenci karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerini gözlemleyerek farklı karşılaşma durumlarında nasıl selamlaştıklarını ve farklı vedalaşma durumlarında nasıl müsaade istediklerini kavramaya çalışır.

Bu çalışma için *Exploration* menüsünde bulunana *Zoom Sur* bölümüne tıklanarak *Catégori Principale* seçeneğinden *Situations de communication* başlığı tercih edilir. Daha sonra *Sous-catégories* altbaşlığı tıklanarak burada yer alan *Saluer ve Prendre congé* seçenekleri tercih edilir. Buradaki sahneler çeşitli karşılaşma durumlarında selamlaşma ve müsaade isteme örneklerinin yer aldığı sahnelerdir.

Öğrenciler bu sahneleri izleyerek ilgili durumları kavramaya çalışırlar. Ayrıca grup çalışması yaparak edindikleri bilgiler doğrultusunda karşılaşma ve vedalaşma durumlarını sınıfta canlandırabilirler. Örneğin uzun zamandan beri karşılaşmayan iki arkadaşın karşılaşma durumunu, bir öğretmenle bir öğrenci velisinin karşılaşma durumlarını veya okula gitmek için evden ayrılan bir öğrencinin ebeveynleriyle vedalaşma durumlarını canlandırabilirler. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 90 dakikadır.

b- Les situations de communication Demander un service (Yardım isteme iletişim durumları): Bu derste öğrenci bir isteği açıklamanın farklı şekillerini ve birinin başka birinden yardım istemesinin değişik durumlarını kavramaya çalışır. Doğrudan ve dolaylı yollardan isteme durumlarını, kibar veya kaba bir şekilde isteme durumlarını gözlemleyerek kimin, neyi, nasıl istediğini açıklamaya çalışır.

Bu çalışma için öğrenci *Exploration* menüsünde bulunana *Zoom Sur* bölümüne tıklayarak *Catégori Principale* seçeneğinden *Situations de communication* başlığını tercih eder. Daha sonra *Sous-catégories* altbaşlığına tıklayarak burada yer alan *Demander un service* seçeneğini tercih eder. Bu bölümde konu ile ilgili değişik sahneler yer almaktadır. Öğrenci bu sahneleri izleyerek farklı istek durumlarını bir arada görme fırsatı bulur.

Öğrenciler bu derste de grup çalışması yaparak edindikleri bilgileri birbirleriyle paylaşabilir ve değişik canlandırmalar yaparak bilgilerini somutlaştırıp pekiştirebilirler. Örneğin bir metroda ağır bir valiz taşıyan birinin tanımadığı birinden valizini taşımasına yardım etmesi konulu bir canlandırma yapılabilir. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1 saattir.

c- Les caractéristiques de l'oral: hésitations (Sözel özellikler: duraksamalar): Bu ders bir konuşma esnasında sesin ritminde meydana gelen değişiklikler ve duraksamalar üzerine fikirler vermeyi amaçlamaktadır. Öğrenci, karakterlerin bir tereddüt durumunda heyecanlarını ve tepkilerini dikkatli bir şekilde gözlemleyerek bu esnada sergiledikleri tavırlar hakkında bilgi sahibi olur.

Bu çalışma için *Exploration* menüsünde yer alan *Zooms Sur* bölümüne tıklanır ve *Caractéristiques de l'oral* anabaşlığından dersimizin konusu olan *Les hésitations* altbaşlığı tercih edilir. Burada Fransızların çeşitli durumlarda verdikleri değişik tepkilerin olduğu sahneler mevcuttur. Öğrenci bu sahneleri izleyerek buradaki duraksamalara dikkat eder.

Duraksamalar bazen bir soluk bazen bir uzatma bazen de bir kelimeyi abartma veya tekrar etme şeklinde olabilir. Öğrenci izlediği sahneleri kategorilere ayırarak hangi

sahnede ne tür duraksama olduğunu not alabilir. Bu cümleleri yüksek sesle okuyup benzer tepkiler oluşturmaya çalışabilir veya grup çalışması yaparak benzer sahneler oluşturup canlandırmalar yapabilirler. Canlandırmalarda öğrenciler birbirlerine sorular sorarak bu soruları duraksayarak cevap verebilirler. Örneğin bir randevuya geç kalıp kalmadığı sorulabilir veya birini bir partiye davet etme ve diğerinin bunu reddetmesi gibi durumlar canlandırılabilir. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1 saattir.

d- Les mots de l'oral: Bon et Bien (Sözsöz özellikler: İyi ve Güzel): Bu derste bir konuşmayı kesmek ve söylenecek bir şey üzerine birinin dikkatini çekmek için yapılan işaretler yorumlanır ve bunlar hakkında ilgi sahibi olunur. Fransızca özellikle *bon* ve *bien* sözcükleri bu durumlarda çok sık kullanılan sözcüklerdir. Öğrenci bu sözcüklerin geçtiği sahneleri izleyerek bunların anlamını yorumlamaya çalışır.

Bu çalışma için *Exploration* menüsünde yer alan *Zooms Sur* bölümüne tıklanır ve *Caractéristiques de l'oral* anabaşlığından *Les mots de l'oral "Bon!"* altbaşlığı seçilir. Öğrenci burada yer alan diyalogları gözlemleyerek bu ünlemlerin kullanımlarına dikkat eder. Öğrenciler grup çalışması yaparak yorumlarını birbirleriyle paylaşabilir, kullanımlara farklı bakış açısı getirebilirler. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1 saattir.

e- La communication non-verbal: des gestes spécifique 1 (Yazılı olmayan iletişim: özel jestler): Bu ders öğrencinin konuşmaya eşlik eden jestlere alışmasını amaçlamaktadır ve özellikle el ve kol hareketleri üzerinde durmaktadır. Öğrenci bu hareketlere dikkat ederken özellikle şunlara dikkat etmelidir; kollar dik veya gergin, eller kapalı ve açık, avuç içleri aşağıya veya yukarıya doğru, kol hareketleri yukarıya, aşağıya, vücuda doğru ve dışarıya doğru olabilir. Ayrıca omuzlar, baş ve vücudun duruşu gibi özelliklere dikkat edilmelidir.

Bu çalışma için *Exploration* menüsünde yer alan *Zooms sur* bölümüne tıklanarak *Gestuelle* seçeneği tercih edilir. Burada yer alan ve değişik duyguları yansıtan ilk 11 sahne izlenir. Bu sahnelerden birkaç tanesi üzerinde durularak yukarıda belirtilen özellikler gözlemlenir. Ayrıca öğrencinin dikkatini çeken farklı hareketler varsa bunlar

belirtilir. Gözlemlenen hareketler öğrenci tarafından taklit edilmeye çalışılır. Bu ders için öngörülen yaklaşık çalışma süresi 1 saattir.

3.4.4.2.4. Jouer avec des Images et des Mots (Resimler ve Kelimelerle Oyun)

Bu derste öğrenci resimlerle ve kelimelerle değişik çalışmalar yapar. Resimlerle ilgili çalışmalarda *L'Album vidéo* özelliğinden yararlanarak burada yer alan resimlerden kendine bir albüm oluşturur ve bu resimler üzerinde değişik oynamalar yaparak farklı şeyler ortaya çıkarır. Örneğin resimler üzerine fotomontaj yapabilir.

Kelimelerle ilgili çalışmada *Glossaire* özelliğinden yararlanılabilir. Örneğin komik, esprili ve tuhaf bulunan kelimelerin bir listesi çıkarılabilir ya da *etre*, *avoir* ve *faire* fiilleriyle kullanılan açıklamaların bir listesi oluşturulabilir. Ayrıca öğrenciler grup çalışması yaparak fotoğrafları paylaşabilir, beraber kelime oyunları oynayabilirler. Bu ders için belli bir süre önerilmemektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

Geçmişten günümüze yabancı dil öğretim alanı bir yandan içinde bulunduğu dönemin şartlarına göre evrimleşirken bir yandan da teknolojik gelişmelerin etkilerine göre şekillenmiştir. Diğer birçok bilim dalı gibi yabancı dil öğretim alanı da teknolojik gelişmelere kayıtsız kalamayarak teknolojinin sunduğu olanakları kendi alanına uyarlamaya çalışmıştır. Zira teknolojik ilerlemeler bilim dalları üzerinde derin etkiler yaratırken her yeni icat beraberinde farklı uygulama ve yöntemlerin geliştirilmesine de vesile olmuştur.

