

An Evaluation of Teacher Candidates' Analyses of Language Learning Software

Erdogan KARTAL¹

Abstract

In The aim of the present study is to evaluate the analyses of language teaching software conducted by teacher candidates' who have taken the elective course *FRN4104 Computer Assisted Language Teaching II*. The study focuses on investigating software in relation to the subheadings: technical and educational features, general structures and content, limitations and the possibility of effectiveness. Software selection addressed the criteria that the software was designed for enhancing autonomous learning and at the same time were previously not analyzed by other researchers within related online publications. Participants of study consist of 12 teacher candidates studying in their final year of education at Uludağ University, Education Faculty, Department of French Language Teaching, in the academic year of 2009-2010. Participants analyzed the software via the scales used by Kartal (2004) within the related literature. The software analyzed was designed to develop the teaching of Turkish, English, French and Spanish. The findings of the study reveal that the software meets the needs of the learner or the user particularly in terms of improving language skills in general. The results of the present study indicate that there is a high need for the analyzed software to be improved especially to ensure that learners become more active and motivated in the learning process.

Key Words: Computer assisted language learning, foreign language learning/teaching, language learning software, analysis, teacher candidate

Extended Summary

Purpose

The present study aims at evaluating the teacher trainees, who were taking the elective *FRN4104 Computer Assisted Language Teaching II* course, analyses based on autonomous language learning software. It was aimed to find answers to the following questions while evaluating the analyses conducted by the teacher trainees: 1) What are the educational features of the software? 2) How are the software related to their general structures and contents? 3) What are the advantages, shortcomings, and limitations of the software?

¹ Department of Foreign Languages Education, Faculty of Education, University of Uludag, ekartal@uludag.edu.tr

Method

The present study is based on the survey model (Karasar, 1998: 77) where the autonomous language learning software was employed within the scope of the elective *FRN4104 Computer Assisted Language Teaching II* course, and were evaluated in accordance with the analyses of the teacher trainees. The subjects were 12 students enrolled in the French Language Teaching Department of the Faculty of Education at Uludag University. The language learning software that were analyzed by teacher trainees within the scope of the present study were evaluated regarding the scale that was developed by Kartal (2004: 82-83). The data were conducted as final assignments of the students for the 2009-2010 educational year, spring semester. The analyses of the data were carried out by the help of the Statistics Program for Social Sciences 13.5 Program.

Results

The data revealed that the educational features of the software showed that the target languages were mostly in English and French, and that more than half of the software was for general language field. It was observed that the software was mostly intended for beginner and intermediate levels. It was reported that more than half of the software were designed for vocabulary, grammar, audio, and cultural purposes. As software type it was detected that almost in half of the software visual and audio documents were processed. The findings that were observed, relating to the target groups of the software showed that the target group aimed were adults. With respect to the linguistic skills, it was seen that all of the analyzed software comprised oral/written comprehension and writing expression skills, and that the language of the instructions was mostly in English. More than half of the analyzed software contained audio + text + picture, and others contained video + audio + text + picture documents. The background tools that were included in the software were mostly dictionary, grammar cards, and contextual tools, and in only one software program there was no background tool. It was indicated that both direct and indirect feedback was provided, and that free navigation was available in most of the software. The exercise/activity types that were included under the other title in the software were mostly activities such as conjugation, letter installment, dialog writing, pronunciation, reading

comprehension, phrase selection, sequencing, listening-comprehension-writing, listening-speaking, classification, etc., and these were followed by matching, gap filling, and multiple choice exercises.

Discussion

The findings of the present study suggest that the investigated software generally meet the necessities of the learners or users specifically in improving their basic linguistic skills. The data related to the educational features of the software is especially important for learning the language. Language is an integrative system, a combination of speaking, writing, comprehension, and expression skills. The applications for language learning should be arranged in such a way that they improve all those skills, which will make learning permanent and also help learners establish connections with daily life. Additionally, besides the fact that all software includes oral/written comprehension and writing expression skills, it might be helpful to arrange the software so that they will provide support for the speaking skills of the learners and provide them with feedback regarding this. It might be proposed that since more than half of the resources in the software that were analyzed comprised audio + text + picture documents, the mentioned software motivates students both audibly and visually, and attracts their attention make the learning environment more efficient. Researchers postulate that feedback provides learners with the opportunity to arrange and develop both their cognitive strategies and correct their mistakes during the process of learning. So, it is possible to comment that the motivated learner will have a higher desire to learn, which in return will provide an opportunity to self assess his/her performance. Regarding the fact that both direct and indirect feedback is provided in the significant portion of the analyzed software, it is possible to articulate that the mentioned software meet the necessities from the learner's point of view. When the types of exercises/activities that were included in the software were investigated, it was revealed that mostly conjugation, letter installment, dialog writing, pronunciation, reading comprehension, phrase selection, sequencing, listening-comprehension-writing, listening-speaking, classification, etc. that were under the other title show that the mentioned software consider language teaching holistically, and

integrate both comprehension and oral expression. The determination related to the shortcomings of the software was that when the dictionaries which are provided as background tools are not presented in the software the students will need some other support to learn the meanings of the unknown words and will also limit the learning process. Because of the fact that the types of the exercises that were included in the software are mostly structural exercises, it can be criticized that this might hinder the development of the comprehension and expression skills of the learners. Nevertheless, it is necessary to arrange the activities in such a way that they will improve the learner in terms of cultural and communicational aspects, and help them use the language in daily life, which will positively influence the permanence of what is learned.

Conclusion

When previous research results and the results of the present study are evaluated together, it might be suggested that software programs are important for language learning and specifically for autonomous learning. The results of the present study show that the analyzed software programs need to be improved in order to make the learners more active and enhance their motivation. Considering the limitations and shortcomings of the software that were analyzed within the scope of the present study, it is important that views in relation to their possible usability are addressed in order to contribute to the field of research which aims to make software programs more functional in language learning in the near future.

Öğretmen Adaylarının Dil Öğrenim Yazılımlarına Yönelik Çözümlenmeleri

Erdoğan KARTAL¹

Özet

Bu çalışmada, seçmeli *FRN4104 Bilgisayar Destekli Dil Öğretimi II* dersini alan öğretmen adaylarının dil öğrenim yazılımlarına yönelik çözümlenmelerinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu genel amaç doğrultusunda yazılımların teknik ve eğitsel özelliklerinin, genel yapı ve içeriklerinin, sınırlılıklarının ve olası kullanılabilirliklerinin hangi düzeyde olduğu belirlenmiştir. Çalışmaya 2009–2010 eğitim-öğretim yılının bahar yarıyılında Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Fransız Dili Eğitimi Anabilim Dalı 4.sınıfında öğrenim gören 12 öğretmen adayı katılmıştır. Yazılımların seçiminde araştırmacı tarafından öğretmen adaylarına, yazılımların bireysel (otonom) öğrenme amaçlı tasarlanmış olması ve daha önce başka araştırmacılar tarafından çözümlenerek değerlendirilmelerinin çevrimiçi dergilerde yayımlanmaması ön koşulları getirilmiştir. Adaylar yazılımların çözümlenmelerini Kartal (2004) tarafından alanyazında kullanılan ölçütlerden hareketle geliştirilen değerlendirme formuna göre gerçekleştirmiştir. Adayların çözümlendiği söz konusu yazılımlar Türkçe, İngilizce, Fransızca ve İspanyolca öğrenimi amacıyla geliştirilen yazılımlardır. Araştırma bulguları, yazılımların öğrenen veya kullanıcının özellikle de temel dil becerilerini geliştirme konusunda genel olarak gereksinimi karşıladığını ortaya koymaktadır. Mevcut araştırma sonuçları çözümlenen yazılımların özellikle de öğrenme sürecinde öğreneni daha aktif kılması ve motive edebilmesi için geliştirilmesine gereksinim duyulduğuna işaret etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar destekli dil öğrenim, yabancı dil öğretimi/öğrenimi, dil öğrenim yazılımları, çözümlenme, öğretmen adayı

