



2015

YABANCI DİL EĞİTİMİNDE TEKNOLOJİ KULLANIMI

YENİLİK ve EĞİTİM
TEKNOLOJİLERİ GENEL
MÜDÜRLÜĞÜ



T.C.

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

YENİLİK ve EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

YABANCI DİL EĞİTİMİNDE TEKNOLOJİ KULLANIMI

Araştırmacılar

Makbule Serpil BOZ

Ömür ÇOBAN

ANKARA, 2015

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇİNDEKİLER	ii
TABLolar LİSTESİ	iii

BÖLÜM I

GİRİŞ	1
-------------	---

BÖLÜM II

DÜNYADA VE TÜRKİYE’DE BDDÖ VE CDDÖ	2
MOBİL DESTEKLİ DİL EĞİTİMİNDE KULLANILABİLECEK UYGULAMALAR	7

BÖLÜM III

SONUÇ ve ÖNERİLER	
SONUÇLAR VE ÖNERİLER	11
KAYNAKÇA	12

TABLÖLAR LİSTESİ

TABLO 1

Yabancı dil öğretiminde kullanılan bazı web siteleri ve içerikleri

- 11 -

BÖLÜM I

GİRİŞ

Dil öğreniminde teknoloji kullanımının gelişim sürecine bakıldığında bu süreci etkileyen iki temel unsur ortaya çıkmaktadır. Bunlardan birisi sosyal bilimler alanında ortaya çıkan kuramların dil öğrenim alanında yaptığı etkiler, diğeri ise bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişmelerdir. Sosyal bilimlerde 1940'lı yıllarda ortaya çıkan davranışçı kuram sonucunda dil öğretiminde Duy-Konuş (Audio Lingual) yaklaşımı yeni bir yöntem olarak doğmuştur. Bu yöntemin sonucu olarak da dil laboratuvarları oluşturulmuştur. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak dil laboratuvarlarında 1960'lı yıllarda slayt projektörleri ve ardından da film makineleri kullanıldığı görülmektedir. Ancak 1970'li yıllara kadar yaygın olarak kullanılan dil laboratuvarları 1970'li yılların sonunda yok olmaya başlamıştır. Bunun nedeni ise Bilişsel kuramdan dolayı dilde yeni bir yöntemin benimsenmesi yatmaktadır. Bu yöntem “Bilişsel-İletişimsel” yöntemdir. “Duy-Konuş” yönteminde dili öğrenen kişi belirli bir kalıp veya belirli cümleleri öğrenirken “Bilişsel-İletişimsel yöntemde daha önce karşılaşmadıkları bir duruma uygun cümleler üretebilecek bir sistemi öğrenirler. Bu yöntemde amaç yabancı dil öğrenen kişilerin o dili konuşanlar gibi konuşmalarını sağlamaktır. Bu yüzden de teknolojik olarak öncelikle TV'ler kullanılmış, 1980'li yıllarda ise video teknolojisinin gelişmesi ile birlikte dil laboratuvarlarının yerini alan dil sınıflarında video filmler kullanılmıştır. Bu dönemde İngilizce ve Fransızca gibi dilleri geniş kitlelere öğretmek adına TV5 gibi televizyon kanalları kurulmuştur (Kartal, 2005).

1960'lı yıllarda gelişmeye başlayan bilgisayar teknolojisi ile dil öğretiminde teknoloji kullanımı başka bir boyuta taşınmıştır. Özellikle kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve 1990'lı yıllarda internetin yaygınlaşması ile birlikte bireysel dil öğrenme olanağı doğmuştur. “Bilgisayar Destekli Öğretim” (BDÖ) adı altında yabancı dil öğretiminde dijital ses, metin ve görüntü birlikteliği yani multimedya kullanılmaya başlamıştır. Zaman içinde bu gelişmelere paralel olarak dil laboratuvarlarından bireysel dil öğrenmeye doğru bir dönüşüm sağlanmış ve yapılandırmacı yaklaşım doğrultusunda task based (görev odaklı) öğrenme ön plana çıkmıştır. 2010'lu yıllarda ise özellikle cep telefonlarının akıllı telefon şeklinde gelişmesiyle birlikte BDDÖ'den (Computer Assisted Language Learning (CALL) - Bilgisayar Destekli Dil

Öğrenimi) CDDÖ' ye (Mobile Phone Assisted Language Learning (MALL) - Cep Telefonu Destekli Dil Öğrenimi) doğru bir geçiş olmaya başlamıştır.

BÖLÜM II

DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE BDDÖ ve CDDÖ

Bilgisayar destekli eğitim, eğitimde son yıllarda üstünde en çok konuşulan konulardan bir tanesidir. Bugün artık öğrenmenin yalnızca okul çatısı altında olmadığı, öğrenme sürecinin okul sonrasında da devam ettiği hatta tüm yaşamı kapsadığı biliniyor. Eğitim sisteminin bir hedefi de bireylere öğrenmeyi öğretmek ve yaşamları boyunca öğrenmelerini sağlamanın yollarını göstermektir. O halde bireylerin okullarını bitirdikten sonra da öğrenmelerini sürdürebilecek becerilerle donatılmaları gerekmektedir. Bireylerin öğrenmelerinin sürekliliğini sağlayacak becerileri kazanmalarının bir yolu da bilgi çağının ürünü olan bilgisayar destekli eğitimidir.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi -BDDÖ- kavramı ilk olarak 1960'lı yıllarda ABD'de ortaya atılmış ve 1970'li yıllarda ABD üniversitelerinde bu hususta çalışma ve araştırmalar yapılmaya başlanmıştır. Bilgisayar destekli dil öğrenimi ilk başta maliyeti yüksek bir girişim iken kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve fiyatlarının da düşmesi sonucu maliyet baskısı ortadan kalkmıştır. Multi medya ve internetle birlikte dil öğrenmeye katkısı konusunda yapılan araştırmalarla bilgisayar destekli öğrenmenin öğrenmeyi kolaylaştırdığı birçok araştırma ile de vurgulanmıştır (Alkan, 1997; Avent, 1994; Aytürk, 1999; Fox, 1992; Kennedy, 1989; Kurt, 2002; Tuzcuoğlu, 2000; Uzunboylu, 1995)