15. yüzyılda matbaanın icadıyla başlayan hızlı bilgi aktarımı 20. yüzyılın ortalarına kadar yazılı ve görsel birçok farklı icatla devam etmiştir. Fakat 20. yüzyılın ilk yarısına kadar devam eden teknolojik icatlar dilbilim alanını etkilese de bu buluşların sınıf ortamında kullanılmasına yönelik etkili yöntemler geliştirilememiş ve bu icatlar sınıf ortamlarında etkili bir şekilde kullanılamamıştır.

20. yüzyılın ikinci yarısında video, televizyon ve ses kayıt cihazlarıyla donatılmış dil laboratuvarlarıyla birlikte yeni bir değişim başlamış ve bu değişim bilgisayarların öğretim amaçlı kullanılmasına kadar devam etmiştir. Yani 60'lı ve 70'li yıllar boyunca bilgisayarların sınıf içinde kullanımına ilişkin çalışmalar ve uygulamalar devam etmiştir. 90'lı yıllarda İnternetin icadı ve sahip olduğu çokluortam bileşenleri, çevrimdışı ve çevrimiçi artzamanlı ve eşzamanlı içerikler yabancı dil öğretimi alanının ihtiyaç duyduğu gereksinimleri karşılarken bu alanda köklü yöntem değişikliklerine de neden olmuştur.

Teknolojik gelişmelerin yabancı dil öğretim alanına uyarlanmasında davranışçı psikolojinin çok önemli rolü olmuştur. Yapısalcı okul olarak adlandırılan ve davranışçı psikolojinin dilbilim alanındaki yansıması olarak kabul edilen bu okul dil öğretimindeki uygulamalara yönelik bütün etkinliklerde kendini göstermiştir. Yapısalcı psikolojiye bağlı olarak Amerika'da kurulan Amerikan yapısal dil okulu, dil çalışmalarını belli bir kurama göre sistemli bir şekilde açıkça ortaya koymuş ve böylece bu alanda söz sahibi olmayı başarmıştır.

Yapısalcılık daha sonra davranışçı ruhbilim kuramı ile yakınlaşarak gözlenebilir davranışların incelenmesi gerektiği tezini savunmuştur ve dil öğrenmenin sürekli tekrarlama, ezberleme ve yineleme sonucunda gerçekleşebileceği görüşünü benimsemiştir. Böylelikle davranışçıların ortaya attıkları öğrenmenin uyarıcı ve davranış arasında bir bağ kurularak gerçekleştiğini ve pekiştirme yoluyla davranışın değiştiği görüşü genel kabul görmüştür.

Buradan hareketle davranışçıların önemli ismi Skinner ve arkadaşları, pekiştirme ilkelerini temel alarak sınıfta öğretmenlerin yerini alacak bir öğretim makinesi tasarlanması fikrini ortaya atmışlardır. Adına Programlı Öğretim dedikleri bu yöntemle tasarlanan makineler öğretim programlarının da temel felsefesini oluşturmuştur.

Bununla birlikte, duyumcu dil yöntemi olarak adlandırılan bir yöntemin uygulama düzenekleri olarak ortaya çıkan dil laboratuvarları İkinci Dünya Savaşı sonrasında Amerikan askerlerine dil öğretmek amacıyla kullanılıp başarılı sonuçlar alınsa da 1980’li yıllarda sonra popülerliğini kaybetmeye başlamıştır. Fakat İnternetin sınıf ortamında kullanılmaya başlaması dil laboratuvarlarının multimedya dil laboratuvarına dönüşerek yeniden hayat bulmasına vesile olmuştur.

Bir diğer önemli dilbilim okulu ise Noam Chomsky’nin ortaya attığı üretici-dönüşümsel dilbilgisi okulu olmuştur. Davranışçılara karşı çıkarak, bireylerin dilbilgisine sahip olmadan zihinde bilinçsiz bir şekilde oluşan olgularla konuştuğu görüşünü savunan ve geçerliliğini hâlâ koruyan bu kuram, daha sonra dil ile iletişimin birbirine bağlı olduğu görüşünü savunan iletişimsel yaklaşımla yakınlaşarak bilişsel-iletişimsel yaklaşım denilen yeni bir yöntem ortaya çıkarmıştır.

Bilişsel-iletişimsel yaklaşım yabancı dil öğrenenlere öğrendikleri dile yakın dilsel beceriler kazandırmayı hedeflemiş ve bu hedefi gerçekleştirmek için klasik yöntemlerin yeterli olmayacağı, teknolojik gelişmelerden de yararlanmak gerektiğini savunmuşlardır. Önce televizyon ve videodan yararlanmaya çalışan bu yöntem daha sonra bilgisayar ve internetin sunduğu olanaklardan yararlanmıştır.

Günümüzde gelişen teknolojiler, ülkeler arasındaki sınırları ortadan kaldırarak insanları birbirlerine yaklaştırırken birbirlerini daha iyi tanımalarına, daha iyi anlamalarına ve birbirlerinin kültürlerini keşfetmelerine imkân sağlamıştır. Özellikle İnternetin icadı ülkeler arasındaki sınırları ortadan kaldırarak dünyayı küçük bir kutu içerisinde önümüze sunmuştur. Böylelikle kişilerarası ve toplumlararası iletişimin ve bilgi paylaşımının önü açılmış ve bu alandaki sınırlılıklar ortadan kalkmıştır. Bu durum hiç kuşku yok ki en çok yabancı dil alanına olan ilgiyi artırmıştır.

İnternet, yabancı dil alanına olan ilgiyi artırmakla kalmayarak eğitim alanında sunduğu birçok içerikle de bu alanın ihtiyaç duyduğu gereksinimleri karşılayan önemli kaynak olmuştur. Zira yukarıda da bahsettiğimiz gibi yabancı dil alanında sadece teorik bilgilerin işlenmesi yeterli değildir, öğretimin hedefine ulaşabilmesi için teorik bilgilerin uygulanması da gerekmektedir. Bilgisayar programları hem teorik hem pratik uygulamaların işlenmesine olanak sağladıklarından dolayı, yabancı dil öğretimi alanı için büyük anlam ifade etmektedir.

Bilgisayar programları, yabancı dil öğretim alanının geliştirmeyi hedeflediği okuduğunu anlama, dinlediğini anlama, konuşma ve yazma becerilerinin yanı sıra iletişimsel becerileri de geliştirebilecek içeriklere sahiptir. Bu içeriklerin etkili bir şekilde kullanılabilmesi için öncelikle programların hem teknik açıdan hem pedagojik açılarından daha hassas üretilmeleri gerekmektedir. Sundukları metotlar hem pedagojik açıdan hem tasarım metodolojisi açısından uygun olması gerekmektedir.

Teknoloji alanında hızla devam eden bu gelişmeler, yabancı dil öğretiminde uygulanan klasik yöntemleri yetersiz kılarken dilbilimcileri de yeni model arayışlarına sevk etmiştir. Dilbilimciler, bir yandan bu icatların ders ortamında etkili biçimde kullanılmasına yönelik yeni yöntemler geliştirmeye çabalarken bir yandan da tasarlanan programların eğitim-öğretime uygunluğu üzerinde durmaya başlamışlardır.

Günümüzde öğretim amaçlı kullanılan bilgisayar programlarının birçoğu bilgisayar uzmanları tarafından geliştirilmiştir ve bu yüzden programların birçoğunun eğitici yönü eksik kalmıştır. Teknik altyapıya sahip bu uzmanlar, görsel ve teknik açıdan son derece güzel içerikler sunmayı başarmış; fakat eğitici yönünü yeteri kadar yansıtamamışlardır. Eğitimbilimcilerin de yeteri kadar teknik altyapıya sahip

olmamaları bu sürecin dışında kalmalarına sebep olmuş ve böylece üretilen birçok program öğretici asıl amacından uzaklaşarak eğitsel değerini yitirmiştir.