Giriş

Tarihsel gelişimi açısından bakıldığında yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntem ve yaklaşımların neredeyse tamamının teknolojik icat ve bilimsel gelişmelere koşut olarak ortaya çıktığı görülmektedir (Puren, 1988). Bilişim-iletişim teknolojileri alanındaki gelişmeler hiç kuşkusuz içinde yaşadığımız yüzyılın ve geride bıraktığımız 20.yüzyılın en önemli gelişmelerinden biri olarak kabul edilmektedir. Dil öğretim bilimi günümüz bilişim-iletişim teknolojilerine gelinceye kadar, duy-konuş ve işitsel-görsel (Structuro-globale audio-visuelle) yöntemlerinde olduğu gibi ses ve resim ya da her ikisini bir arada üretip yaymaya yarayan birçok teknolojik buluştan faydalanır. Ancak 80'li yılların ikinci yarısından itibaren, dil öğretimindeki diğer gelişmelerin (iletişimsel yaklaşım) ışığında ses

¹ Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yabancı Diller Eğitimi Bölümü Fransız Dili Eğitimi ABD, ekartal@uludag.edu.tr

+ görüntü + kayıt + etkileşim = çoklu-ortam özelliklerini bir arada sunan kişisel bilgisayar (PC) teknolojisini kullanmaya başlar.

Otonom öğrenmeyi olanaklı kılan bu teknoloji sayesinde yabancı dil öğretmenleri, eğitim bilimciler ve bilgisayar programcıları bir araya gelerek yeryüzünde konuşulan İspanyolca, İngilizce, Almanca, Fransızca gibi belli başlı dillerin öğrenimi/öğretimi için çok sayıda yazılım tasarlarlar. Mangenot (1997), Chevalier ve Perrain (1997), yazılımların kısa sürede bu denli yaygınlaşmasının kaynağında etkileşimli ve bireysel öğrenmeye elverişli oldukları iddiasıyla pazarlanmalarının olduğunu öne sürmektedirler. Diğer yandan Martinez (1996)'in daha çok okul dışı öğrenme araçları olarak tanımladığı söz konusu yazılımlara büyük alışveriş merkezlerinden kenar mahallelerdeki kırtasiyelere kadar hemen her yerde kolaylıkla ulaşılabilmektedir (Kartal, 2005). Ancak Cembalo (2001)'nin da dikkat çektiği gibi, bu yazılımların dil öğreniminde kullanılması, alana yeni bir umut ve heyecan getirmekle birlikte beraberinde şaşkınlık ve hayal kırıklığı da yaşatır. Eğitimin her alanında olduğu gibi çoklu-ortamlı yazılımların yabancı dil öğreniminde de kullanılması, kimileri tarafından Gutenberg'in matbaayı buluşuyla gerçekleştirdiği devrime eş tutulurken kimileri tarafından da bu yazılımların salt tüketime yönelik bir aldatmaca olduğu ileri sürülmektedir (Lancien, 1998).

Araştırmanın Önemi

Günümüzde bilişim-iletişim teknolojileri eğitim alanında sıklıkla kullanılmakla birlikte var olan eğitim yazılımlarının hedeflenen gereksinimleri ne ölçüde karşıladığı konusunda belirgin sonuçlara henüz ulaşamamıştır (Williams, Boone ve Kingsley, 2004; Sim, Macfarlane, ve Read 2006; Park, 2006). Bu yönüyle mevcut araştırma kapsamında çözümlenen yazılımların hedeflenen gereksinimleri ne ölçüde karşıladığının belirlenmesi önem taşımaktadır.

Araştırmanın Amacı

Mevcut araştırma, *FRN4104 Bilgisayar Destekli Dil Öğretimi II* (seçmeli) dersini alan öğretmen adaylarının bireysel (otonom) dil öğrenim yazılımlarına yönelik çözümlenmelerinin değerlendirilmesi amacıyla yapılmıştır. Öğretmen adayları

çözümledikleri yazılımların seçimini araştırmacı tarafından getirilen bazı sınırlamalara göre gerçekleştirmişlerdir. Bu sınırlamalar şöyle sıralanabilir: 1) Çözömlenen dil öğrenim yazılımlarının bireysel öğrenme amaçlı tasarlanmış olması; 2) Bu yazılımların başka araştırmacılar tarafından önceden çözümlenerek değerdendirmelerinin başta ALSIC (Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication): <http://alsic.revues.org>, CALICO Journal (The Computer Assisted Language Instruction Consortium): <https://calico.org> ve Journal of Educational Technology & Society: <http://www.ifets.info> gibi çevrimiçi dergiler olmak üzere herhangi bir ortamda yayımlanmamış olması. Bu sınırlamalar dikkate alınarak öğretmen adaylarının yazılımlara yönelik yaptıkları çözümlerlerin değerdendirilmesinde şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Yazılımların eğitsel özellikleri nelerdir?
2. Yazılımlar genel yapı ve içerikleri bakımından nasıldır?
3. Yazılımların olumlu özellikleri, eksik yönleri ve sınırlılıkları nelerdir?

Yöntem

Araştırma Modeli

FRN4104 Bilgisayar Destekli Dil Öğretimi II (seçmeli) dersi kapsamında ulaşılan bireysel (otonom) dil öğrenim yazılımlarının öğretmen adaylarının incelemelerine göre değerdendirildiği bu araştırma tarama modeline (Karasar, 1998: 77) dayanmaktadır. Çalışma, araştırmaya 2009-2010 eğitim öğretim yılı bahar yarıyılında Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yabancı Diller Eğitimi Bölümü Fransız Dili Eğitimi Anabilim Dalı 4.sınıfında öğrenim gören 12 lisans öğrencisi ve öğrencilerin araştırmacı tarafından belirlenen ölçütlere dayalı olarak kendi olanaklarıyla ulaştıkları 11 dil öğrenim yazılımı ile sınırlıdır.

Araştırma Grubu

Araştırmaya Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yabancı Diller Eğitimi Bölümü Fransız Dili Eğitimi Anabilim Dalı 4.sınıfında öğrenim gören ve FRN4104 Bilgisayar Destekli Dil Öğretimi II dersini alan 12 öğretmen adayı katılmıştır. Bu öğretmen adayları aynı zamanda 2.sınıfta okutulan BİL2051 Bilgisayar, 3.sınıfta okutulan EBB3003-EBB3004 Özel Öğretim

Yöntemleri I ve II dersleri ve yine 3.sınıfta okutulan seçmeli *FRN3111 Bilgisayar Destekli Dil Öğretimi I* dersini alıp başarılı olmuş öğrencilerdir. Ayrıca Kelly (2008)'nin de belirttiği gibi eğitsel yazılım değerlendirmesi, yazılımların sunduğu öğrenme deneyimlerinin ne ölçüde etkili olduğunun incelenmesidir. Dolayısıyla katılımcıların bu özellikleri söz konusu yazılımları teknik ve eğitsel özellikleriyle çözümleyebilmeleri açısından önem taşımaktadır.

Veri Toplama Araçları

Mevcut araştırma kapsamında öğretmen adayları tarafından çözümlenen dil öğrenim yazılımlarına yönelik kullanılan değerlendirme formu, alan yazında yer alan Lancien (1998: 36–39), CAVUL: Centre Audiovisuel de l'Université de Lille III (1999) ve Jaudeau (1999) tarafından geliştirilen ölçme araçlarının bir sentezi olarak araştırmacı tarafından geliştirilmiştir (Kartal, 2004: 82-83). Bu süreçte Mutlu ve Özkul (2003)'un belirttiği gibi eğitsel yazılım geliştirme ve değerlendirme sürecindeki *çözümleme, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme* temel aşamaları dikkate alınmıştır.