Yapılan bu araştırmalarda bilgisayar destekli eğitimin eğitsel boyutu da ortaya konulmuştur. Bilgisayar destekli eğitimin eğitsel değeri başlıca dört faktöre bağlanmaktadır (Yılmaz, 1996, s. 22):

1. Bilgisayar destekli öğrenme materyalini kullanan öğrenciler çalışmalarını daha uzun süre sürdürmektedir. Öğrenciler daha hızlı öğrenmektedir.
2. Öğrenciler yaşları ve gereksinimlerine uygun materyallerle çalışmaktadır. Öğretimin bu kişiselleştirilmiş şekli etkinliği arttırmaktadır.

3. Bilgisayar destekli öğrenme materyali değerlendirilebilir. Böylece daha gelişmiş materyaller üretilir.
4. Ders istenildiği kadar tekrarlanabilir. Böylelikle çok çalışma yerine teknolojinin yeniklerine uyum sağlayarak etkin çalışabilen bireyler yetiştirilebilir.

Bilgisayar destekli öğrenmenin eğitsel değerinin artması sonucu başta ABD olmak üzere birçok ülkede bu konuyla ilgili çalışmalar ve projeler hayata geçirilmeye başlanmıştır.

ABD’de 1980’li yıllarda Apple’ın “Geleceğin Sınıfları”, “2000’li Geleceğin Öğretmenlerini Teknoloji Kullanımına Hazırlama” ulusal çapta yürütülen BDDÖ temelli projelerdir. Ayrıca teknolojinin dil öğreniminde kullanımı için California, Maine, Florida, Ohio, Kuzey Carolina, New Hampshire gibi eyaletlerde “Her Öğrenciye Bir Bilgisayar” sloganıyla öğretmen ve öğrencilere 2003-2007 yılları arasında yaklaşık 10.000 dizüstü bilgisayar dağıtılmıştır. Portekiz’de de Macellan projesi ile her öğrenciye bir bilgisayar verilmiştir. Güney Kore’de de ders kitapları dijital ortama geçirilmiş ve her öğrenciye bir tablet verilmiştir.

Türkiye’de BDDÖ ise 1985-1986 yılında METARGEM (Mesleki Teknik Eğitim Araştırma ve Geliştirme) kurulmasıyla başlamış ve bu kapsamda 1100 bilgisayar satın alınmıştır. Teknik destek ve işin idamesi için yeterli kaynak ayrılamaması bu çalışmayı kısa sürede sona erdirmiştir (Arslan, 2003). 1998 yılında ise başlayan Temel Eğitimi Geliştirme kapsamında 2007 yılına kadar Temel Eğitim Projesi I. Faz ve Temel Eğitim Projesi II. Faz kapsamında yaklaşık 7500 BİT (Bilgisayar İletişim Teknolojileri) sınıfı kurulmuştur. Bu sınıflarda projeksiyon cihazı ve çoklu ortam cihazları da yer almıştır.

2010’lu yıllarda ise CDDÖ yani “mobil öğrenme” ortaya çıkmıştır. Mobil öğrenme, mobil teknolojilerin ve internetin kullanılmasına dayalı, bireylerin “her an” ve “her yerde” eğitim materyallerine erişmelerine ve kullanmalarına olanak sağlayan yeni bir öğrenme modelidir (Hockly, 2013; Sharples, Amedillo-Sanchez, Milrad, & Vavoula, 2009). Mobil öğrenmede, bireyler tablet bilgisayar, akıllı telefon ve e-okuyucu gibi taşınabilir cihazlar aracılığıyla dijital eğitsel içerik sağlayabilmekte ve/veya dijital eğitsel içeriklere erişebilmektedirler. Mobil öğrenme araçlarının zaman ve mekân esnekliği, taşınabilirliği ve ağlara anlık bağlanabilme gibi özellikleri öğrenmeyi daha da kolay hale dönüştürebilmektedir.

Yılmaz'ın (1996) bilgisayar destekli öğrenmenin eğitsel boyutlarını ortaya koyduğu gibi, mobil öğrenmede de eğitsel boyutlar bulunmaktadır. Bu öğrenme modeli,

- öğrencilerin öğrenme hızlarını belirleyebildikleri bireysel öğrenme,
- gerçek bir bağlamı içeren durumlu öğrenme (situated learning),
- bireylerin gruplar halinde çalışarak ve birbirinin öğrenmesine yardım ederek öğrenmeyi gerçekleştirdikleri işbirlikçi öğrenme ve
- örgün ya da yaygın öğrenme sistemi dışında (sınıf dışında) biçimsel olmayan (informal) öğrenme yaklaşımlarını da desteklemektedir (Naismith & Corlett, 2006).