Programların amaç ve işlevleri birbirlerinden farklılık gösterse de tasarım süreçleri genelde birbirine paralellik arz etmektedir. Tasarım aşamaları belli bir süreci gerektirdiğinden proje yaklaşımı temel alınarak tasarım yapılmalıdır. Proje yaklaşımında ise belli kıstasların yerine getirilmesi zorunludur. Örneğin her şeyden önce bir tasarım ekibi kurulmalı; bu ekipte yer alacak kişiler hem teknik hem pedagojik altyapıya sahip uzmanlardan oluşmalıdır. Ekonomik kaygılardan dolayı birçok program tasarımında bir uzman birden fazla görev üstlenebilmektedir. Bu durumda istenilen mesaj etkin bir biçimde iletilememekte ve programın verimi düşmektedir. Bundan dolayı bu süreçte görev alan uzmanların her birinin görev tanımları belirlenmeli ve bir uzman birden fazla görevi üstlenmemelidir.

Tasarım sürecinde programların verimini artırmak için ihtiyaç analizi yapılmalıdır. Çünkü programların verimli olabilmesi için öğrenci merkezli olması gerekmektedir. Öğrenci merkezli tasarım öğretimi öğrencinin gereksinimlerine göre şekillendirir. Bunun için gerekli görülen yöntem ve teknikler belirlenerek bunlar ışığında bilgiler toplanıp değerlendirilerek ihtiyaç tespiti yapılmalıdır. Ayrıca bu süreç sonunda elde edilen bilgilerden daha sonraki aşamada hedef ve davranışların belirlenmesinde yararlanılmalıdır.

Hedeflerin belirlenmesi ve açık biçimde ortaya konulması öğrencinin ileride karşılaşabileceği sıkıntıların önceden görülmesine ve bunlara karşı çözüm üretilmesine olanak sağlar. Hedefler gözlenebilir özelliklerde olmalıdır. Zira hedeflerin ölçülebilir olması için gözlenebilir olması gerekmektedir. Hedefleri net bir şekilde belli olmayan davranışların ölçülebilmesi mümkün değildir. Ölçme olanağı olmayan davranışların da başarılı olup olmadığının tespitini yapmak olanaksızdır. Ayrıca hedefler aşamalı bir şekilde devam eden küçük alt hedeflerden oluşmalıdır. Çünkü alt hedeflerin tespiti ana hedefe daha çabuk ulaşılmasına olanak verir. Böylelikle planlı bir şekilde hareket edilerek zamandan tasarruf edilmiş olur. Bundan dolayı hedefler belirlenirken öncelikli olarak alt hedeflerin belirlenmesi gerekir.

Hedefler belirlendikten sonra üzerinde durulması gereken en önemli konu içerik konusudur. İçerik konusu, bu konuyla ilgili kesin bilgiler ortaya konulamamasından dolayı üzerinde en çok tartışılan konulardan biridir. Zira içerik dersten derse, durumdan duruma değişebilmektedir. Ayrıca bilginin sürekli gelişmesi ve yeni gelişen bilgilerin nasıl ve ne şekilde öğretileceği konusunda farklı yaklaşımların ortaya çıkması e-öğrenme uygulamaları ile ilgili sorunlara neden olmaktadır. Bundan dolayı bu konuda en belirleyici olan öğrencinin istekleridir.

Etkili bir içerik hazırlamak için her şeyden önce içerikte yer alan unsurların ekranda nerede ve ne zaman görüntüleneceği önceden belirlenmelidir. Bu noktada alan uzmanlarına ve gerçekleştirmecilere büyük görevler düşmektedir. Zira etkili bir içerik tasarımı gerçekleştirmek için tasarımın planlanması gerekmektedir. Daha sonra öğrencinin kapsamlı analizi yapılmalıdır ve öğrencinin dil yeterliliği, ön düzey bilgileri ve hazırbulunuşluk düzeyleri, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenle etkileşimi göz önünde bulundurulmalıdır. Bu durum programların tasarımcının bakış açısına göre değil öğrencinin bakış açısına göre olmasına olanak sağlar yani programı öğrenci odaklı kılar.

İçeriği iyi düzenlenmiş programlar öğrenciler açısından son derece motive edici ve sürükleyici olmaktadır. Hedef ve içerik arasındaki bağlantının iyi olması gerekir. Ünitelerin birbirleri ile bağlantılı olması geçmiş konuların unutulmamasını sağlar. Bu nedenle gerek yeni kelimeler, gerekse yeni yapılar ve kalıplar diğer yeni ünitelerde de yer almalıdır. Bütün bunlar öğrencinin öğrenme sürecinde aktif bir rol oynamasını sağlar ve bunun sonucunda etkili öğrenmeler gerçekleşir.

Etkili öğrenmeler gerçekleştirmek ve programları öğrenci merkezli yapmak için programların hedef kitleye uygun olması gerekmektedir. Zira bu programlarda amaç öğrenciyi öğretim sürecinde en etkin kılacak içerikleri sunmaktır. Hedef kitlenin yaşı hazırbulunuşluk düzeyleri, dil kapasiteleri, eğitim düzeyleri ve istekleri gibi özellikleri dikkate alınarak hazırlanan programlar öğrenciyi öğretim sürecinde etkin kılarak kalıcı izli öğrenmelerin gerçekleştirilmesini sağlar.

Programların hedef kitleye uygun bir şekilde tasarlanması için bir takım sorulara cevap aranması gerekmektedir. Yabancı dil öğretim amaçlı kullanılacak bir program için şu soruları sorabiliriz; Program hangi yaş grubuna hitap edecek? Bunların

hazırbulunuşluk düzeyleri nasıldır? Dil kapasiteleri ve eğitim düzeyleri nasıldır? İstekleri nelerdir?

Hedef kitlenin yaşının tasarım sürecinde dikkate alınması gerekmektedir. Zira ilköğretim çağındaki bir çocuğa yabancı dil öğretmekle yetişkin birine öğretmek arasında çok ciddi farklar vardır. Zekâ düzeyi, ilgi, yetenek, eğitimsel istek ve arzular, beklentiler gibi özelliklerin farklı olması bu gruplar için uygulanacak yaklaşımlarda ve tasarlanacak programlarda da farklılık meydana getirir. Bundan dolayı öğrencinin yaşına uygun içeriklerin seçilerek bunlar programlara yansıtılmalıdır.

Dikkate alınması gereken bir diğer önemli özellik ise hedef kitlenin hazırbulunuşluk düzeyidir. Zira öğrenme faaliyetinin gerçekleşmesi için öğrencinin gerekli olan bilişsel, duyuşsal, sosyal ve psikomotor önkoşul davranışları kazanmış olması gerekmektedir. Eğer öğrenci bu davranışları kazanmamış ise o programdan verim elde edilmesi olanaksız olur. Bundan dolayı tasarım sürecinde öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri dikkate alınmalıdır.

Hedef kitlenin dil kapasitesi yabancı dil öğretimini ve öğrenimini etkileyen faktörlerden biridir. Bilim adamları her bireyin doğuştan gelen bir dil edinme kapasitesine sahip olduğunu belirtmektedirler. Fakat dil edinme kapasitesiyle ilgili farklı görüşler ortaya sürmektedirler. Bazı bilim adamları bu kapasitenin ergenlik sonrasında etkisini yetirdiğini savunurken bazı bilim adamları ise bunun etkisini yitirse bile tamamen kaybolmadığını ve gerekli koşullar sağlandığında yeniden etkin duruma geçebileceğini savunmaktadırlar. Öğrencinin dil kapasitesini etkin bir biçimde kullanacak içeriklerin programlara yansıtılması gerekmektedir. Özellikle bol miktarda anlaşılabilir mesaj alınmasının öğrencinin dil kapasitesini etkin tuttuğu gerçeğinden hareketle programlarda okuma ve dinleme etkinliklerine ağırlık vermelidir.