Tablo 1: Yazılımların Çözümlemesinde Kullanılan Değerlendirme Formu

1. YAZILIMIN GENEL YAPISI	
1.1. Yazılımın kimlik bilgileri	
Yazılımın adı	-
Yayın tarihi	-
Yayımcı	-
Gerekli donanım	-
1.1. Yazılım eğitsel özellikleri	
Hedef dil	- Fransızca / İngilizce/ Almanca/ İspanyolca/ Türkçe...vb
Yönergelerin dili	-
Yazılımın türü	- Salt ders / Görsel-işitsel bir dokümanın işlenmesi
Alan	- Genel Fransızca/ Özel alan Fransızcası
Hedef kitle	- Yeni yetmeler/ Yetişkinler/ Öğretmenler
Düzye	- Başlangıç/ Orta/ İleri
Dilsel beceri (ağırlıklı olan)	- Sözlü anlama/ Sözlü anlatım / Yazılı anlama/ Yazılı anlatım
Amaç (lar)	- Sözcüksel/ Dilbilgisel/ Sesletimsel /Kültürel
2. YAZILIMIN ÇÖZÜMLENMESİ	
2.1. İçerik	- Yazılımın genel içeriği
2.2. Kaynaklar	- Video/Ses kayıtları/ Metinler/ Resim/ Diğerleri
2.3. Alıştırmalar/ Etkinlikler	- Sorular (çoktan seçmeli, boşluk doldurma, yeniden kurma, eşleme)/ Tekrarlama/ Dönüştürme/ Yönlendirilmiş okuma/ İmleme/ Sesli dikte / Benzeşim/ Oyun (bulmaca, asmaca vb.)/ Sözcük-Resim birleştirme/ Diğer...
2.4. Gezinme/ İzlenen eğitsel yol	- Önceden belirlenmiş /Yönlendirilmiş/ Serbest
2.5. Dönüt ve ölçme-değerlendirme	- Doğrudan (kapalı uçlu sorular için) - Dolaylı (açık uçlu sorular için)
2.6. Yardımcı arka plan araçları	- Dilbilgisi fişleri/ Sözlük/ Filmlerin yazı dökümü/ Çeviri/ Bağlamsal yardımlar/ Alt yazı/ Diğer...
3. BİREŞİM (SENTEZ) / OLASI KULLANIM DURUMLARI	

Araştırmada öğretmen adaylarının kendileri tarafından yukarıda belirtilen ölçütler dikkate alınarak 11 dil öğrenim yazılımı üzerinde çalışılmıştır. Bu yazılımlara öğrenciler bireysel imkânlarıyla ulaşmışlardır. Araştırmaya katılan 12 öğrenciden ikisi ortak olarak tek bir yazılımı (*Elit Q for Teens* yazılımı 10 CD-ROM'dan oluşmaktadır) incelediğinden toplam 11 yazılımın çözümlemesi değerlendirilmiştir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırma verileri 2008-2009 eğitim-öğretim yılı bahar yarıyılında dersi alan öğrencilerin yarıyıl sonu sınavı olarak hazırladıkları ödevler yoluyla toplanmıştır. Çözümlenen yazılımların isimleri, yayıncıları ve yayım yılları aşağıdaki tabloda belirtilmiştir.

Tablo 2: Çözümlenen Yazılımların İsimleri, Yayıncıları ve Yayım Yıllarına İlişkin Dağılım

Yazılımın adı	Yayıncı (editör)	Yayım yılı
1. <i>English + New Generation</i>	Edusoft Ltd.	1995
2. <i>TOEFL</i>	Educational Testing Service	1995
3. <i>LTV Français</i>	Jeriko	1996
4. <i>Learn to Speak French Deluxe</i>	EuroSoft	2002
5. <i>Languages of the World</i>	Transparant Language	2002
6. <i>The winds of change Business</i>	Wind Energy group Ltd.	2003
7. <i>Gökkuşağı Türkçe Eğitim Seti</i>	Dilset Yayınları	2005
8. <i>Elit Q for Teens</i>	Elit Bilgisayar ve Yazılım Ltd	2006
9. <i>Rosetta Stone</i>	Rosetta Stone Ltd.	2007
10. <i>Fluenz Spanish</i>	Fluenz Company	2007
11. <i>Tell Me More</i>	Auralog	2008

Araştırma verilerinin analizi yüzde ve frekans değerleri için Sosyal Bilimler için İstatistik Programı 13.5 ile yapılmıştır. Ancak araştırmada yazılımların *kaynaklar, dönütler, yardımcı arka plan araçları, gezinme ve alıştıırma/etkinlik türlerinin* çözümlemesine ilişkin bulgularda (Tablo 4) bu başlıkların alt başlıklarında birden çok özellik içerebildiği için yalnızca frekans değerleri verilmiştir.

Bulgular

Bu bölümde öğretmen adaylarının dil öğrenim yazılımlarına ilişkin çözümlemelerinden elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Yazılımların Eğitsel Özelliklerine ilişkin Bulgular

Tablo 3: Çözümlenen Yazılımların Eğitsel Özelliklerine ilişkin Yüzde ve Frekansların Dağılımı

Yazılımın türü	f	%	Hedef dil	f	%
Salt ders	1	9.1	İngilizce	6	54.5
Görsel ve işitsel dokümanların (video) işlenmesi	5	45.4	Fransızca	3	27.3
Ders ve doküman (video) işlenmesi	4	36.3	İspanyolca	1	9.1
İşitsel dokümanların (ses kaydı) işlenmesi	1	9.1	Türkçe	1	9.1
Alan	Hedef kitle				
Genel dil	6	54.5	Yeni başlayanlar	2	18.2
Özel bir amaca yönelik dil	3	27.3	Yetişkin	5	45.4
Hem genel hem özel dil	2	18.2	Ergenler	2	18.2
Düzy	Ergenler ve yetişkinler				
Başlangıç	2	18.2	Dilsel beceri (ağırlıklı olan)		
Orta	1	9.1	Sözlü/ Yazılı anlama ve anlatım	11	100.0
İleri	1	9.1	Yönergelerin dili		
Başlangıç ve orta	4	36.3	İngilizce	7	63.6
Orta ve ileri	1	9.1	Farklı diller	1	9.1
Başlangıç, orta ve ileri	2	18.2	Fransızca veya İngilizce	1	9.1
Amaç (lar)	İngilizce ve Türkçe				
Sözcüksel/ Dilbilgisel / Sesletimsel /Kültürel	6	54.5	İngilizce ve Türkçe	2	18.2
Sözcüksel/ Dilbilgisel / Sesletimsel	3	27.3			
Sözcüksel/ Sesletimsel /Kültürel	2	18.2			

Öğretmen adaylarının yazılımların eğitsel özelliklerine ilişkin çözümlerinin yer aldığı Tablo 3 incelendiğinde, hedef dilin en sıklıkla İngilizce ve Fransızca olduğu, yazılımların yarıdan fazlasının genel dil alanına yönelik olduğu bunu sırayla özel bir amaca yönelik olan dil ve hem genel hem de özel dil alanına yönelik yazılımların izlediği görülmektedir. Yazılımların en sıklıkla başlangıç ve orta düzeye yönelik olduğu bu düzeyi ikinci sırada başlangıç ile hem başlangıç hem orta hem de ileri düzeye yönelik olan yazılımların izlediği dikkat çekmektedir. Yazılımların yarıdan fazlasının sözcüksel/dilbilgisel/sesletimsel/kültürel amaçlara yönelik tasarlandığı rapor edilmiştir. Yazılım türü olarak yazılımların yarıya yakınında görsel ve işitsel dokümanların işlendiği belirlenmiştir. Yazılımlarda hedeflenen kitleye yönelik bulgular, hedef kitlenin en sıklıkla yetişkinler olduğunu göstermektedir. Dilsel beceriler yönünden çözümlenen yazılımların tamamının sözlü/yazılı anlama ve yazılı anlatım becerilerini kapsadığı ve yazılımlardaki yönergelerin dilinin önemli bir bölümünün İngilizce olduğu belirlenmiştir.