Mobil öğrenme araştırmalarda ortaya konan teknik, psikolojik ve eğitsel engellere rağmen, dünyanın her yerinde hızla yaygınlaşmaktadır. Günlük yaşamın bir parçası haline gelen cep telefonu ve/veya mobil cihaz kullanımının özellikle “dijital yerli” olarak adlandırılan gençler arasında yaygın kullanımı da mobil öğrenmeyi daha cazip hale getirmektedir. Bu gelişmeler sonucunda mobil yabancı dil öğrenimi konusunda çalışmalar ve projeler başlatılmıştır. ABD’de 2004-2005 öğretim yılında bazı üniversitelerin öğrencilerine ücretsiz iPod vermesi (Belanger, 2005; Chinnery, 2006) ile başlayan çalışmalar 2007’de Apple’ın satışa sunduğu iPhone’da görülen eşsiz mobil cihaz işlevselliği ile hız kazanmıştır (Godwin-Jones, 2011). 2009’da İngiliz Konseyi’nin İngilizce öğrenimi için geliştirdiği mobil uygulamalar (İng. apps) sonucunda, mobil dil öğrenimi daha çok bilinir ve uygulanır olmuştur (Hockly, 2013). İngilizce eğitimi alanında yayın yapan büyük yayınevlerinin bağımsız (Oxford, Cambridge, Pearson vb.) ya da ders kitabına dayalı uygulamalar geliştirmesi, mobil dil öğreniminin gelişmesini ve yayılmasını hızlandırmıştır (Dudeney & Hockly, 2012) Bu yayınevleri kitaplarını dijital ortama da geçirmiş ve akıllı tahtalar ve tabletler için uyumlu bir program geliştirmişlerdir. Bu kitaplar interaktif olup öğrenciye dil öğretimi konusunda videolar, filmler, dinleme metinleri, oyunlar, interaktif alıştırmalar yapma imkânı sunmaktadır. Ayrıca dilde yer alan dört temel becerinin geliştirilmesi için sayısız alıştırma sunmakta ve bununla da kalmayıp öğrenciye otomatik geri bildirim vermektedir. Öğretmen de öğrencisinin nelerde hatalar yaptığını, nereleri daha iyi yaptığını görebilmekte ve ona göre bireysel olarak öğrencisine bir öğrenme haritası oluşturmaktadır (Adıgüzel, Gürbulak, & Sarıçayır, 2011).

Mobil öğrenmeye e-öğrenmenin uzantısı olarak bakıldığı gibi, mobil dil öğrenimi de bazen bilgisayar destekli dil öğreniminin bir uzantısı olarak görülmektedir. Ancak, mobil dil

öğrenimi, kablosuz teknolojilerden yararlanılması, taşınabilir/mobil cihazların kullanılması, farklı kullanım bağlamlarında erişim ve etkileşimin sürekli olması ya da kendiliğinden ortaya çıkması gibi özellikleri olan yeni bir öğrenme modelidir (Kukulka-Hulme, 2009; Kukulka-Hulme & Shield, 2008).

Türkiye’de ise mobil öğrenmeyi amaçlayan FATİH projesi 2012 yılında başlamış ve her sınıfa bir akıllı tahta, her öğrenci ve öğretmene bir tablet verilmesi planlanmıştır. FATİH Projesi Vizyon 2023, “e-Dönüşüm Türkiye Projesi” kapsamında üretilen ve Türkiye'nin bilgi toplumu olma sürecindeki eylemlerini tanımlayan Bilgi Toplumu Stratejisi Belgesi, Kalkınma Planları, MEB Stratejik Planı ve BT Politika Raporuna dayandırılarak hazırlanmıştır. Eğitimde FATİH projesinin amacı teknoloji okuryazarlığının artırılması, öğrencilerin hızla değişen dünyada 21. Yüzyıl becerilerine sahip bireyler olarak hazırlanması ve daha fazla kişinin teknolojiden faydalanmasını sağlamaktır. Projenin 5 bileşeni bulunmaktadır. Bunlar; donanım ve yazılım altyapısı, öğretim programlarında etkin BİT kullanımı, eğitsel e-İçeriğin sağlanması ve yönetilmesi, derslerde BİT kullanımı için öğretmenlerin hizmet içi eğitimi ve bilinçli, güvenli, yönetilebilir ve ölçülebilir BİT kullanımının sağlanmasıdır. Bu bağlamda proje tanıtımları yapılmış, öğretmenlere eğitim verilmiş, okullara etkileşimli tahtalar kurulmuş, bu tahtalara internet bağlantıları eklenmiş ve öğrencilere tablet bilgisayarlar dağıtılmıştır.

Etkileşimli tahtalarla uyumlu bir şekilde kullanılabilecek eğitim-öğretim içeriklerinin elektronik ortamda sunulması ve bunların etkin olarak kullanılması; öğrencileri daha aktif kılarak bilgiye erişimi ve öğrenmeyi kolaylaştırmak amacıyla EBA (Eğitim Bilişim Ağı) hayata geçirilmiştir. EBA, öğretmen ve öğrenciler başta olmak üzere eğitimin tüm paydaşları için tasarlanan “eğitim-öğretim sürecinde bilişim teknolojisi donanımlarını kullanarak etkin materyaller kullanmak amacıyla tasarlanan, sınıf seviyelerine uygun, güvenilir ve incelemeden geçmiş doğru e-içeriklerin bulunabileceği sosyal bir platform” olarak tanımlanmaktadır (EBA, 2012). Bilgi teknolojilerini her düzey eğitimde kullanmak, bütün dünyada olduğu gibi halkla ilişkiler konusunda da programın sürdürülebilirliğini sağlamak amacıyla MEB ve TÜBİTAK bu konuda ortak çalışmalar yaparak e-içerik materyalleri geliştirmiştir. Okullarda okutulan ders kitaplarının; öğretim programları esas alınarak, animasyon, video, ses, fotoğraf, harita, grafik, tablo, simülasyon vb. öğelerle etkileşimli hâle getirilmiştir (MEB, 2012). EBA ile de eğitim öğretim ortamında kullanılacak dijital içerikler hazırlanmaya başlanmıştır (Pamuk, Çakır, Ergün, Yılmaz, & Ayas, 2013)

Yabancı dil öğreniminde mobil öğrenmede kullanılan bir diğer program da DynEd İngilizce Dil Eğitim Yazılımlarıdır. Bu yazılım “Eğitime %100 Destek” kampanyası kapsamında Sanko Holding A.Ş. tarafından Türkiye Milli Eğitim Bakanlığı’na hibe edilmiş ve bu yazılımların lisanslanmasına ilişkin protokol 26.04.2006 tarihinde MEB ile Sanko Holding A.Ş. ve Future Prints Bilgisayar Sanayi ve Ticaret A.Ş. arasında imzalanmıştır. 2007-2008 eğitim-öğretim yılında 11.152 ilköğretim okulunda pilot uygulaması yapılan DynEd İngilizce Dil Eğitimi Sistemi, 2008-2009 eğitim-öğretim yılından itibaren tüm resmi ilköğretim okullarının 4, 5, 6, 7 ve 8’inci sınıflarında uygulanmaya başlamıştır.