Eğitim düzeyi de hedef kitleyle ilgili dikkate alınması gereken önemli özelliktir. Öğrenci kendi oluşturduğu öğrenme deneyimini yabancı dil öğrenme sürecinde de kullanmaktadır. Kaygı, rekabet, öğretmene tepki vermek veya öğretmene bağımlı kalmak gibi tutum ve davranışları diğer öğrenme süreçlerinde de kullanmaktadır. Eğitim seviyesi yükseldikçe öğrenme deneyimleri de doğal olarak artmaktadır. Bu deneyimlerin neler olduğu ve sınıf ortamında nasıl bir etkileşim sağladığı, yararlı ve

zararlı yönlerinin neler olduğu irdelenerek bu özelliklerin göz önünde bulundurulması ve programlara yansıtılması gerekmektedir.

Hedef kitlenin istekleri bu süreçte dikkate alınması gereken bir diğer konudur. Öğrencinin öğrenme etkinliklerine etkin bir şekilde katılmasında ve öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleşmesinde öğrencinin istekleri önemli bir rol oynamaktadır. Öğrencinin merak ve ilgisini çeken içerikler onların öğrenme isteklerini ve derse katılma arzularını da artırmaktadır. Bu durum öğrencinin öğrenme sürecinde aktif bir rol oynamasını sağlamakta ve etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesine imkân vermektedir. Öğrencilerin yaşları, eğitim seviyeleri, yabancı dil öğrenme amaçları onların ne istedikleri hakkında ipuçları sunmaktadır. Tasarlanacak programların içeriği bu ipuçlarından yararlanılarak hazırlanmalıdır. Zira tasarımcının görevi daha çok öğrenme isteği yaratmaktır. Bu da ancak öğrencinin ne istediğini bilmekle mümkün olabilir.

Bütün bu etkenlerle beraber dil öğretiminde yapılan hataların ve karşılaşılan zorlukların önüne geçilmesi gerekmektedir. Bunun için karşıtsal dil çözümlemesi yapılmalı ve programlara yansıtılmalıdır. Hedef dil ile anadilin karşılaştırılması ve bu dillerin sesbilimsel, sözdizimsel ve sözcükbilimsel gibi özelliklerinin programlara yansıtılması bir yandan programları daha isabetli kılarken diğer yandan öğrencinin karşılaşacağı güçlüklerin ve yapacakları yanlışların önüne geçilmesini sağlar.

Dil öğretiminde karşılaşılan güçlükler ve yapılan yanlışlıklar diller arasındaki farklılıktan kaynaklanmaktadır. Çünkü her dilin kendine özgü bir yapısı vardır ve insanlar anadillerindeki özellikleri öğrenmek istedikleri yabancı dile aktarma eğilimindedirler. Eğer anadille hedef dil arasındaki benzerlikler fazla ise bu durum olumlu sonuçlar yaratmakta ve öğrenme süreci bundan büyük ölçüde yararlanmaktadır. Fakat ayrılıklar fazla ise bu durum öğrenme sürecini daha zorlaştırmaktadır. Diller arasında karşılaştırma yapılarak ortaya çıkacak hataların önüne geçilebilmekte ve başarılı sonuçlar elde edilebilmektedir.

Karşıtsal dil çözümlemesi yapılması gerektiği gibi karşıtsal kültür çözümlemesi yapmak da gerekmektedir. Zira dil ile kültür arasında doğrudan bir bağ olduğu Alman Dilbilimci Humboldt'dan beri artık dilbilimciler tarafından kabul edilen bir gerçektir.

Kültürel öğeler dikkate alınmadan tasarlanacak programların verimli olması beklenmemelidir.

Bugün artık yabancı dil öğrenmenin sadece dile ait dört temel becerinin geliştirilmesiyle mümkün olmayacağı ve dilin ait olduğu kültürün de öğrenilmesi gerektiği gerçeğini görmekteyiz. Konuşma, yazma, dinleme ve okuma becerilerinin yanı sıra dini inanışlar, gelenek ve görenekler, düşünce yapıları, ahlaki değerler, giyim kuşam, yiyecekler, içecekler, sanayi, ticaret, tarım gibi elemanlar kültürün her bir parçasını oluşturmaktadır ve dolayısı ile dilin bir parçasını oluşturmaktadır. Tasarlanan programların daha isabetli olması için bu öğelerin tasarlanacak programlara aktarılması gerekmektedir. Zira sosyal ve kültürel öğelerin tasarlanacak programlara yansıtılması öğrencinin karşılaşabileceği güçlüklerin ve yanlış anlaşılmanın önüne geçer.

Yukarıda bahsedilen pedagojik unsurların programlara istenilen ölçülerde yansıtılması programların isabetli olmaları için yeterli değildir. Çünkü pedagojik unsurlar kadar programların tasarım metodolojisi açısından da istenilen kıstaslara göre tasarlanmaları gerekmektedir. Tasarımı oluşturan çizgi, doku, renk gibi yapısal ve biçimsel elemanların denge, bütünlük, vurgu, ahenk gibi yerleşim elemanlarının her biri ayrı ayrı ele alınıp etkili kullanımlarının yolları aranmalıdır.

Tasarımı oluşturan elemanların çokluğu ve detayların fazlalığı tasarım sürecini uzatsa ve güçleştirse de bunların her birinin ayrıntılı bir şekilde incelenip programlara yansıtılması o programdan verim alınması açısından büyük önem taşımaktadır. Zira bunların tamamı birbiriyle bağlantılıdır ve birkaçını iyice öğrenip diğerlerinin üzerinde fazla durmayarak sağlıklı tasarımlar gerçekleştirmek mümkün değildir.

Arayüz tasarımı üzerinde en fazla durulması gereken durumlardan biridir. Program ile öğrenci arasında sağlıklı bir iletişim kurulabilmesi her şeyden önce bilgisayar ekranının (arayüz) doğru kıstaslara göre tasarlanmasına bağlıdır. Zira öğrenci ile etkileşimin gerçekleştiği ve öğrencinin ihtiyaç duyduğu bilgiye ulaştığı en önemli eleman arayüzdür. Fakat arayüz tasarımında deneysel kanıtlardan ziyade sezgisel inançlar ön plana çıkmaktadır, oysa arayüz tasarımının doğru kıstaslara göre tasarlanması için belirli ilke ve yöntemlere ihtiyaç vardır.

Öncelikle bir arayüzde öğrenci ile program arasındaki iletişimi sağlayacak bütün unsurların noksansız bulunması gerekmektedir. Ayrıca görüntü kalitesi çok iyi olmalıdır ve birçok konu tek bir görüntü ile anlatılmamalıdır. Bilgiler, ses, animasyon, video, grafik veya metin gibi farklı çoklu ortam araçları ile sunulmalıdır. Bu durum hem programı eğlenceli hale getirir hem öğrencinin ilgisini çekerek etkileşimi üst düzeye çıkarır. Fakat bu araçları seçerken hangi öğenin hangi amaca uygun olacağına dikkat edilmelidir ve dekoratif amaçlı kullanılmamalıdır.

Tasarımda kullanılan unsurların bir bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenmesi için kompozisyon ilkelerinden yararlanmak gerekmektedir. Zira bir bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenen elemanlar kullanıcıda görsel bir etki meydana getirerek öğrencide ilgi uyandırır ve dikkatini çekmeyi sağlar. Başarılı bir kompozisyon ancak tasarımcının kompozisyonu oluşturan unsurları belli ilkeler dâhilinde ve bir bütünlük oluşturacak tarzda etkili bir biçimde kullanmasıyla ortaya çıkar.

Özellikle kompozisyonu oluşturan unsurların gözün hareketine uyumlu bir şekilde yerleştirilmesi gerekmektedir. Zira gözün hareketiyle uyumlu tasarımlar algıyı kolaylaştırarak öğrencinin görüntüyü görsel hafızaya almasını çabuklaştırır. Göz hareketlerine uyumlu olmayan tasarımlarda gözün ayrıntıları seçmesi zorlaşır ve dikkat çekilmek istenilen bazı noktalar atlanabilir ve böylece öğrenci üzerinde yaratılmak istenilen etki zayıflamış olur.