Yazılımların Çözümlemesine İlişkin Bulgular

Tablo 4: Yazılımların Çözümlemesine İlişkin Frekans Dağılımı

Kaynaklar	f	Yardımcı arka plan araçları	f
Video+ses+metin+resim	5	Dilbilgisi fişleri	7
Ses+metin+resim	6	Sözlük	9
Dönüt		Filmlerin yazı dökümü	2
Doğrudan (kapalı uçlu sorular için)	9	Çeviri	2
Dolaylı (açık uçlu sorular için)	8	Bağlamsal yardımlar	6
Gezinme		Altyazı	2
Önceden belirlenmiş	3	Diğer	4
Serbest	8		
Alıştırmalar/Etkinlikler			
Çoktan seçmeli	7	Tekrarlama	2
Boşluk doldurma	9	Sesli dikte	4
Yeniden kurma	2	Oyun (Bulmaca, asmaca vb.)	5
Eşleştirme	9	Sözcük-Resim birleştirme	1
Diğer...	22		

Tablo 4 incelendiğinde, öğretmen adaylarının çözümlediği yazılımlarda yer alan kaynakların yarısından fazlasının ses+metin+resim dokümanlarından oluştuğu kalanların ise video + ses + metin + resim dokümanlarından oluştuğu görülmektedir. Yazılımlarda yer alan arka plan araçları arasında en sıklıkla ilk sırada sözlük, ikinci sırada dilbilgisi fişleri ve üçüncü sırada ise bağlamsal yardımların yer aldığı, diğer taraftan bir yazılımda herhangi bir arka plan aracı olmadığı belirlenmiştir. Öğretmen adayları dönüt olarak yazılımların ikisinde sadece doğrudan, üçünde ise sadece dolaylı dönüt verildiğini, sekizinde hem doğrudan hem de dolaylı dönüt verildiğini bildirmişlerdir. Yazılımların önemli bir bölümünde serbest gezinim yapıldığı, yalnızca üçünde ise gezinmenin önceden belirlendiği görülmektedir. Ayrıca yazılımlarda yer verilen alıştırmalar/etkinlik türleri bakımından, öğretmen adayları tarafından en sıklıkla *diğer* başlığı altında verilen (fiil çekimi, harf yerleştirme, diyalog yazma, sesletim, okuduğunu anlama, cümle seçme, sıralama, dinleme-anlama-yazma, dinleme-konuşma, sıralama, sınıflandırma, vb.) etkinlikleri yer almakta, bunları ikinci sırada eşleştirme ve boşluk doldurma (f=9) etkinliklileri ve üçüncü sırada ise çoktan seçmeli (f=7) türündeki alıştırmalar oluşturmaktadır.

Yazılımların Olumlu Yönlerine İlişkin Bulgular

- a) Yazılımların bir kısmında herhangi başka bir aracı (monitör) kullanmadan etkileşimli ve bireysel öğrenmeyi destekleyen bir yaklaşım olması (n=2) bu yazılımların geliştirilme amacına uygun tasarlandığını ortaya koymakta, bireyin öğrenme hızına uygun bir yaklaşım sunulması (n=1), resim- görüntü-ses-metin dördlüsünün bir arada sunulmasının hem sözlü-yazılı anlama ve yazılı anlatım gibi temel dilsel becerilerin (n=9) hem de sözcüksel, dilbilgisel, sesletimsel ve kültürel kimi dilsel amaçların geliştirilmesine ve edinilmesine olanak sağlaması (n=10), yazılı, görsel ve işitsel doküman ve tasarımları (renk uyumu, grafik, animasyon) bakımından yazılımların öğreneni motive edecek şekilde ergonomik bir anlayış ve görsel bir zenginlikle tasarlanmış olması (n=6) ;
- b) Yazılımlarda yer alan farklı konuların oyun unsurlarıyla desteklenmesiyle dili eğlenerek öğrenmeyi ve öğrenilenlerin pekiştirilmesini ve kalıcı olmasını sağlaması (n=4);
- c) Yazılımların bir kısmında yönerge dili bakımından seçeneklerin olmasının, o dili öğrenmek isteyen hedef kitlenin yazılıma olan talebini artırabileceği (n=2), eğitsel ve işlevsel yönlendirme bakımından yazılımların güçlü olmasının (öğrenene gitmek istediği konu ya da alıştırmaya kolaylıkla ulaşması) öğrenen/ler/e kullanım kolaylığı sağlaması (n=6);
- d) Yazılımlarda verilen dönütler bakımından, öğrenene anında dönüt sağlayarak etkileşimli öğrenmeye olanak tanınması (n=1), öğrenenin yaptığı alıştırmaları tekrar yapabileceği (n=3) gibi yanlış yanıtlarını görme olanağını sunması, sorunun doğru yanıtını verinceye kadar öğrenene soruyu tekrar tekrar yanıtlama imkânı vermesi (n=2) bireysel olarak öğrenenin kendi yanlışının nereden kaynaklandığının farkına vararak doğru yanıtı ulaşmasını sağlaması ve bu yolla aynı zamanda yazılımın sayesinde öğrencinin kendi gelişimini değerlenmesi (n=4);
- e) Yazılımların yazılı, görsel, işitsel dokümanlarla desteklenmiş zengin ve farklı türde etkinlikler içermesinin (n=7) öğrenenin dikkatini sürekli kılmasına, öğrenilenlerin

pekiştirilmesine ve öğrenme isteğinin artmasına etki ettiği gibi öğrenenin sözlü anlama, yazılı anlatım gibi dilsel becerilerin ve sesletimlerinin geliştirilmesine (n=5), alıştırmaların yanıtlanmasında süre sınırlamasının olmamasıyla (n=1) öğrenme hızındaki bireysel farklılıkların göz önünde bulundurulduğunu, yazılımda bulunan kendi-düzeltemeli (auto-correctif) alıştırmaların öğrenenin dışarıdan herhangi bir yardıma gereksinim duymadan tek başına çalışma imkânı bulması (n=2).

Yazılımların Eksik Yönlerine ilişkin Bulgular

- a) Eğitsel amaçlı arka plan yardım araçları yönünden yazılımların sunduğu sözlük desteğinin yeterli olmaması (n=3), bu kapsamda sunulan araçların işlevini tam olarak yerine getirmemesi (gramer fişleri örneğinde olduğu gibi, n=1);
- b) Yazılım içinde gezinme, eğitsel veya işlevsel yönlendirme bakımından yazılımlara erişimin güç olması (n=1), bölümler arası gezinmeye dair önceden belirlenen herhangi bir düzenleme olmaması (n=5), eğitsel yönlendirme yönünden yeterli olmamasının öğrenene zaman kaybettirmesi ve sorulara geri dönme olanağı sunmaması (n=4);
- c) Yazılımların içeriği ve eğitsel amaçları yönünden, içeriklerinin yazılımların öngördükleri dilsel amaçlarını karşılayacak nitelikte olmaması (n=8), içerdikleri yazılı, görsel ve işitsel doküman ve tasarımları (renk uyumu, grafik, animasyon) bakımından kullanıcının motivasyonunu artıracak nitelikte olmaması (n=9) ve yazılımda hiçbir bölümde ders anlatımına yer verilmemesi (n=1);
- d) Yazılımların içerdiği alıştırmaların türlerinin dil öğrenme bakımından, sıklıkla kullanılan aynı tür yapısal alıştırmaları (boşluk doldurma, çoktan seçmeli, eşleştirme, doğru/yanlış, vb.) içermesi, bu alıştırmaların yeterince işlevsel olmaması ve bu durumların kullanıcının öğrenme isteğinin azalmasına yol açması (n=9), oyunlara yer verilmemesi (n=1), yazılımların yazılı anlatım becerilerini geliştirilmesi yönünden yeterli olmaması (n=1), kültürel ve iletişimsel etkinliklere yer verilmemesi (n=5);
- e) Dönütler bakımından yazılımlarda, öğrenene yazılımın herhangi bir bölümünün bitiminde, o bölüme dair ölçme-değerlendirme bakımından bir sonuç verilmemesi

(n=5) veya verilen dönütlerin öğrenenin beklentisine yanıt verecek düzeyde olmaması (örneğin, öğrenene kaç yanlış ve kaç doğru cevabının olduğunun sayısal olarak belirtilmesi ancak yanlış yanıtlanan soruların doğru yanıtlarının ne olduğunun belirtilmemesi, n=1) ya da öğrenenden yaptığı yanışı tekrar tekrar deneyerek düzeltmesi beklenirken bu konuda herhangi bir yönlendirme ya da tamamlayıcı araç verilmemesi (n=1).

