

Received : 13.03.2018

Editorial Process Begin: 03.04.2018

Published: 15.05.2018

Zamanlar Bağlamında İngilizce Öğretimi İçin Bir Mobil Uygulama Tasarımı: Sos Tablosu¹

Kerim Kürşat ÇEVİK, Dr. Öğr. Üyesi, Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Beşeri Bilimler Fakültesi, İşletme Enformatiği Bölümü, Antalya- TÜRKİYE, kcevik@akdeniz.edu.tr, Orcid: 0000-0002-2921-506X

Nezih ÖNAL, Dr. Öğr. Üyesi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversite / Eğitim Fakültesi, BÖTE Bölümü, Niğde-TÜRKİYE nezihonal@ohu.edu.tr, Orcid /0000-0002-1103-877

Veysel ŞENOL, Öğr. Gör. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi / Yabancı Diller Yüksekokulu, Niğde-TÜRKİYE veyselsenol23@hotmail.com, Orcid: /0000-0003-2224-4084

ÖZ

Yabancı dil öğretiminin önemi tartışılmazdır. Ancak bu öğretimde birçok sorun yaşandığı bilinmektedir. İçinde bulunduğumuz teknoloji çağında dijital yerli neslin İngilizce özelinde yabancı dil öğrenmesi sürecinde bu sorunların çözümünü için yeni arayışlar söz konusudur. Hedef kitle dijital yerli nesil olunca eğitimciler, yabancı dil öğretiminde teknolojiden yararlanmaya yönelmişlerdir. Teknolojiden yararlanarak yabancı dil öğretimi gerçekleştirilmesine dayalı uygulamaların en dikkat çekici olanlarından biri mobil öğrenmedir. Buna paralel olarak literatürde mobil araç ve mobil uygulamaların öğrenme ortamlarına dâhil edilmesinin son zamanlarda yaygınlaştığı belirtilmektedir. Mobil cihazlarla beraber cep telefonlarına yerleşen dijital uygulamalar ile istenilen zaman ve mekânda eğlenceli ve eğitici uygulamalar gerçekleştirilmektedir. Bu uygulamalar, öğrencilere daha iyi bir öğrenme deneyimi sağlayabilmektedir. Buradan hareketle ilgili bu çalışmada İngilizce dersi “zamanlar (tense)” konusu bağlamında İngilizce öğretimi için bir mobil uygulama (SOS Tablosu) geliştirilmiş ve tanıtılmıştır. SOS Tablosu mobil uygulaması günümüz mobil işletim sistemleri pazar payı düşünülerek Android işletim sisteminde tasarlanmış ve Google Play Store’a eklenmiştir. Kullanıcıların uygulamayı mobil cihazlarına kurduktan sonra uzak veri tabanına kaydolması sağlanmıştır. Kayıtlı kullanıcıların programı kullanma verilerinin (soru sayısı, cevaplama sayısı, doğru ve yanlış cevap vb.) kayıt altına alınması ve böylece elde edilen bu verilerin sonuçları ile kullanıcıların tasarlanan SOS Tablosu uygulaması sayesinde ne kadar gelişme gösterdikleri takip edilmektedir.

Anahtar kelimeler: İngilizce, Yabancı dil öğretimi, Mobil uygulama, Mobil öğrenme, SOS Tablosu

A Mobile Application Design for Teaching English Within the Context of “Tenses”: Sos Table

ABSTARCT The importance of teaching foreign languages is known and it is also known that there are many difficulties in it. In our current age of technology, there are some new pursuits for dealing with

¹ Bu araştırma Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi EBT2018/02-HIDEP numaralı araştırma projesi tarafından desteklenmiştir.

these difficulties in the process during which digital natives learn a foreign language especially English. Because the target group is digital natives, educators tend to make use of technology. One of the most outstanding applications based on technologies of foreign language teaching is mobile learning. Accordingly, in the literature it is reported that integration of mobile technologies and mobile applications into educational environments has recently become widespread. With digital applications which can be set up on mobile devices as well as mobile phones, learners can enjoy entertaining and educational applications whenever and wherever they want. These applications can provide a more entertaining learning experience for learners. As a result, in this study, a mobile application design for teaching English within the context of “Tenses” (SOS Table) has been developed and has been presented. The mobile application of SOS Table was programmed on android platform because of the market share of it among other operating systems and then it was set up on Google Play Store. After users set up the program on their mobile devices, they are required to register remote database. Registered users’ data are recorded in a database and thus with these data, uses are monitored in order to determine how much progress has been acquired thanks to the application of SOS Table.