Tasarımda başarılı sonuçlar elde etmek için kompozisyon unsurları kadar yapısal biçimsel elemanları da belli ilkelere göre yerleştirmek gerekmektedir. Çünkü bu öğelerin tümü birbirlerine işlevsel açıdan bağlıdırlar ve tasarım mesajının doğru ve etkili olabilmesi için belli ilkeler doğrultusunda kullanılmaları gerekmektedir. Zira uygun kıstaslara göre kullanılan elemanlar öğrenciden beklenen hedef davranışın kazanılmasına büyük katkı sağlamaktadırlar.

Belli ilkeler doğrultusunda kullanılmayan unsurlar öğrencinin estetik duygusunu olumsuz yönde etkileyerek o materyale karşı olumsuz tutum geliştirmesine neden olmaktadır. Ayrıca bu elemanların etkisi ve çekiciliği düşeceğinden eğitim sürecine katkısı azalmaktadır ve bu durum zaman ve emek kaybına yol açmaktadır. Bu bakımdan

tasarımda kullanılan yapısal ve biçimsel elemanların kullanım ilkeleri bilgisayar programlarının tasarım süreçlerine etkin ve verimli bir şekilde yansıtılmalıdır.

Tasarımda dağınıklığın önüne geçmek ve bütünlük sağlamak için yerleşim elemanlarını da belli ilkeler çerçevesinde kullanmak gerekmektedir. Zira belli bir düzen içerisinde sunulan öğeler belki dikkat çekici bir hale gelmeyebilir fakat; düzensiz tasarımlar insandaki estetik duygusunu etkileyerek algıyı olumsuz etkilemektedir ve bunun sonucunda başarısız sonuçlar ortaya çıkmaktadır.

Programlar her ne kadar pedagoji ve tasarım metodolojisi açısından uygun ölçütlere göre tasarlanırsa da başarının elde edilmesinde bu programların hem öğretmenler tarafından hem öğrenciler tarafından etkili ve üretken bir biçimde kullanılmaları gerekmektedir. Bunun için programlardan üst düzeyde verim alınmasına yönelik çalışmalar yapılması, yöntemler ortaya konulması gerekmektedir. Öğretmen ve öğrenciler bu yöntemler hakkında bilgilendirilerek onların bu uygulamaları doğru ve üretken bir şekilde gerçekleştirmeleri sağlanmalıdır.

Günümüzde bilgisayar programlarının eğitim ortamlarında yeterince etkili ve üretken kullanıldığından bahsetmek zordur. Bunun başlıca sebepleri, eğitimcilerin bilgisayar kullanımında yeterli tecrübeye sahip olmamaları ve seçilen programların ve uygulanan yöntemlerin yetersizliğidir. Bu durum öğrencilere olumsuz yansyarak gerekli yönlendirmeler yapılamamakta ve öğrencilerin de programları etkili ve üretken bir şekilde kullanmaları güçleşmektedir.

Programların verimli bir şekilde kullanılması için öncelikle her program türü için en uygun yöntem ve çalışma tekniklerinin bilimsel veriler ışığında ortaya konulması gerekmektedir. Programlarda yer alan etkinliklerin hangi beceriyi ne yönde desteklediklerinin bilinmesi ve buna yönelik öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirilmesi etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesi açısından şarttır. Herhangi bir bilimsel veriye dayanmayan çalışmalar zaman, emek ve mali kayıplara neden olarak başarısız sonuçlar doğuracaktır.

Bu program türlerinden ilki olan Birebir Öğretim ve Ders Sunu Programları yabancı dil öğrenmenin bir beceri işi olduğu ve bu becerinin geliştirilebilmesi için düzenli ve sık tekrarlar yapmak gerektiği fikrinden hareketle üretilmiştir. Fakat dil becerilerin geliştirilebilmesi için öğrencinin tek başına programla etkileşimde bulunması yeterli değildir, onun gerekli geribildirimleri alması ve doğru şekilde yönlendirilmesi de gerekmektedir. Bundan dolayı, bu programlar etkinlikler esnasında öğrencilerin çalışmaları gözden geçirecek, onları doğru şekilde yönlendirecek, gerekli geribildirimleri verecek ve aldıkları mesafe hakkında onları bilgilendirecek bir yapıda tasarlanmıştır.

Örnek olarak incelediğimi Dyned programı öğrencinin tek başına ilerleyebileceği bir yapıda olup gerekli geribildirimleri zamanında alabilecek bir tarzda hazırlanmıştır. Tasarım aşamasında birçok farklı alan uzmanının süreci dâhil olması farklı öğrenme şekillerine, farklı yaş gruplarına ve farklı eğitim düzeyine sahip kişilere hitap etmesini imkânlı hale getirmiştir. Özellikle öğrenci çalışmalarının öğretmen tarafından gözlemlenmesi ve öğretmenin öğrenci ile olan etkileşiminin idare ve yöneticiler tarafından takip edilmesi bu programın en önemli özelliklerinden biridir. Program içerisindeki diyaloglarda çizgi film tekniği yerine gerçek karakterler kullanılması programı daha gerçekçi kılabilirdi. Ayrıca öğrenci ve öğretmen arasında iletişim kurmaya yarayacak e-mail sisteminin olmaması öğrencinin yönlendirilmesi noktasında bir eksiklik ortaya çıkarmaktadır.

İkinci grup programlar olan Alıştırma ve Tekrar Programları, öğrencilerin ders etkinliklerini desteklemek amacıyla üretilmişlerdir. Tekrarın yabancı dil öğretimindeki öneminden hareketle sürekli tekrarlar ve alıştırma yaparak bilgiyi kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe aktarmayı amaçlayan bu programlar, kolay ve kısa sürede hazırlanmalarından dolayı öğretmenler ve öğrenciler tarafından kabul görmüştür. Özellikle Milli Eğitim'e bağlı ilköğretim okullarında okutulan ders kitaplarında yer alan dinleme alıştırma ve tekrarların sınıf ortamında işlenememesi durumunda öğretmen tarafından birkaç dakika içinde bu programlar vasıtasıyla hazırlanıp öğrencinin okul sonrasında evde kendi bilgisayarında çalışması sağlanabilmektedir.

Çalışmamızda ele aldığımız Language Coach programı basit bir programdır fakat şuan ülkemizdeki ilköğretim sınıflarının büyük çoğunluğu yabancı dil alanında

uygulanan müfredatın gereksinimlerini karşılamakta yeterli olamamaktadır. Özellikle dinleme ve konuşma becerileri açısından son derece önemli olan diyalog etkinliklerinin uygulanmasında sorunlar ortaya çıkmaktadır. Language Coach bu alandaki eksikliklerin giderilmesine olanak sağlayacak içerikler sunmaktadır. Programın yalnızca bir adet ses, resim ve yazı formatını desteklemesi en büyük eksi yönünü oluşturmaktadır.

Üçüncü tür programlar olan Öğretici Oyun Programları, öğrencilerin en çok ilgisini çeken ve bu yüzden etkileşimin en yüksek olduğu program türleridir. Oyunun, çocuğun psiko-motor, psiko-sosyal, duyuşsal ve zihinsel yeteneklerini geliştirdiği gerçeğinden hareketle hazırlanmış bu programlarda temel amaç, verilmek istenilen bilgilerin ve kazandırılmak istenilen davranışların oyun yardımıyla gerçekleştirilmesidir. Her ne kadar bu programların geçmişi eskilere dayansa da bilgisayarların ve İnternetin eğitim-öğretim yaşantılarına girmesiyle yaygınlaşmıştır.

Üzerinde çalıştığımız Mingoville programının İnternet tabanlı oluşu ve kolay ulaşılabilir olması en önemli avantajlarından biridir. Ders içerikleri ekstradan oyunlarla desteklenmiştir ve öğrencinin kendi bilgisayarına indirebileceği müzik, resim ve farklı yazı içerikleri mevcuttur. Bu durum öğrencinin programa karşı olumlu tutum geliştirmesini sağlamaktadır. Öğrenci programın birçok yerinde kendi sesini kayıt altına alıp hedef dille karşılaştırabilmektedir. Bu durum programın en önemli avantajını oluştururken programda çok fazla renk kullanımının ve birbirine yakın tonlarda renklerin kullanımının algıyı zorlaştırması programın eksi yönünü oluşturmaktadır.

Yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları türlerinden sonuncusu Simülasyon yani Benzetim Programları'dır. Öğrencinin bilgi ve becerilerini görerek ve yaparak kazanması ve öğretim sürecinde meydana çıkabilecek risklerin ve tehlikelerin ortadan kaldırılması ve ayrıca zaman ve maliyetten tasarruf edilmesi amacıyla üretilmişlerdir. Birçok farklı bilim alanında değişik amaçlarla kullanılan bu programlar yabancı dil öğretim alanında ise gerçek hayattan kesitlerin sınıf ortamına getirilerek öğrencinin o dili, ana dili olarak konuşulduğu ortamdan öğrenmesi amacıyla tasarlanmışlardır.

Bu program türlerine örnek olarak incelediğimiz *A la Rencontre de Philippe* gerçek yaşamdan kesitleri sınıf ortamına getirerek doğal bir öğrenme süreci

sunmaktadır. Programın birinci bölümü hariç tüm bölümlerin dallanmalı bir yapıda oluşu öğrenciye farklı durumlarda nasıl davranıldığı konusunda önemli bilgiler sunmaktadır. Öğrencinin karşılaşılabileceği yanlış anlaşılımların önüne geçebilmek için tasarlanan yardım menüsü birçok durumda kültürel açıklamalar içererek hedef dilin kültürünün de tanınmasına olanak sağlamaktadır.

Bunların yanı sıra konuşmaların doğallık ilkesinden hareketle çok hızlı ve akıcı bir şekilde olması başlangıç düzeyindeki öğrenciler için ciddi sıkıntılara neden olmaktadır. Çünkü bu durum programa karşı olumsuz tutum geliştirilmesine neden olarak öğrencinin programdan hatta o dilden uzaklaşmasına neden olabilir. Bu tarz programların Skinner'ın programlı öğretimde ortaya koyduğu ve etkin öğrenmeler gerçekleştirmek için ileri sürdüğü küçük adımlar ilkesi ve aşamalılık ilkesi dikkate alınarak hazırlanması gerekir.

Hiç şüphe yok ki programlardan arzu edilen seviyede verim alınması birçok etkene bağlıdır. Fakat uygun kıstaslara göre tasarlanmış, doğru ve etkili yöntemlerle kullanılan programlardan verim alınması kaçınılmazdır. Tasarım ve uygulama sürecinde yapılacak hatalar ve ortaya çıkacak eksiklikler öğrenciyi olumsuz yönde etkileyerek başarısızlığa neden olacaktır. O yüzden bu sürece dâhil olan herkesin konunun öneminin farkında olarak üzerine düşenleri titizlikle yapması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Akçay, C. (2007, Kasım 22–23). *Arapça Ders Kitabında Bulunması Gereken Özellikler*. Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Türkiye’de Yabancı Dil Eğitimi Ulusal Kongresi, Bildiriler. Ankara.
- Aksungur, S.T. (1997, June 6–7). *Using Games in Language Teaching. In Teaching factor in Foreign Language Classes*. First International Tömer Conference. Tömer Gaziantep Branch. Gaziantep.
- Aktaş T. (2005, April). *Yabancı Dil Öğretiminde İletişimsel Yeti*. Journal of Language and Linguistic Studies, 1 (1), 89–100.
Web: www.jlls.org/Issues/Volume1/No.1/tahsinaktas.pdf adresinden 19.12.2007’de alınmıştır.
- Alkan, C. (1988). *Bir Eğitim Ortamı Olarak Video*. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 21 (1), 265–270.
- Allen, M.W. (2003). *Micheal Alenn’s Guide to E-Learning*. John Wiley and Sons.
- Alpan, G. (2008, Kış). *Ders Kitaplarındaki Metin Tasarımı*. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi. 6 (1), 107–134.
- Andrei, L. (2003). *Teaching Machines And Programmed Instruction*.
Web: www.armyacademy.ro/biblioteca/anuare/2003/TEACHING.pdf adresinden 02.10.2010’da alınmıştır.
- Arıcı, N. ve Dalkılıç, E. (2006, Ekim). *Animasyonların Bilgisayar Destekli Öğretime Katkısı, Bir Uygulama Örneği*. Kastamonu Eğitim Dergisi. 14 (2), 421–430.
- Avcı, A. (2006). *Elektronik Eğitim Seti Tasarımında Entegre Programlama Yazılımı İle Desteklenen Proje Tabanlı Öğrenmenin Öğrencilerin Elektronik Devre Tasarımı Yapma ve Geliştirme Performanslarına ve Kalıcılığa Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğrenim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Adana.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.

- Bigalı, Ş. (1984). *Resim Sanatı*. Ankara: Şafak Matbaası.
- Birdal, A. (2005). *Yabancı Dil Öğretiminde “Gereksinim Çözümlemesi” Uygulamasının Gerekliliği*. Web: <http://www.ingilish.com/gereksinim-cozumlemesi.htm> adresinden 02.10.2010’da alınmıştır.
- Brooks, N. (1986). *Culture in the Classroom*. Culture Bound, Ed. by. Joyce Merrill Valdes, Cambridge University Pres.
- Bülbül, H.İ. (1999). *Öğretim Amaçlı Bilgisayar Yazılımlarında Ekran Tasarımı*. No: 141 Web: <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/144/bulbul.htm> adresinden 06.07.2009’da alınmıştır.
- Canale, M. (1983). *From Communicative Competence to Communicative Language Pedagogy. Language and Communication*. Richards, J. C. ve Schmidt, R.W. (ed.). Longman.
- Cengizhan, C., ve Ateş, D. (2006, Eylül 13-15). *Görsel Tasarım İlkelerinin BÖTE Bölümü Öğrencileri Tarafından Değerlendirilmesi*. 15. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi. Muğla Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Kötekli Kampüsü. Muğla.
- Chieh, L.C., Kritsonis, W.A., and Alumnus, D. (2006). *The Advantages and Disadvantages of Computer Technology in Second Language Acquisition*. Doctoral Forum National Journal For Publishing And Mentoring Doctoral Student Research. 3 (1) Web: www.nationalforum.com adresinden 02.10.2010’da alınmıştır.
- Chomsky, N. (1959). *A Review of B. F. Skinner's Verbal Behavior* in Language. 35 (1), 26–58.
- Coste, D. (1996). *Multimédia et Curriculum Multidimensionnel*. Y. Chevalier (eds.), Acte du Colloque: Outils Multimédia et Stratégies d'Apprentissage. Lille: Cahiers de la Maison de la Recherche de l'Université Charles de Gaulle.
- Çakmak, E.K. (2007). *Arayüz Tasarımında Yeni Bir Yaklaşım: Paralel Öğretim Tasarımı*. Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi. 27 (1), 1–22.
- Çelik, F. (2006, Aralık). *Türk Eğitim Sisteminde Hedefler ve Hedef Belirlemede Yeni Yönelimler*. Burdur Eğitim Fakültesi Dergisi. 12, 1–15.