Yazılımların Sınırlılıklarına ilişkin Bulgular

- a) Yalnızca yazılımda geçen sözcüklerin anlamlarına yer veren bir sözlük olması, öğrenenin merak ettiği sözcüğün anlamına yazılım kanalıyla ulaşamaması;
- b) Sadece konularda geçen kelimelerin telaffuzlarının verilmesi;
- c) Fiil çekimlerinin sadece konularda geçen fiiller ile sınırlı olması;
- d) Sadece internet kullanımı ile sınırlı olup, bir bilgisayarda aktivasyonu yapılmış olan ürünün, başka bir bilgisayarda aktivasyon işleminin teknik olarak mümkün olmaması;
- e) Gezinmenin yalnızca bilgisayarın birkaç tuşuyla sınırlı olması (ileri-geri ok tuşları gibi);
- f) Programda sadece dinlediğini anlama yetisini kazandırabilecek etkinliklere yer verilmiştir. Bunun dışında bireyin diğer dilsel yeterlilikleri kazanmasını sağlayacak etkinlikler bulunmaması;
- g) Programın içeriği hakkında hiçbir açıklama olmaması veya olanların sınırlı olması;
- h) Yazılımların bir kısmında yer alan alıştırmaların yalnızca yapısal alıştırmalarla sınırlı olması;
- i) Teknik açıdan başlatılmış olan videoyu durdurup istediği yerden devam etme olanağı sunmaması;
- j) Yazılımlardaki yönerge ve yönlendirmelerin yalnızca tek bir dil ile yapılması (örneğin yalnızca Türkçe veya İngilizce olması gibi);

- k) Yazılımların bir kısmında hiç video yer almaması;
- l) Dilbilgisi başlığı altında yer alan fiil çekimi konusunun tek bir özne ile gerçekleştirilmesi;
- m) Yazılımlarda öğrenciye yazılı anlatım yetisi ile ilgili alıştırmaları cevaplarken yanlış cevapladığı sorulara yönelik dönüt alırken yazılımın küçük-büyük harf kullanımına duyarlı olmasının öğrencinin yanlış yönlendirilmesine yol açmasıdır (örneğin doğru yazılan bir cümlenin baş harfi küçük yazıldığı için yanlış cevap olarak değerlendirilmesi).

Tartışma

Öğretmen adaylarının bireysel (otonom) dil öğrenim yazılımlarının eğitsel özellikleri, genel yapı ve içerikleri, olumlu özellikleri, eksik yönleri ve sınırlılıklarına yönelik çözümlerinin değerlendirilmesi amacıyla yapılan mevcut araştırmanın bulguları, yazılımların öğrenen veya kullanıcının sözlü anlatım becerilerinin dışında temel dil becerilerini geliştirme konusunda genel olarak gereksinimi karşıladığını ortaya koymaktadır. Araştırma bulguları aşağıda alanyazın bulgularıyla karşılaştırılarak değerlendirilmiştir.

Bulgular, yazılımların eğitsel özellikleri bakımından hedef dilin en sıklıkla İngilizce ve Fransızca olduğunu, yazılımların önemli bir bölümünün genel dil öğrenimine yönelik hazırlandığını göstermektedir. Çözümlenen yazılımların en sıklıkla başlangıç ve orta düzeye yönelik olduğu ve yarıdan fazlasının sözcüksel/dilbilgisel/sesletimsel/kültürel amaçlara yönelik tasarlandığı belirlenmiştir. Yazılımlarda işlenen dokümanlar bakımından yarıya yakınında görsel ve işitsel dokümanlara yer verildiği görülmektedir. Bu durum, kullanıcının dili öğrenmesi bakımından önem taşımaktadır. Dil konuşma, yazma, anlama ve anlatım becerileriyle bir bütündür. Dil öğrenimine yönelik yapılacak uygulamaların tüm bu becerileri geliştirecek şekilde düzenlenmesi kullanıcının öğrendiklerini kalıcı kılacağı gibi bunları günlük yaşamla ilişkilendirmesini de

sağlayacaktır. Hedef kitlenin en sıklıkla yetişkinler olması, dil öğrenim yazılımlarının okulsonrası/okuldışı bir dil öğrenme aracı olarak hazırlandığını düşündürmektedir (Martinez, 1996) . Oysa bunun yanı sıra özellikle de ilk ve ortaöğrenim çağındaki bireyler için okuldaki yabancı dil derslerinin içeriğine uygun olmasının yanı sıra dilde işitsel yanı destekleyecek etkinlikleri içeren yazılımlar da geliştirilebilir. Diğer taraftan yazılımların tamamının sözlü/yazılı anlama ve yazılı anlatım becerilerini kapsamasının yanı sıra kullanıcıların sözlü anlatım becerilerini destekleyecek ve bu yönde kullanıcıya dönüt verecek şekilde yazılımların düzenlenmesi sağlanabilir. Yazılımlardaki yönergelerin dilinin önemli bir bölümünün İngilizce olması, ülkemizdeki öğrenim basamaklarının çok önemli bir bölümünde yabancı dil olarak İngilizce olmasıyla açıklanabileceği gibi yabancı dil olarak İngilizcenin yaygın olmasıyla da açıklanabilir.

Çözümlenen yazılımlarda yer alan kaynakların yarısından fazlasının ses+metin+resim dokümanlarının bileşiminden oluşmasının, söz konusu yazılımların bir yandan hem işitsel hem de görsel olarak öğrenciyi güdülediği ve dikkatini çektiğini bir yandan da öğrenme ortamını daha etkili kıldığı söylenebilir (Yeh & Wang, 2003; Liu & Chu, 2010). Robinson (2002), insanın doğal dil edinme yeteneği ve toplum-kültür-bilgi birikimi arasında ayrılmaz bir ilişki olması nedeniyle, yabancı dil ediniminde gerçek dünyadan kesitlerle kombinasyonu yapılmış video destekli etkinlikler, içerik-temelli etkinlikler, sosyal ve kültürel özellikleri içeren etkinliklerin öğrenmeyi kolaylaştıracağı ve öğrenilenleri kalıcı kılacağını belirtmektedir (aktaran Bertina & Narcy-Combes, 2007). Bununla birlikte araştırmacılar, dil öğrenim yazılımlarının video içermemesinin öğrenme süreci için daha etkili stratejilerin geliştirilmesini engelleyeceğini savunarak bireysel öğrenmeyi sağlamaya yönelik geliştirilen bu yazılımların öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirebilmesi için öğrenme gereksinimlerini karşılayacak nitelikte düzenlenmeleri gerektiğini savunmaktadırlar (Liu & Chu, 2010). Bu yönüyle çözümlenen yazılımlar arasında yalnızca birkaç yazılımın video + ses + metin + resim dokümanlarının bileşiminden oluşması, bu yazılımların araştırmacıların öne sürdüğü gereksinimlere yanıt verebileceğini göstermektedir. Ayrıca yazılımların video içermesi kullanıcının ses ve görüntüyü bir arada eşzamanlı olarak algılamasına olanak tanıyarak kullanıcının ses ile görsel unsurlar

arasında ilişki kurarak sözcüklerin anlamlarını bağlam içerisinde görmesini sağladığı gibi konuşma becerilerinin günlük dildeki kullanımları yönünden de gelişmesini sağlayacaktır (Yoshii, 2001'den aktaran Yeh & Wang, 2003).