İlköğretim okullarında, DynEd İngilizce Dil Eğitimi Sistemi’nin eğitim yazılımları olarak First English ve English for Success yazılımları kullanılmıştır. First English, ilköğretim 4 ve 5. sınıf öğrencileri için çoklu ortam yazılımıdır. Genel amaçlı İngilizce kullanımı için gerekli cümle yapıları ve kelimelerin yanı sıra okul yaşamında ve sınıfta kullanılan İngilizceyi kapsamaktadır. English for Success yazılımı ise, matematik ve fen gibi ders konularında 6, 7 ve 8. sınıf öğrencisinin ana dilinde sahip olduğu temel bilgilerden faydalanarak öğrencileri İngilizce dilini kullanmaya hazırlamaktadır.

DynEd İngilizce Dil Eğitimi Sistemi’nin sadece ilköğretim öğrencileri değil resmi ortaöğretim kurumlarındaki öğrenciler ve öğretmenlerinin de kullanımına sunmak amacıyla 24 Ocak 2013 tarihinde Sanko Tekstil İşletmeleri Sanayi ve Ticaret A.Ş. ve Future Prints Bilgisayar Sanayi ve Ticaret A.Ş. arasında yeniden protokol imzalanmıştır. Söz konusu protokol ile ayrıca sistemde English for Success yazılımında var olan 7 üniteye 9 yeni ünitenin eklenmesi, öğrencilerin seviyelerinin belirlenmesi amacıyla kullanılacak olan Placement Test, öğretmenlerin kullanımına yönelik Teacher Training ve tablet bilgisayarlarda sistemin kullanımını sağlayan Android yazılımının da uygulanabilmesi sağlanmıştır.

DynEd İngilizce Dil Eğitimi Sistemi, dil eğitimini interaktif biçimde öğretmenlerin rehberliğinde gerçek hayata benzer uygulamalarla öğrencilerin İngilizce öğrenmelerini destekleyen bir eğitim yazılımıdır. Destek yazılımları, okul ve okul dışında bilgisayarla çalışan öğrencilerin, sistem ve öğretmenleri tarafından izlenmesini ve yönlendirilmesini sağlamaktadır. DynEd Eğitim Sisteminde doğru öğrenme yöntemi olan tüm duyuların birlikte kullanılması ile dilin öğrenilmesi ve yeterince tekrar yaptırılarak kalıcı hafızaya yerleştirilmesi yöntemi izlenmektedir. DynEd İngilizce Dil Eğitimi Sistemi okuduğunu anlama becerisinden konuşma becerisine geçmeyi ve İngilizcenin zihinde kalıcı olmasını hedeflemektedir. Öğrenciler, çalışma

oturumundaki sesleri dinleyip konuştukları sesleri kendi sesleri ile kaydedip tekrar dinleyebilirler. Bu şekilde konuşma hızlarını, telaffuzlarını ve vurgulamalarını karşılaştırarak kelime veya cümleyi en doğru şekilde telaffuz etmeye çalışırlar. Ayrıca öğrenciler tüm çalışmalarının tarih ve saatlerini, sorulara doğru cevap verip vermediklerini, çalışmalarının tamamlanma yüzdelerini ve test sonuçlarını görebilir, istedikleri kadar tekrar alıştırma yapabilirler.

Öğrencilerin sisteme girişlerine yönelik sürekli ve anlık izleme ve değerlendirme yapılabilmekte ve böylece dil eğitimi konusundaki gelişimleri takip edilebilmektedir. Bu takip sınıf öğretmeni, okul sorumlusu, bölge temsilcisi, il koordinatörü, ilde ilgili müdür yardımcısı ya da şube müdürü, valilik ve DynEd proje ekibi tarafından gözlenebilmektedir. Ayrıca, kullanıcıların sistem üzerindeki başarı durumlarını takip edebilmek amacıyla DynEd Analytics programı hazırlanmış ve 2015-2016 eğitim öğretim yılından itibaren kullanılmaya başlanacaktır.

MOBİL DESTEKLİ DİL EĞİTİMİNDE KULLANILABİLECEK UYGULAMALAR

Günümüzde en çok kullanılan mobil dil öğrenme cihazları arasında cep telefonları, tablet bilgisayarlar, cep bilgisayarları, dijital ses kayıt cihazları ve kişisel dijital yardımcılar bulunmaktadır. Bilgisayarlar gibi, mobil öğrenme cihazları da Android, IOS, Windows, Blackberry OS, Linux ve Symbian gibi işletim sistemleriyle çalışmaktadır. Günümüzde en yaygın kullanılan mobil öğrenme cihazları arasında IOS ile çalışan iPhone, iPad ve iPod Touch ile Android ve Windows işletim sistemleri ile desteklenen diğer akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar yer almaktadır. Apple hariç, mobil öğrenme uygulaması geliştiren kişi ve kurumlar özel programlama araçları kullanmakta, ürettikleri uygulamaları da genelde hem IOS hem de Android işletim sistemlerinde çalışabilecek farklı uygulamalar şeklinde sunmaktadırlar. Mobil uygulamalarda en çok kullanılan iletişim ortamları ise, e-posta, mesaj ortamı (SMS, MMS), ses ve video yayını (podcasting), etkileşimli sesli yanıt (IVR), grafik (mobil kamera), animasyon, GPS, Mobil Web (WAP)'dir.