- Çellek, T. (2003a). *Yaşamın Çizgisi*. Web: <http://www.tulaycellek.com/tulay/eser.asp?id=208> adresinden 24.11.2010'da alınmıştır.
- Çellek, T. (2003b). *Doku*. Web: <http://www.tulaycellek.com/tulay/eser.asp?id=249> adresinden 06.12.2010'da alınmıştır.
- Çellek, T. (2003c). *Resimde Kompozisyon*. Web: <http://www.tulaycellek.com/tulay/eser.asp?id=254> adresinden 06.11.2010'da alınmıştır.
- Chomsky, N. (1986). *Knowledge Of Language: Its Nature, Origin And Use*. New York: Praeger.
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*. (1.baskı) Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Demircan, Ö. (2005). *Yabancı Dil Öğretim Yöntemleri*. İstanbul: Der Yayınları.
- Demirci, M. (2008). *Uzaktan Eğitimde Etkili Eğitim Araçları ve Teknikleri*. Yayınlanmamış Bitirme Projesi Marmara Üniversitesi, Teknik Eğitim Fakültesi, Elektronik Bilgisayar Anabilim Dalı, Bilgisayar ve Kontrol Öğretmenliği Programı, İstanbul.
- Demirel, Ö. (2010). *Eğitimde Program Geliştirme*. (14. Baskı) Ankara: PagemA Yayıncılık
- Demirel, Ö. (1999). *İlköğretim Okullarında Yabancı Dil Öğretimi*. (2. Baskı) İstanbul: Milli Eğitim Basımevi
- Demirezen, M. (1990). *Video Kullanımının Yabancı Dil Öğrenimine Getirdikleri*. Hacettepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi Dergisi. 5, 289-298. Web: <http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/19905MEHMET%20DEMİREZEN.pdf> adresinden 16.02.2011'de alınmıştır.
- Edmonson, W. and House, J. (1993). *Einführung in die Sprachlehrforschung*. Franke Verlag, Tübingen, Basel,

- El Arabi S.A. ve Işkın, G.S. (1999). *Dil Öğreniminde Dilbilimsel Esaslar*. Cumhuriyet Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi Dergisi. 3 (1) Web: <http://eskiweb.cumhuriyet.edu.tr/edergi/makale/272.pdf> adresinden 07.03.2011'de alınmıştır.
- Ellidokuzoğlu, H. (2006). Yabancı Dil Öğretiminde Temel Prensipler, Web: <http://atakansonmez.blogcu.com/-/462490> adresinden 21.03.2011'de alınmıştır.
- Ekinci, M. (2006). *Ders Kitabının Tasarım*. Ankara: Matbaa Bilgi Bankası Web: <http://matbaaturk.org/matbaa-egitimi/ders-kitaplari> adresinden 29.11.2010'da alınmıştır.
- Ekmekçi, Ö.F. (1983, Temmuz-Ağustos). *Yabancı Dil Eğitimi Kavram ve Kapsamı*. Türk Dili, Dil Öğretim Özel Sayısı. TDK Yay. 106-115. Web: http://turkoloji.cu.edu.tr/DILBILIM/ekmekci_01.pdf adresinden 03.10.2010'da alınmıştır.
- Furstenberg, G. (1993). *A la rencontre de Philippe: Videodisc, Software*. Teacher's Manual and Student Activities Workbook. Yale University Pres.
- Furstenberg, G. et Level, S. (2006). *A la Rencontre de Philippe*. Guide d'Activités and Manuel de l'Utilisateur. Cle Internaitonal-Sejer.
- Fries, C. (1945). *Teaching and Learning English as a Foreign Language*. Ann Arbor: University of Michigan.
- Gosh, A. (1999). *Pre-Commercial Era Of Sound-Recording in India*. Indian Journal Of History Of Science. 34 (1) 47-59. Web: www.new.dli.ernet.in/rawdataupload/upload/insa/INSA.../20005afd_47.pdf adresinden 01.01.2010'da alınmıştır.
- Gömlüksiz, M.N. (2005). *Oyun ile İngilizce Öğretiminin Uygulanması ve Öğrenci Başarısına Etkisi*. (Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği), Kırgızistan Manas Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi. 14, 179-195.
- Huyen, N.T.T. and Nga, , K. T. T. (2003, December). *Learning Vocabulary Through Games-The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games*. Asian EFL Journal. Web: http://www.asian-efl-journal.com/dec_03_sub.Vn.htm adresinden 25.05.2004'de alınmıştır.

- İşler, E. (2002). *Karşıtsal Çözümleme ve Arapça Öğretimi*. Nüşa Dergisi. 2 (6), 123–134. Web: http://www.doguedebiyati.com/nusha/06/011-Emrulah_isler.doc adresinden 03.10.2010’da alınmıştır.
- Jandreau, S. and Bever, T. (1992). *Pharese-Spaced Formats Improve Comprehension İnaverage Readers*. Journal of Applied Psychology. 77 (22) 143–146.
- Jonassen, D.H. (1996). *Computers in the classroom*. Englewood cliffs, NJ: Merrill.
- Karadeniz, Ş., Karataş, S. ve Kılıç, E. (2004, Kış). *Öğretim Amaçlı İnternet Ortamlarının Tasarımı ve Genel İlkeleri*. Milli Eğitim Dergisi (e-dergi). 161. Web: <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/161/karatas-kilic.htm> adresinden 07.07.2009’da alınmıştır.
- Kartal, B. (2002, Mayıs 23-25). *Açıköğretim Öğrencilerinin Yabancı Dil Derslerinde Başarı Düzeylerini Artırmaya Yönelik Web Destekli Hizmetler*. AÖF’ün 20. Yılı Nedeniyle Uluslararası Katılımlı Açık ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu. Anadolu Üniversitesi. Eskişehir. Web: http://aof20.anadolu.edu.tr/bildiriler/Bilhan_Kartal.doc adresinden 11.11.2009’da alınmıştır.
- Kartal, E. (2005 October). *Bilişim-İletişim Teknolojileri ve Dil Öğretim Endüstrisi*. TOJET (The Turkish Online Journal of Educational Technology). 4 (4), Article: 11, 82,87. Web: www.tojet.net/articles/4411.pdf adresinden 17.10.2010’da alınmıştır.
- Kazu, İ.Y. ve Yavuzalp, N. (2008). *Öğretim Yazılımlarının Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri*. Eğitim ve Bilim (Education and Science) Dergisi. 33 (150) Vol: 33, No: 150, 110–126.
- Kjell, B. and Gailler, H. (2004, June 17–19). *Enhancing Usability by International Students of a Distance Learning Web Site*. ISTAS '04. International Symposium, ss. 104,106. Web: www.gailer-net.de/pdf/DistanceLearning.pdf adresinden 10.11.2010’da alınmıştır.
- Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman Publishing.
- Kulik, J.A., Kulik, C.C. and Cohen, P.A. (1980, Winter). *Effectiveness of Computer-Based College Teaching: A Meta Analysis of Findings*. Review of Educational Research. 50 (4), 525–544.

- Lado, R. (1957). *Linguistics Across Cultures: Applied Linguistics for Language Teachers*. University of Michigan Press: Ann Arbor.
- Lai, C.C. and Kritsonis, W.A. (2006). *The Advantages and Disadvantages of Computer Technology in Second Language Acquisition*. Doctoral Forum National Journal For Publishing and Mentoring Doctoral Student Research. 3 (1), 1–6.
- Levy, M. (1997). *Computer-Assisted Language Learning “Context and Conceptualization”*. New York: Oxford University Press.
- MEGEP (2007). Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, *Fotoğraf ve Grafik, Açık-Koyu, Işık-Gölge*. Ankara.
- MEGEP (2007). Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, *Fotoğraf ve Grafik, Nokta-Çizgi*. Ankara.
- MEGEP (2007). Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi, *Grafik ve Fotoğraf Alanı, Reklam Afişi*. Ankara.
- Mirici, İ.H. (2001). *Çocuklara Yabancı Dil Öğretimi*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Newby, T.J., Stepich, D.A., Lehman, J.D. and Russell, J.D. (1996). *Instructional Technology Past, and Future*, Derl: G. Anglin (Colorado: Libraries Unlimited, Inc.).
- Ozil, Ş. (1999). *Devlet Okullarındaki Yabancı Dil Derslerinde Hedef Kültüre Ait Öğelerin Aktarımı*. Web: <http://www.ingilish.com/kultur-aktarimi.htm> adresinden 18.12. 2008’de alınmıştır.
- Özen, Ü. ve Karaman, S. (2001). *Web Tabanlı Uzaktan Eğitimde Sistem Tasarımı*. Akdeniz Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi. 1 (2), 81–102.
- Parsa, A.F. (2008). *Görsel Okuryazarlık*. Fotoğrafya E-Dergi. 20. Web: <http://www.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=248,0,0,1,0,0> adresinden 13.07.2009’da alınmıştır.