Araştırmacıların her öğrenci için hayati bir önemi olduğunu ve özellikle de akademik başarıda belirleyici olduğunu savundukları sözcük dağarcığı, yabancı dil öğreniminde büyük önem taşımaktadır (Yoshii & Flitz, 2002). Bunun yanı sıra araştırmacıların sözcük dağarcığının geliştirilmesine yönelik üzerinde birleştikleri bir diğer nokta, bu desteğin bağlamsal olarak ve video aracılığıyla verilmesidir (Ciccone, 1995'den aktaran Iheanacho, 1997). Burada özellikle de öğrenenin telaffuzunun gelişmesi için sözlük bölümünün sese dayalı olmasının sözel becerilerin gelişimindeki etkisine dikkat çekilmektedir (Davis, 1989). Diğer taraftan Underwood (1989) öğrenmeye yönelik bilinen ana ilkenin görsel hafıza olduğunu belirterek insanın görüntüleri sözcüklerden daha iyi hatırladığını, sözcüklerin görüntülerle ilişkilendirilerek daha iyi edinilebileceğini belirtmektedir.

Yazılımlarda yer alan arka plan araçları arasında en sıklıkla ilk sırada *sözlük*, ikinci sırada *dilbilgisi fişleri* ve üçüncü sırada ise *bağlamsal yardımların* yer aldığı, diğer taraftan bir yazılımda herhangi bir arka plan aracı olmadığı belirlenmiştir.

Araştırmacılar dönütün öğrenenlere hem bilişsel stratejilerini düzenleme ve geliştirme olanağı verdiğini hem de öğrenme sürecinde yapacakları yanlışları düzeltme fırsatı verdiğini ileri sürmektedir (Hattie & Timperly, 2007). Bu yönüyle dönütün öğreneni motive ettiği (Mory, 2003; Vollmeyer & Rheinberg, 2005); motive olan öğrenenin öğrenme isteğinin arttığı, performansı hakkında öz-değerlendirme yapmasına olanak sunduğu söylenebilir (Deci, Vallerand, Pelletier & Ryan, 1991). Diğer taraftan Keller ve Burkman (1993) dönüt alamayan öğrenenin motivasyonun düştüğünü ve hangi düzeyde olduğunu tam olarak değerlendiremediğinden durumu nasıl değiştirebileceğini de bilemediğini ileri sürmektedir (aktaran Corbalan, Paas & Cuypers, 2010). Bu nokta özellikle de otonom öğrenmeyi sağlamak amacıyla geliştirilen yazılımların işlevini tam olarak yerine getirmemesine neden olmaktadır. Ayrıca Felix (2001) dönütün hangi yaşta olursa olsun öğrenenler için etkisinin çok fazla olduğunu ve bu alanda çalışan araştırmacıların dili otonom olarak öğrenenler açısından dönütün öğrenenin performansına ilişkin algısında

en belirleyici unsurlardan biri olduğunu belirtmektedir (aktaran Felix, 2003). Yazılımlardaki dönütlerin bir yerde öğretmenin yerini aldığını ileri süren Bertina ve Narcy-Combes (2007) bu nedenle dönütün öğrenen için önemli bir yönlendirme işlevi gördüğünü belirtmektedirler. Araştırma kapsamında çözümlenen yazılımların önemli bir bölümünde hem dolaylı hem de dönüt verildiği göz önünde bulundurulduğunda, bu bakımdan söz konusu yazılımların öğrenen açısından önemli bir gereksinimi karşıladığı söylenebilir (Kartal, 2010). Diğer taraftan dönüt ile bireyin öz-değerlendirme yapmasının sağlanmasıyla kullanıcının kendisinin eksikliklerini veya hatalarını görerek buna uygun adımlar attığı görülmektedir (Bertina & Narcy-Combes, 2007). Bu yönüyle araştırma kapsamında çözümlenen yazılımların önemli bir bölümünde hem doğrudan hem de dolaylı dönüt verilmesi kullanıcı açısından yazılımların kullanıcının bireysel olarak gelişimini değerlendirmesine olanak tanıdığı söylenebilir.

Öğrenenler için etkili bir öğrenme ortamı ve ilgi çekici etkinlikler yoluyla öğrencilerin hem görsel hem de işitsel olarak uyarılmasıyla öğreneceği konuya dikkatinin daha iyi yoğunlaştırılabileceği ve öğreneni motive edeceği düşünülmektedir. Mutlu, Gülen ve Dinçer (2007), Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi'nde öğrenim gören öğrenciler için internet üzerinden sunulan sesi ve etkileşimli olarak hazırlanmış yazılımlar sayesinde öğrencilerin üniteleri çalışabildiklerini ve çok sayıda çözümlü örneği inceleyerek öğrendiklerini pekiştirme olanağı bulduklarını bildirmektedir. Yazılımlarda yer verilen alıştırmalar/etkinlik türleri bakımından, öğretmen adayları tarafından en sıklıkla *fiil çekimi, harf yerleştirme, diyalog yazma, sesletim, okuduğunu anlama, cümle seçme, sıralama, dinleme-anlama-yazma, dinleme-konuşma, sıralama, sınıflandırma*, vb. olarak diğer başlığı altında belirtilen etkinliklerin hem anlama hem de anlatım becerilerinin geliştirilmesine yönelik olması söz konusu yazılımların dil öğretimine bütüncül olarak bakılıp hazırlandığını ortaya koymaktadır. Yakın geçmişe kadar bilgisayar destekli dil öğrenim yazılımlarında cümle-tabanlı dilbilgisi ağırlıklı etkinliklere yer verilirken günümüzde ise bu etkinliklerin daha ziyade iletişimsel bir bağlamda sunulduğunu belirten Chan ve Kim (2004)'in düşünceleri araştırma bulgularını destekler niteliktedir. Ancak Levy (2009) yazılımlarda yer alan dilbilgisi etkinliklerinin pek çoğunun hala yalnızca öğrenene basit düzeyde temel

dilbilgisi konularını içerecek şekilde destek verdiğini ileri sürmektedir. Bu bağlamda yazılımlardaki dilbilgisi etkinlikleriyle ilgili olarak yapılan değerlendirmeler yalnızca çözümlenen yazılımlarla sınırlıdır.