Diğer teknoloji destekli dil öğrenme ortamlarında olduğu gibi, mobil öğrenme ortamları da yüz-yüze, uzaktan ve çevrimiçi olabilir (Chinnery, 2006). Mobil dil öğrenimi alanında

gerçekleştirilen uygulamaların genelde cep telefonu üzerinden SMS ve MMS iletileri ile kelime öğretimi üzerinde yoğunlaşmaktadır. Oysa hem cep telefonları hem de tablet bilgisayarlar üzerinde kullanılabilecek pek çok mobil destekli dil eğitimi uygulamaları bulunmaktadır. En büyük uygulama satıcıları olan Apple App Store ve Google Play 800 binin üzerinde mobil cihaz uygulaması (apps) sunmaktadır. 800-1000 kadar dil öğrenimi için uygulama bulunmaktadır. 2013 yılındaki yüklemelerin 82 milyar kadar olduğu söylenmekte; 2017’de bu sayının 200 milyar olacağı tahmin edilmektedir (MobiThinking, Mayıs, 2013).

BDDÖ ile ilgili oluşturulacak çalışmalarda öğrenci yaş grubunun özelliklerini göz önünde bulundurmak gerekir. Anaokulu çağında yapılacak dille ilgili etkinliklerde o yaş grubu okuma yazma bilmediğinden görsel işitsel materyaller bol bol kullanılmalıdır. Ayrıca o yaş grubunda dikkat dağınıklığı fazla olduğundan bireysel çalışmalardan daha çok grup çalışmalarına yer verilmelidir. Örneğin dil öğretiminde duygular öğretilecekse bir öğrenciden kızgın, bir öğrenciden mutlu, başka bir öğrenciden üzgün olması vb. istenebilir. Görevlendirilen bir diğer öğrenci de bu duyguları fotoğraf makinesi ile çekebilir ve bu akıllı tahtaya yansıtılarak duygular çocuklara öğretilebilir (Adıgüzel, Gürbulak, & Sarıçayır, 2011).

İlköğretim çağındaki bir çocuk için ise en önemli husus her şeyi somutlaştırmaya yatkın olmasıdır. Bu yaşlardaki öğrenciler için dil öğretiminde seçilecek yol belli bir örnek üzerinden giderek öğrenme sağlamaktır. BDDÖ kullanımı ile ilgili bu yaş grubuna örnek verilecek olursa, bir öğrenci tarafından yazılan İngilizce bir metin yansıtılabilir. Her öğrenci bu metinde yapılan hatalar hakkında görüş sunabilir ve kendi metninde de ne gibi hatalar olduğunu daha rahat tespit edebilir. Bu sayede öğrenme daha etkili olabilir. Yapılan bir çalışmada (Gerard & Widener, 1999), akıllı tahtaların üç temel yolla yabancı dil öğretme sürecini desteklediği belirtilmiştir: sınıftaki etkileşim ve konuşmayı desteklemesi, yeni kültürel ve dilsel unsurların sunumuna yardımcı olması ve öğretmenin organizasyon becerilerini geliştirmesi (Adıgüzel, Gürbulak, & Sarıçayır, 2011).

Yabancı dil eğitiminde Web 2.0 araçlarını kullanmak da etkili bir yöntemdir. Sosyal medya tüm dünyada ki insanların birbirleriyle etkileşime girmesine yardımcı olmakta ve bu sayede dil öğrenimine katkı sağlamaktadır. Küreselleşme ile beraber insanlar birbirleriyle kolayca etkileşime girebilmektedir.

Web 2.0 araçlarından en çok kullanılanlarından birisi de Podcast uygulamasıdır. Bu uygulama öğrencilerin dil öğreniminde özellikle dinleme ve konuşma becerisinin gelişmesinde büyük katkı sağlamaktadır. Podcast, internet üzerinden gerçekleştirilen radyo yayınlarının kullanıcı tarafından dijital bir ses çalara yüklenmesine ve istenilen bir zamanda yayının dinlenmesine olanak tanıyan dijital bir uygulamadır. Podcast denildiğinde ilk akla gelen "işitsel" özelliğidir (İspir, 2013). Podcast, iPOD ve broadcasting kelimelerinden türetilmiş olup Mp3 formatında ses ve video dosyalarının mobil ve kişisel cihazlardan RSS'ler ile takibini sağlayan teknolojidir (Hasan & Hoon, 2013). Podcast başka bir ifadeyle RSS, uzaktan eğitim, görsel materyallerin birlikte kullanılmasını sağlamaktadır. Bu teknoloji ile geliştirilen web sayfalarından öğretmen ve öğrencilerin hem görüntü hem de ses podcastlerini yükleyip izlemeleri ve takip etmeleri sağlanmaktadır. Böylece uzaktan eğitimde amaçlanan her zaman ve her yerden eğitime ulaşmaya çalışılmaktadır (Işık & Özkaraca, 2011, s. 864). Podcast, RSS gibi dağıtım teknikleriyle mobil araçlara bir çeşit ses içeriği aktarımı olarak tanımlanabilir (Gülseçen, Gürsul, Bayrakdar, & Çilengir S. ve Canım, 2010, s. 788)

Podcastler dil öğrenenlere gerçek dil ve gerçek materyal sunmaktadır. Öğrenciler podcastleri ders kitaplarına yardımcı kaynak olarak kullanabilirler. Aynı zamanda dil öğreniminde podcast kullanımı yapılandırmacı yaklaşımı destekler niteliktedir. Rossel'a göre (2007) (akt. (Hasan & Hoon, 2013, s. 129) podcast teknolojisi bireyin bilgiyi aktif katılım, gözlem, işlem ve yorumla yapılandığı için podcast teknolojisi ile yapılandırmacı yaklaşım arasında sıkı bir ilişki olduğu görülmüştür. İnternet ortamında bulunan podcastlerin çoğu gerçek ve doğal dil içeriği sağlamaktadır. Yapılan birçok çalışma sonucunda dil öğreniminde podcast kullanımının dil becerilerini geliştirme potansiyeli olduğu vurgulanmıştır (O'Bryan, 2007). Dolayısıyla yabancı dil öğretiminde podcast kullanımı kaçınılmaz bir gerçekliktir.