- Pettersson, R. (1993). *Visual Information*. Educational Technology. Publications Englewood Cliffs, New Jersey 07632.
- Piaget, J. (1923). *Çocukta Dil ve Düşünce*. (Çev. S.E. Siyavuşgil), 1938, VI+198. Orj. (1923), *The Language and Thought of the Child*, New York: Meridian, 1955
- Reid, J.M. (1993). *Teaching ELS Writing*. New Jersey: Prentice Hall.
- Richards, J.C. and Rodgers T.S. (1987). *Approachs and Methods In The Language Teaching*. Second Edition, Cambridge University Press.
- Rost, M. (2002). *New Technologies in Language Education: Opportunities for Professional Growth*. Retrieved June 28, 2006, Web: http://www.longman.com/ae/multimedia/pdf/MikeRost_PDF.pdf adresinden 29.11.2010'da alınmıştır.
- Sağocak, M.D. (2005). *Ergonomik Tasarımda Renk*. Trakya Üniversitesi, Fen Bilimleri Dergisi. 6 (1), 77–83.
- Salaberry, R. (1999). *CALL in the year 2000*. Still Developing the Research Agenda. Language Learning and Technology,
- Saraç, (Süzer) H.S. (2007, Mart). *Öğretmen Adaylarının 8. sınıf İngilizce Ders Kitabındaki Dialogların Etkinliği Konusunda İnançları: Toplumedim Sorunları*. Kastamonu Eğitim Fakültesi Dergisi. 15 (1), 401–410.
- Savignon, S.J. (1983). *Comminicative Competence: Theory and Classroom Practice*. Addison-Wesley Co.
- Sezer, A. (1988). *Yabancı Dil Öğretiminde Üretken Dönüşümlü Dilbilgisinin Yeri*. Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi. 3, 141–151.
- Skinner, B.F. (1957). *Verbal Behavior*. New York: Appleton Century-Crofts.
- Stone, L.A. (1991). *Task-Based Activities: Making the Language Laboratory Interactive*. ERIC Digest. Web: <http://www.ericdigests.org/1992-4/task.htm> adresinden 28.11.2010'da alınmıştır.

- Sutcliffe, A.G. (1997). *Task Related Information Analysis*. International Journal of Human Computer Studies. 47, 223–255.
- Suppes, P. and Macken, E. (1978). *The Historical Path from Research and Development to Operation Use of CAI*. Educational Technology. 18 (4), 9-11. Web: <http://suppes-corpus.stanford.edu/article.html?id=193> adresinden 16.02.2011’de alınmıştır.
- Thorndike, E. (1913). *Educational Psychology: The Psychology of Learning*. New York: Teachers College Press.
- Tosun, N. ve Hatipoğlu, N. (2008, Mayıs 6-9). *Trakya Üniversitesi İnternet Destekli Uzaktan Eğitim Ders İçeriği Hazırlama Süreci*. VIII. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Kongresi. Eskişehir.
- Türker, F. (1989, Mayıs 15–16). *Bilgisayar Destekli Yabancı Dil Öğretiminde Coursebuilder Programı ile İngilizce Dil Bilgisi Yazılım Denemesi*. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından tertiplenen "Fen ve Yabancı Dil Öğretmenlerinin Yetiştirilmesi" konulu uluslararası sempozyum bildirisi. Ankara.
- Uberman, A. (1998, January-March). *The Use of Games - For Vocabulary Presentation and Revision*. English Teaching Forum, Volume: 36, No: 1. Web: <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol36/no1/p20.htm> adresinden 25.05.2004’de alınmıştır.
- Uludağ, Z. ve Odacı, H. (2002, Kış-Bahar). *Eğitim Öğretim Faaliyetlerinde Fiziksel Mekân*. Milli Eğitim Dergisi, (E-Dergi). Sayı:153-154, Web: <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/153-154/uludag.htm> adresinden 26.10.2010’da alınmıştır.
- Uslu, Z. (2005, Ocak, Şubat, Mart). *Edimbilim ve Yabancı Dil Öğretimine Etkileri*. Ankara Üniversitesi, Dil Dergisi. 127, 334–43.
- Uslu, Z. (2007, Ocak), *Dil Edinimi ve Yabancı Dil Öğreniminde Yaş Faktörünün Rolü*. Dicle Üniversitesi, Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi. 8, 146–156.
- Vigotsky, L.S. (1934). *Düşünce ve Dil*. (Çev. Semih Koray) Kaynak yayın: İstanbul: 1985, Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

- Watson, J.B. (1913). *Psychology as the Behaviorist Views it*. Psychological Review, 20, 158–177. Web: <http://smash.psych.nyu.edu/courses/fall10/learning/papers/Watson1994.pdf> adresinden 07.03.2011’de alınmıştır.
- Williams, R. (2008). *The Non-Designer's Design Book, Design and Typographic Principles for the Visual Novice*. (3. edt.) Peachpit Pres.
- Yalçın, C. (2010). *Sigorta Portföy Optimizasyonu*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. Adana
- Yalçın, S. (1994). *Metinden Öğrenme İlkelerine Göre Hazırlanan Ders Kitabının Öğrenci Erişisine Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.
- Yalçınkaya, L., Bağdu, L., ve Sezer, A.B. (2008). *İlköğretim My English 6 Student's Book*. Ankara: Pasifik Yayınları
- Yalın, H.İ. (2010). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. (22.Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Yang, X. (2007). *Evaluation of CALL software "Language Coach"*. Sino-US English Teaching USA. 4 (6) (Serial No:42) 23–27. Web: www.linguist.org.cn/doc/su200706/su20070604.pdf adresinden 27.10.2010’da alınmıştır.
- Yapıcı, M. (2004). *İlköğretim 1. Sınıfı Başlayan Öğrencilerin Hazırbulunuşluk Düzeyleri*. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, ISSN 1303-5134. 1 (1) 1-8. Web: <http://www.insanbilimleri.com/ojs/index.php/uiib/article/view/52/95> adresinden 15.02.2011’de alınmıştır.
- Yılmazçoban, S. ve Damkacı, F. (1999, Kasım 19-21). *İnternet'in Eğitim Amaçlı Kullanılması*. V. Türkiye’de İnternet Konferansı. Ankara. Web: <http://www.inet-tr.org.tr/inetconf5/tammetin/selami-tam.doc> adresinden 03.12.2010’da alınmıştır.
- Yurdadur, A., Çini, Ö. ve Doğan, M. (2007, 31 Ocak-2 Şubat). *Web Tabanlı Uzaktan Eğitimde Tasarım Öğelerinin Öğrenme Üzerindeki Etkileri ve Öğrenci Tercihleri*. Dumlupınar Üniversitesi, IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri. Kütahya.

Yürütücü, A. (2002, October 16–18). *Bilgi Toplumunda İlköğretim Sürecinde Eğitim Teknolojileri*. 2nd International Educational Technology Conference. Sakarya.

Web 1: <http://cet.boun.edu.tr/ets/bde/lineer.htm> 12.12.2007

Web 2: <http://cet.boun.edu.tr/ets/bde/dallanmali.htm> 12.12.2007

Web 3: <http://egitim.ercives.edu.tr/~cenk/kaynakvealistirmalar/.../tipografiilkeleri.doc> 11.04.2011

Web 4: <http://mebides.meb.gov.tr> 05.12.2010

Web 5: http://mebides.meb.gov.tr/files/ogretmen_el_kitabi_2.pdf 05.12.2010

Web 6: <http://www.blumoonwebdesign.com/art-lessons-7.asp> 12.09.2009

Web 7: <http://www.dilforum.com/forum/archive/index.php/t-21133.html> 13.04.2011

Web 8: <http://www.grafikerler.net/grafik-tasarim-t74954.html> 06.11.2010

Web 9: <http://www.ithinktoo.com/Design1/alignment/alignment.html> 15.09.2009

Web 10: <http://www.mingoville.com> 22.04.2010

Web 11: <http://www.nch.com.au/language/index.html> 09.12.2010

Web 12: <http://605.wikispaces.com/Rhythm> 16.04.2011

Web 13: <http://www.tualim.net/egemenlik-odak-noktasi/814-egemenlik-odak-noktasi.html> 16.04.2011

Web 14: http://www.fotografya.gen.tr/issue-14/T_tasarim_14_index.htm 03.03.2010