Diğer yandan yukarıda belirtilen etkinliklerin yanı sıra yine sıklıkla yer verilen *eşleştirme*, *boşluk doldurma* ve *çoktan seçmeli* türündeki farklı alıştırmalar ile öğrenen için dil öğrenmenin eğlenceli hale getirilmesi sağlanmış ve öğrenenin dile ilişkin edindiği bilgileri farklı şekillerde uygulamaya geçirmesine olanak tanınmaktadır. Alanyazın incelendiğinde yapılan araştırmaların yazılımlarda yer verilen etkinlik türleri arasında özellikle de eğitsel oyunların dil öğrenme üzerindeki etkilerini belirlemeye yönelik olduğu görülmektedir. Örneğin Liu ve Chu (2010) dil öğreniminin oyunlarla desteklendiği ve desteklenmediği süreçleri karşılaştırdıklarında oyunların öğreneni daha çok motive ederek öğrendiklerinin kalıcı olmasını sağladığını ortaya koymuşlardır. Oyun temelli öğrenen bireyler eğitsel ortamda öğrendiklerini gerçek yaşama uyarlayabilmektedir. Bu yolla öğrenen birey potansiyelini öğrenen-merkezli olarak daha çok geliştirebilmekte, daha kolay öğrenmekte, öğrenirken eğlenmekte, öğrenmekten zevk almakta, öğrenme onun için eğlenceli hale gelmekte ve süreç daha etkili olmaktadır (Tüzün, Yılmaz-Soylu, Karakus, Inal, & Kızılkaya, 2009). Ayrıca McFarlane, Sparrowhawk ve Heald (2002)'e göre oyun temelli öğrenme, öğrencilerin hem öğrenme başarısı ve öğrenme motivasyonu arttırmakta hem de dikkatini öğrendiği konuya daha fazla yoğunlaşmasını sağladığını vurgulamaktadırlar. Diğer yandan Eow, Wan Ali, Mahmud ve Baki (2009) eğitsel bilgisayar oyunları oynamanın çocukların yaratıcılığını geliştirdiği ve değişik yollarla karşılaştırmalı olarak öğrenmelerini sağladığına dikkat çekerken; Lepper, Iyenger ve Corpus (2005) da oyun temelli öğrenmenin yaratıcılığı geliştirdiği gibi kişilerarası ilişkilerin de gelişmesine katkıda bulunduğunu belirtmektedir. Benzer şekilde Ranalli (2008) dil öğrenenler için *SIMs* isimli benzeşim oyunları tasarlamış ve bu oyunun öğrenenlerin sözcük dağarcığını anlamlı bir şekilde gelişmesine katkıda bulunduğunu belirlemiştir.

Yazılımların eksik yönlerine ilişkin öğretmen adaylarının yapmış oldukları tespitler incelendiğinde, yardımcı arka plan araçları yönünden *sözlük* desteğinin olmadığı yazılımların hem öğrenenlerin bilmedikleri sözcüklerin anlamlarını öğrenebilmeleri için

başka bir desteğe gereksinim duymalarına hem de öğrenme sürecinin de kesintiye uğramasına neden olacaktır. Yazılım içinde gezinme, eğitsel veya işlevsel yönlendirmenin yazılımların önemli bir bölümünde olmamasının öğrenenin zaman kaybetmesine neden olduğu gibi dikkatinin dağılmasına ve öğrenme isteğinin de azalmasına yol açacaktır. Ayrıca yazılımların birçoğunun içeriğinin dilsel amaçları karşılayabilecek nitelikte olmaması, yazılımların tasarlanmasında bütüncül dil yaklaşımının benimsenmediğini gösterdiği gibi diğer taraftan öğrenenlerin dilsel becerilerinin gelişimini de olumsuz yönde etkileyecektir. Bunların yanı sıra yazılımların büyük çoğunluğunun yazılı, görsel-işitsel dokümanları ve tasarımları (renk uyumu, grafik, animasyon) bakımından öğreneni motive edecek nitelikte olmaması beraberinde öğrenme isteğinin de azalmasına yol açacaktır.

Yazılımların içerdiği alıştırmaların türlerinin çoğunlukla yapısal türde alıştırmalar olması öğrenenin anlama ve anlatım becerilerinin yeterince gelişmesini engelleyici bir eksiklik olarak değerlendirilebilir. Oysaki alıştırmaların öğreneni kültürel ve iletişimsel yönden geliştirecek ve “dil”i günlük yaşamda kullanabileceği şekilde düzenlenmesine gereksinim duyulmaktadır. Bu durum aynı zamanda öğrenilenlerin kalıcılığını da olumlu yönde etkileyecektir.

Çözümlenen yazılımların yarıya yakınında dönütlerin öğrenenin dilsel gelişimini değerlendirebilecek nitelikte olmaması öğrenenin motivasyonunun azalmasına yol açacaktır. Bununla birlikte otonom öğrenmede başka bir aracı olmadığından öğrenenin motive olmasında en önemli unsurlardan birinin verilen dönütler olduğu göz önünde bulundurulmalıdır.

Sonuç ve Öneriler

Segler, Pain ve Sorace (2002), dil öğrenme stratejilerinin dili öğrenmeyi kolaylaştırdığı gibi öğrenenin performansına da yansıdığına dikkat çekerken Bremner (1999), Green ve Oxford (1995) ise yabancı dil öğreniminde yaşın, cinsiyetin, motivasyonun, öğrenme stiline ve öğrenme stratejilerinin etkili olduğunu ileri sürmektedir (aktaran Liu & Chu, 2010). Ayrıca Oxford (1990: 8), öğrenme stratejilerinin öğrenmeyi kolaylaştırmasının yanı sıra, öğrenmeyi hızlandırdığı, daha eğlenceli hale getirdiği, öğrenenin öğrenme sürecini

kendisinin yürüttüğü, daha etkili olduğu ve yeni durumlara daha çok transfer edilebildiğini bildirmektedir. Bu stratejiler doğrudan ve dolaylı stratejiler olmak üzere iki kategoriden oluşmaktadır. Doğrudan stratejiler hafıza, biliş, tamamlama (bilgideki eksikliğe rağmen tamamlama), dolaylı stratejiler ise bilişötesi (metacognitive), duyuşsal ve sosyal stratejileri içermektedir (aktaran Liu & Chu, 2010).

Dil öğrenme stratejilerine ilişkin yukarıdaki düşünceler göz önünde bulundurulduğunda, çözümlenen yazılımların öğrenene dil öğrenme sürecinde farklı öğrenme stratejileri sunarak öğrenme sürecini birçok yönden eğlenceli, etkili ve kalıcı kıldığı söylenebilir. Diğer yandan mevcut araştırma sonuçları yazılımların özellikle de öğrenme sürecinde öğreneni aktif kılması ve motive edebilmesi için geliştirilmeye gereksinim olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırma kapsamında çözümlenen yazılımların sınırlılıkları ve eksik yanları göz önünde bulundurularak bu yazılımların dil öğreniminde daha kullanılabilir ve işlevsel olabilmeleri için tasarlanma sürecinde aşağıdaki önerilerin göz önünde bulundurulması önem taşımaktadır:

- a) Yazılımlarda yer alan sözlüklerin öğrenenin gereksinimini karşılayacak nitelikte ve işlevsel olması, sözcüklerin telaffuzlarına yer vermesi ve bu yolla öğrenene zaman kaybettirmesi önlenmelidir.
- b) Sözlüklerde yer alan bütün fiillerin ve öznelerin tamamının çekimi sağlanabilir.
- c) Yazılımların internet kullanımı ile sınırlı olmaması ve bir bilgisayarda aktivasyonu yapılmış olan ürünün, başka bir bilgisayarda aktivasyonunun yapılabilmesi işleminin teknik olarak mümkün olması sağlanabilir.
- d) Gezinmenin yalnızca bilgisayarın birkaç tuşuyla sınırlandırılmaması bunun yerine hyperlink aracılığıyla da gezinim gerçekleştirilebilir.
- e) Yazılımlarda yer verilen etkinlikler öğrenenin hem anlama hem de anlatım becerilerini geliştirecek şekilde düzenlenebilir.
- f) Yazılımların içeriği hakkında öğreneni yönlendirici açıklamalara yer verilebilir.

- g) Yazılımlarda yapısal alıştırmaların yanı sıra sözlü ve yazılı iletişim becerilerini geliştirecek etkinliklere yer verilebilir.
- h) Yazılımlardaki videoların istenildiğinde durdurularak, öğrenenin kontrolünde istenilen bölümden devam etmeyi sağlayacak şekilde düzenlenebilir.
- i) Yazılımlardaki yönerge ve yönlendirmelerin birkaç dilde olması ve bunun öğrenene seçme olanağı sunması, bu yolla yazılımlara olan talebin artmasının bir sonucu olarak otonom öğrenme teşvik edilebilir.
- j) Yazılımlardaki dönütler, öğrenenin bireysel olarak kendi gelişimini değerlendirmesine olanak tanıyacak şekilde işlevsel hale getirilebilir.