İnternet siteleri de aynı Web 2.0 uygulamaları gibi yabancı dil öğreniminde etkili olarak kullanılmaktadır. Bu sitelerin en bilinenleri Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Yabancı dil öğretiminde kullanılan bazı web siteleri ve içerikleri

Site adı	İçeriği
BeFunky	BeFunky, resimleri düzenlemeye yarayan bir uygulamadır. Befunky ile fotoğraflara filtre uygulanabilir veya fotoğraflar kırılabilir, kolaj oluşturulabilir ve paylaşılabilir.

Buble Draw	Buble Draw, anaokulu ve 1-4. sınıf seviyelerinde çizim yapmak için ideal bir uygulamadır. Çizim yapılabilir ve öğrencilerde renkler, sesler ve şekiller arasında bağlantı algısı oluşturulabilir.
Canva	Hazır şablonları kullanarak albüm, sosyal medya, sunum, poster, davetiye, Facebook kapağı, blok grafik, kartvizit gibi birçok tasarım yapmayı sağlayan bir uygulamadır. Site geniş bir şablon, arka plan ve resim arşivine sahiptir. Canva ile öğretmen dersleri için yüksek kaliteli görseller hazırlayabilir ve bu görselleri indirebilir.
CamScanner	CamScanner uygulaması ile istenilen dokümanın fotoğrafını çekerek iPad üzerinden tarama yapılabilir. Taranan dokümanın kenarlarındaki fazlalıklar silinebilir. Taranan doküman tek tek fotoğraf olarak ya da tüm sayfaları tek bir pdf dosyası olarak kaydedilebilir.
ClassDojo	ClassDojo bir sınıf yönetim uygulamasıdır. Öğretmen kendi sanal sınıfını oluşturup öğrencilerini ekleyerek onlara olumlu veya geliştirilmesi gereken davranış puanı verebilir. Öğretmen ClassDojo ile öğrencilerine olumlu ve geliştirilmesi gereken olmak üzere iki ayrı tip davranış puanı verebilir. ClassDojo verdiği her olumlu veya geliştirilmesi gereken davranış notunda çıkardığı farklı ses ile öğretmenin sınıf düzenini sağlamasına yardımcı olur. Verilen bu davranışları öğrenciler ile paylaşarak öğrencilerin daha istekli olmasını; veliler ile paylaşarak öğretmenin vereceği giriş kodu ile davranışlara istedikleri zaman erişmelerini sağlayabilir.
Explain Everything	Flipped Classroom modelinde en çok kullanılan uygulamalardan birisi olan Explain Everything uygulaması ile iPad üzerinden ders videoları kolaylıkla hazırlanabilir. Videoları hazırlanırken her sayfa ayrı ayrı video kaydı yapılabilir. Bu özelliği ile yalnızca bir sayfanın videosu iPade kaydedilebilir veya tüm sayfaları peş peşe kaydederek tek bir video haline getirilebilir.
Google Apps	Öğretmen özellikle Google Dokümanlar, Google Slaytlar ve Google Formu derslerde aktif olarak kullanabilir ve öğrencilerine de kullanırabilir. Öğretmen Google Drive üzerinde çalışıp, belgelerini orada oluşturabilir ve oluşturduğu bu belgeleri tekrar tekrar kaydetmek zorunda kalmaz. Yapılan her değişiklik otomatik olarak kaydedilir. Oluşturulan belgeler Drive üzerinden paylaşımına açılabilir, bu özellik de öğretmenin öğrencilerin ödevlerini online olarak toplamasını ve Drive’da depolamasını sağlar. Öğretmen Google Formu kullanarak anketler ve sınavlar oluşturabilir, bunları öğrencilerine gönderebilir. Öğrencilerin verdiği cevapları otomatik olarak bir e-tabloda depolar ve Flubaroo eklentisiyle öğretmenin quizleri notlandırmasını sağlar. iPad üzerinden Google Drive uygulaması ile dokümanlar saklanabilir, diğer kullanıcılar ile doküman paylaşılabilir ve istenilen yerden Google hesabına giriş yaparak dokümanlara ulaşılabilir. Aynı zamanda Google Dokümanlar, Google eTablolar, Google Slaytlar, Google Formlar ve Google Çizimler uygulamaları ile içerik ve etkinlikler zenginleştirilebilir.
iMovie	iMovie ile pratik bir şekilde iPad üzerinden kısa film veya fragman hazırlanabilir. Resimleri birleştirip arka planına bir müzik koyarak film oluşturulabilir. Çekilen videolar üzerinde düzenlemeler yapıp efektler verilebilir.
MoocNote 2.0	Video yaratma programı.
Kahoot	Öğretmen getkahoot.com sitesine girip quizini oluşturduktan sonra, öğrenciler cihazlarından kahoot.it adresine bağlanıp verilen quiz koduyla erişimi sağlar. Sorulara resim, hatta video eklenebilir; cevaplama süresi sınırlanabilir. Uygulanacak quizi seçerek “start” a basıp ekrandaki kodu öğrencilere söylemek yeterli olacaktır.
Keynote	Keynote uygulaması ile iPad üzerinden sunum oluşturulabilir. Sunum Keynote dosyası olarak kaydetmenin haricinde Powerpoint veya PDF olarak da kaydedilebilir ve böylece diğer platformlarda da sunumlara ulaşılabilir.
Litely	Pratik bir fotoğraf düzenleme uygulamasıdır.
Padlet	Hemen her sınıfta bulunan panoların yerine iyi bir alternatif olan bu uygulama öğrencilere eş zamanlı ve ortak çalışma imkânı sunar. Öğretmen bir pano oluşturur, bu panoya bir konu belirler ve öğrenciler ister sınıfta, ister evde bu panoya erişerek (öğretmenin vereceği link ile) ortak bir ürün ortaya koyar. Bu panodaki stickerlara video, yazı ve link ekleyebilirler.
Popplet	İpad üzerinden zihin haritası oluşturmayı sağlayan bir uygulamadır. Öğretmen ders sonunda zihin haritası oluşturularak öğrencilerin akıllarında kalanları rahat bir şekilde öğrenebilir.