Kaynaklar

- Bertina, J.C., & Narcy-Combes, J.P. (2007). Monitoring the learner-who, why and what for? *Computer Assisted Language Learning*, 20(5), 443-457.
- CAVUL, (1999). *Le centre audio-visuel de l'Université Charles-de-Gaulle- Lille 3*. Retrieved January 9, 2002, from <http://www.univ-lille3.fr/fr/universite/services/cavul/>
- Cembalo, S.M. (2001). Les TIC et l'orale. *Le Français Dans le Monde, Numéro spécial Recherches et Applications: Oral: Variabilité et Apprentissage* (pp.143-152). Paris: Clé International.
- Chan, W. M., & Kim, D.-H. (2004). Towards greater individualization and process-oriented learning through electronic self-access: Project *e-daf*. *Computer Assisted Language Learning*, 17(1), 83-108.
- Chevalier, Y., & Perin, D. (1997) . Stratégies semi-autonomes d'apprentissage du Français Langue Etrangère. *Revue de Linguistique et de Didactique des Langues*, 16, 145-160.
- Corbalan, G., Paas, F., & Cuyppers, H. (2010). Computer-based feedback in linear algebra: Effects on transfer performance and motivation. *Computers & Education*, 55(2), 692-703.
- Davis, J. N. (1989). Facilitating effects of marginal gloss on foreign language reading. *The*

Modern Language Journal, 73(1), 41-48.

Deci, E.L., Vallerand, R.J., Pelletier, L.G., & Ryan, R. M. (1991). Motivation and education: The self-determination perspective. *Educational Psychologist*, 26(3/4), 325-346.

Eow, Y.L., Wan Ali, W.Z, Mahmud, R., Baki, R. (2009). Form one students' engagement with computer games and its effect on their academic achievement in a Malaysian secondary school. *Computers & Education*, 53(4), 1082-1091.

Felix, U. (2003). Humanising automated online learning through intelligent feedback. In G.Crisp, D.Thiele, I.Scholten, S.Barker and J.Baron (Eds), *Interact, Integrate, Impact: Proceedings of the 20th Annual Conference of the Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education* (pp.178-186). Adelaide, 7-10 December 2003. Retrieved July 28, 2010 from <http://www.ascilite.org.au/conferences/adelaide03/docs/pdf/178.pdf>

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Iheanacho, C.C. (1997). *Effects of two multimedia computer-assisted language learning programs on vocabulary acquisition of intermediate level ESL students*. (Unpublished doctoral dissertation). Virginia Polytechnic Institute and State University, Blacksburg, Virginia. Retrieved August 11, 2010, from <http://scholar.lib.vt.edu/theses/available/etd-11397-193839/unrestricted/Clems.pdf>

Jaudeau, M. (1999). Le guide du multimédia pour l'enseignement du Français Langue Etrangère. *Colloque International: Le multimédia et l'apprentissage du Français Langue Etrangère et/ou Second: de l'Expérimentation à la réalité dans l'Espace Francophone* (pp.12-14). Toulouse : Université de Toulouse le Mirail, 25 et 26 Mars 1999. Retrieved December 11, 2001, from <http://www.educnet.education.fr/superieur/coltoul.htm>

Karasar, N. (1998). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınları.

Kartal, E. (2004). *La place et les fonctions des produits multimédias dans la didactique du Français Langue Etrangère*. (Thèse de Doctorat non-publiée). Ankara: Université de Hacettepe.

Kartal, E. (2005). Çoklu-ortamlı yazılımların Fransızcanın yabancı dil olarak öğretimindeki yeri ve işlevleri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 231-244.

Kartal, E. (2010). Feedback processes in multimedia language learning software. *US-China*

Education Review, 7(4), 53-65.

- Kelly, G. (2008). A collaborative process for evaluating new learning technologies. *Campus Wide Information Systems*, 25(2), 105-113.
- Lancien, T. (1998). *Le Multimédia*. Paris: Clé International.
- Lepper, M. R., Iyenger, S. S., & Corpus, J. H. (2005). Intrinsic and extrinsic motivational orientations in the classroom: Age difference and academic correlates. *Journal of Educational Psychology*, 97(2), 184-196.
- Levy, M. (2009). Technologies in use for second language learning. *The Modern Language Journal*, 93, 769-782.
- Liu, T.Y., & Chu, Y.L. (2010). Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation. *Computers & Education*, 55, 633-640.
- Mangenot, F. (1997). Le multimédia dans l'enseignement des langues. In J. Crinon et Ch.Gautellier (sous la dir.). *Apprendre avec le multimédia: Où en est-on?* (pp.119-134). Paris: Retz.
- Martinez, P. (1996). *La didactique des langues étrangères* (Que sais-je ?). Paris: PUF
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). *Report on the educational use of games: An exploration by TEEM of the contribution which games can make to the education process* (pp.1-26) United Kingdom: TEEM, St Ives, Cambridgeshire. Retrieved June 20, 2010 from http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf
- Mory, E. H. (2003). Feedback research revisited. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 745-783). New Jersey: Erlbaum.
- Mutlu, M.E., Gülen, M.F., & Dinçer, G.D. (2007). Açıköğretim e-öğrenme yapım ve sunum altyapısı. *Akademik Bilişim'07 - IX. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri Kitabı* (ss.17-26), 31 Ocak - 2 Şubat 2007 Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya. 02 Temmuz 2010 tarihinde http://ab.org.tr/ab07/kitap/mutlu_gulen_AB07.pdf adresinden elde edilmiştir.
- Mutlu, M.E., & Özkul, A.E. (2003). Eğitim yazılımları geliştirme sürecinde üretim yönetimi. 20. *Ulusal Bilişim Kurultayı*, 2-5 Eylül 2003, İstanbul. 05 Aralık 2005 tarihinde <http://bde.anadolu.edu.tr/Lists/Yaynilar/AllItems.aspx> adresinden elde edilmiştir

- Park, J.S. (2006). Language Learning Software Evaluation: Top-down or Bottom-up? *Asian EFL Journal*, Teachers Articles, Volume 13, Article 2. Retrieved July 20, 2010 from http://www.asian-efl-journal.com/pta_july_06_jsp.php
- Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignement des langues*. Paris: Nathan.
- Ranalli, J. (2008). Learning English with The Sims: Exploiting authentic computer simulation games for L2 learning. *Computer Assisted Language Learning*, 21(5), 441-455.
- Segler, T. M., Pain, H., & Sorace, A. (2002). Second language vocabulary acquisition and learning strategies in ICALL environment. *Computer Assisted Language Learning*, 15(4), 409-422.
- Sim, G., Macfarlane, S., & Read, J. (2006). All work and no play: Measuring fun, usability, and learning in software for children. *Computers & Education*, 46, 235-248.
- Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y., & Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52(1), 68-77.
- Underwood, J. (1989). Hypercard and interactive video. *CALICO Journal*, 6(3), 7-20.
- Vollmeyer, R., & Rheinberg, F. (2005). A surprising effect of feedback on learning. *Learning and Instruction*, 15(6), 589-602.
- Williams, D.L., Boone, R., & Kingsley, K.V. (2004). Teacher beliefs about educational software: A delphi study. *Journal of Research on Technology in Education*, 36(3), 213-229.
- Yeh, Y., & Wang, C.-W. (2003). Effects of multimedia vocabulary annotations and learning styles on vocabulary learning. *CALICO Journal*, 21(1), 131-144.
- Yoshii, M. & Flaitz, J. (2002). Second language incidental vocabulary retention: The effect of text and picture annotation types. *CALICO Journal*, 20(1), 33-58.