Powtoon	Animasyon ve sunumun birleştiği bir uygulamadır. Öğretmenin eğlenceli ve hareketli sunular yapmasını sağlar. Ders sunumu için kullanılabileceği gibi ders/proje yönergesi verme amacıyla da kullanılabilir.
Scratch	Bu uygulama ile öğrenciler programlama temelini görsel desteği ile öğrenirken, hikâyeler, oyunlar, çizgi filmler yapıp bunları paylaşabilirler.
Screencastomatic	Ekran kaydı olarak videolar oluşturulmasını sağlayan bir araçtır. Öğretmenin Web tarayıcı üzerinden video doküman oluşturmalarını sağlar. Hazırlanan video 3 farklı şekilde saklanabilir: Screencast-O-Matic sunucularında, direkt olarak YouTube HD’de veya bilgisayarda saklanabilir.
ShowBie	Öğretmen Showbie ile iPad üzerinden sanal sınıfını oluşturup bu sınıfa dahil olan öğrencilerine quiz yapabilir, ödev verebilir, ödevi kontrol edebilir veya ödevi geri dönüt verebilir. Öğrenciler verilen ödevlere kalemle çizim yaparak veya klavyeden yazı yazarak cevap verebilirler. Ödev veya quizin süresi bittiğinde öğretmen etkinliği kilitleyerek süresi geçen etkinlik üzerinde değişiklik yapılmasını engelleyebilir. Öğretmen tüm sınıfa içerik gönderebileceği gibi seçtiği bir öğrenciye içerik gönderebilir.
Skitch	Resimleri düzenlemeye yarayan bir uygulamadır. Görsellerin üzerine oklar koyarak çok rahat bir şekilde işaretlemeler yapılabilir.
Stop motion	Stop Motion tekniği; kamerayı objeye karşı ayarlayıp tek kare çekip sonra objeyi biraz hareket ettirip yeni bir kare çekmek ve bunu tekrarlayarak animasyonu tamamlamaktır. Kuklalar veya oyun hamuru ile yapılmış modeller kullanılır. Çekilen tek kare resimleri ardı ardına dizip (her saniye için 15-24 kare) oynatılması ile hareket elde edilir. Sahneler montajlanarak film tamamlanır. Bu işlemlerin çoğu çizgi film tekniği ile aynıdır.
Storyboard That	
Thinglink	Temelde sosyal paylaşım sitelerindeki kişi etiketlemeye benzer. Thinglink ile öğretmen görselinin üzerine yazı, link, fotoğraf veya video ekleyebilir. Bu sayede öğretmen paylaşacağı tüm materyallere öğrencinin tek bir görsel üzerinden ulaşmasını sağlayabilir. Farklı renklerde oluşturulabilen etiketleme noktalarına gelindiğinde bilgilere erişilir.
VoScreen	VoScreen dizi ve çizgi film videolarından 1-2 cümlelik yerleri kesip, bu videoları sırayla size izleterek küçük kliplerde söylenen cümlelerin Türkçe karşılığının ne olduğunu verdiği iki Türkçe altyazı seçeneğinden seçmenizi isteyen, İngilizce listening yapabileceğiniz bir Web 2.0 uygulamasıdır.
Wevideo	Wevideo videolara hareketli ve sabit arka planlar, çerçeveler, geçiş efektleri ve sesler eklemeyi sağlayan bir uygulamadır.
WordSalad	Wordsalad ile İpad üzerinden birkaç saniye içinde kelime bulutları oluşturulabilir. Wordsalad’ın haricinde kelime bulutu oluşturmak için Cloudart, Visual Poetry – Word Collage veya WordFoto uygulamaları da kullanılabilir.
Zondle	Öğretmen sınıfını oluşturup, öğrencileri sınıflara ekler ve kendilerine atanan giriş bilgileri ile öğrenciler sisteme giriş yaparlar. Öğretmenin onlara atadığı görevleri oyun oynayarak yerine getirirler.

BÖLÜM III

SONUÇ ve ÖNERİLER

Çağımızda bilginin üretilmesi, aktarılması ve kullanılması alanlarında kaydedilen ilerlemeler sayesinde bilgisayarlar çağın en etkili bilgi alma araçlarından birisi olmuştur. Gelişmiş bilgisayar ağları ile bilgiler dünyanın her yerine kolayca ulaşabilir, dünyanın her (Arslan, 2003) yerinden rahatlıkla izlenebilir hale gelmiştir.

Bu gelişmelerden eğitim sektörü de yararlanma yoluna gitmiş ve eğitsel amaçlar için gelişen bu teknolojinin kullanılması yoluna gitmiştir. Bilgisayar destekli eğitim yabancı dil eğitiminde de etkili şekilde yerini almıştır. Yabancı dil eğitiminde görsel- işitsel ve interaktif özellikleri olan araçlardan yararlanmak öğrenmenin daha kolay hale gelmesini sağlayacağı tartışılmazdır. Ancak yüksek maliyetler, donanım teknolojisinin çok kısa sürede eskimesi, hedef öğrenci grubunun özelliklerine göre hazırlanmış yazılımların seçimi, öğretmenlerin eğitimi gibi sorunlar mobil öğrenmenin önündeki engeller olarak durmaktadır. Bu engellerin yanı sıra göz önünde bulundurulması gereken bir diğer husus da teknolojinin sadece bir araç olduğu ve yabancı dil öğretiminde doğru yerde doğru zamanda kullanılması gerektiğidir.

Kaynakça

- Adıgüzel, T., Gürbulak, N., & Sarıçayır, H. (2011). Akıllı tahtalar ve öğretim uygulamaları. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 8(15), 457-471.
- Alkan, C. (1997). *Eğitim teknolojisi* (5. b.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Arslan, B. (2003, 2(4)). Bilgisayar destekli eğitime tabi tutulan ortaöğretim öğrencileri ile bu süreçte eğitici olarak rol alan öğretmenlerin BDE'ye ilişkin görüşleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, s. 67-75.
- Avent, J. (1994). *A Study of Language Learning Achievement Differences Between Students Using The Traditional Language Laboratory and Students Using Computer-Assisted Language Learning Courseware*. USA: University of Georgia.
- Aytürk, N. (1999). Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrencilerin İngilizce Başarısına; İngilizce ve Bilgisayara Yönelik Tutumlar)na Olan Etkisi. . *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Belanger, Y. (2005). *Duke University iPod first year experience final evaluation report*. . duke.edu: http://cit.duke.edu/pdf/reports/ipod_initiative_04_05.pdf adresinden alındı

- Chinnery, G. M. (2006). Going to the MALL: Mobile assisted language learning. *Language Learning & Technology*. 10(1), 9-16. Ilt.msu.edu: :<http://ilt.msu.edu/vol10num1/pdf/emerging.pdf> adresinden alındı
- Dudeney, G., & Hockly, N. (2012). ICT in ELT: How did we get here and where are we going? . *ELT Journal*, 66(4), 533-542. doi:10.1093/elt/ccs050
- Fox, J. (1992). A History of Computer Assisted Language Learning From 1960 to 1990 In Relation To Education, Linguistics and Applied Linguistics. *Learning Languages With Computers*. University of Anglia.
- Gerard, F., & Widener, J. (1999). *A Smarter way to teach foreign language: The smart board interactive whiteboard as a language learning tool*. ERIC: www.eric.ed.gov adresinden alındı
- Gölseçen, S., Gürsul, F., Bayrakdar, B., & Çilengir S. ve Canım, S. (2010). Yeni Nesil Mobil Öğrenme Aracı: Podcast, . *Akademik Bilişim'10 - XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 10 - 12 Şubat 2010* . Muğla Üniversitesi.
- Hasan, M., & Hoon, T. B. (2013). Podcast Applications in Language Learning: A Review of Recent Studies. *English Language Teaching*;(2), s. 128.
- Hockly, N. (2013). Mobile learning. 67(1), 80-84. *ELT Journal*. adresinden alındı
- İspir, B. (2013). Uzaktan eğitimde podcast kullanımı. Türkiye’de e-öğrenme: gelişmeler ve uygulamalar IV. . V. Y. Yüzer, & U. Demiray. içinde Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Işık, A., & Özkaraca, O. v. (2011). Mobil Öğrenme ve Podcast. *Akademik Bilişim'11 - XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 2- 4 Şubat 2011* (s. 864). Malatya: İnönü Üniversitesi.
- Kartal, E. (2005, 4(4)). Bilişim iletişim teknolojileri ve dil öğretim endüstrisi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, s. 82-87.
- Kennedy, G. (1989). *Computers in Language Teaching*. (No.ED349749.). Ireland: ERIC Document Reproduction Service.
- Kukulka-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL*, 21(2), 157-165.

- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction preview. *ReCALL*, 20(3), 271-289.
- Kurt, M. (2002). İngilizce Okuma Becerilerinin Kazandırılmasında Derinlemesine Düşünme Stratejisinin Uygulanması. *Yayımlanmamış Doktora Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- MobiThinking. (Mayıs, 2013). MobiThinking Report. <http://www.mobithinking.com> adresinden alındı
- Naismith, L., & Corlett, D. (2006). Reflections on success: A retrospective of the mLearn conference series 2002-2005. *Proceedings of mLearn 2006 Conference*. Banff, Canada: Athabasca University.
- O'Bryan, A. H. (2007). Integrating CALL into the classroom: The role of podcasting in an ESL listening strategies course. *ReCALL*, 19(2), 162–180. <http://dx.doi.org/10.1017/S0958344007000523> adresinden alındı
- Pamuk, S., Çakır, R., Ergün, M., Yılmaz, H., & Ayas, C. (2013). Öğretmen öğrenci bakış açısıyla tablet PC ve etkileşimli tahta kullanımı: FATİH projesi değerlendirmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13(3) , 1799-1822.
- Sharples, M., Amedillo-Sanchez, I., Milrad, M., & Vavoula, G. (2009). Mobile learning: Small devices, big issues. S. Balacheff, T. d. Ludvigsen, & S. Barnes içinde, *Technology enhanced learning: Principles and products* (s. 233-249). Germany: Heidelberg.
- Tuzcuoğlu, Ü. (2000). Teachers' Attitudes Towards Using Computer Assisted Language Learning (CALL) in the Foreign Languages Department at Osmangazi University. *Unpublished Master's Thesis*. Ankara: Bilkent University, The Institute of Economics and Social.
- Uzunboylu, H. (1995). Bilgisayar öğrenme düzeyi ile bilgisayara yönelik tutumlar arasındaki ilişki. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, 727-733. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yılmaz, V. (1996). OKULLARDA BİLGİSAYAR KULLANIMININ UZUN VADELİ PLANLANMASI . *Boğaziçi Beyaz Nokta* , s. 22.