Keywords: English, Foreign Language Teaching, Mobile application, Mobile learning

GİRİŞ

Yabancı dil öğretiminde atılması gereken ilk adım hedeflenen dile ilişkin bir öğrenme felsefesi geliştirmek olmalıdır. Ayrıca öğrencilerin yaşı ve zihinsel gelişimine uygun bir öğrenme ortamı oluşturmak da fayda sağlayacaktır. İlkokul yıllarında İngilizce öğrenmeye başlayan bir öğrenciye öncelikle yabancı dilin “ne olduğu” öğretilmesi gerekir. Ülkemizdeki çocuklar çoğunlukla yabancı dil konuşan kimselerle hiç karşılaşmamış ya da çok az karşılaşmış olduklarından daha neyi öğrendiklerini ve neyle karşı karşıya olduklarını bilmeden sayıları öğrenir gibi özneleri öğrenmeye çalışmakta, toplamayı öğrenir gibi de dil kurallarını ezberlemeye çalışmaktadır. Yabancı dil öğretirken daha ilk derste dil öğrenme amacının bu dili bilmeyen birilerini anlamak ve bir şeyler anlatabilmek olduğunu öğrenenlere kavratmak gerekmektedir. Eğer öğrencinin algısı bu şekilde değilse ve öğretim bu temelde şekillenmiyorsa sürecin sonunda dil bilgisi kuralları çok iyi bilinse bile o dili konuşabilmekten çekinen veya konuşamayan bireyler yetişmiş olacaktır. Bilgi düzeyinde öğrenmenin dil öğrenimi konusunda yeterli olmadığını, pratiğin bilgi kadar, belki de daha fazla önemli olduğunu araba ya da bisiklet sürme gibi kullandıkça gelişen psikomotor bir beceri şeklinde örneklendirebiliriz. Örneğin arabanın nasıl sürüleceği temel mantığı ile çok kısa bir süre içinde bir kişiye araba sürmeyi öğretmek mümkündür. Direksiyon, vites, fren, debriyaj ve gaz pedalını anlatıp işlevlerini anlatınca bilgi düzeyinde öğrenme gerçekleşir ama bu kadarlık bir bilgi ile araba sürmek mümkün değildir. Araba sürebilmek bu bilgileri uygulamak ve tekrar etmekle mümkün olacaktır. Bu tekrar düşünmeden vites değiştirebilinceye ya da düşünmeden araba sürebilinceye kadar yapılmalıdır. Araba sürmeye çalışan bir kişi dördüncü viteste iken arabanın sesini duyunca eğer vites değiştirmesi gerektiğini biliyor, sonra vitesin yerini düşünüp sonra da debriyayı kullanıp vites değiştiriyorsa henüz iyi bir şoför olamamış, yani tekrarı eksik demektir. İyi bir şoför için tüm bu süreç düşünmeden kendiliğinden olmalıdır. Benzer durum dil öğrenimi için de geçerlidir. Bir öğrenci henüz düşünerek İngilizcedeki “He” öznesinden sonra “is” yardımcı fiilinin gelmesi gerektiğine karar verip söylüyorsa bu öğrencide öğrenme açısından kalıp tam oturmamış demektir. Yeterince tekrardan sonra şoförün düşünmeden araba sürmesi gibi öğrenci de bu kuralları ana dilinde olduğu gibi

düşünmeden ifade edebilmelidir. Öğrenci daha dil öğrenimine başladığı ilk andan itibaren hedefinin konuşabilmek olduğunu aklından çıkarmamalı aynı zamanda çokça pratik yapması gerektiğini bilmelidir. Birçok ülkede öğrenci öğrendiği şeyleri dışarıda pratik yapacak imkân bulurken, ülkemizde maalesef bu pek mümkün olmamaktadır. Pratik yapılabilecek en uygun ortam dil öğretim sınıflarıdır ki müfredatın yoğunluğu, ders saatlerinin kısıtlılığı gibi koşullar buna çok fazla imkân vermemektedir. Bu durum da eğitimcileri, öğrencilerin pratik/tekrar yapabilecekleri başka öğrenme ortamlarını araştırmaya ve bulmaya itmektedir. Bu alternatif öğrenme ortamını yaratacak yaklaşımlardan biri de mobil öğrenme yaklaşımıdır.

Günümüzde mobil cihazların kullanım oranı her geçen gün artmakta ve deyim yerindeyse yediden yetmişe her yaş grubunda bu cihazlar kullanılmaktadır. Mobil teknolojilerin yaşamın her alanında kendisini göstermesi ise eğlence, iş sektörü ve eğitim gibi birçok alanda bir değişim ve dönüşümü beraberinde getirmiştir. Öğrenenler öğrenme ortamlarına, sahip oldukları akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar gibi mobil cihazlar aracılığıyla istedikleri zaman ve yerden daha esnek, daha hızlı ve daha etkili bir şekilde ulaşabilmektedirler (Lin, 2013). Bu kapsamda genelde eğitim öğretim faaliyetlerinde, özelde ise İngilizce öğrenmede mobil öğrenmeye yer verilebileceği düşünülmektedir.

Mobil öğrenme (m-öğrenme); çoklu bağlamlarla, sosyal etkileşimlerle ve içeriğin etkileşime sokulmasıyla meydana gelen öğrenme olarak tanımlanabilir (Crompton, 2013). Mobil öğrenme, öğrenenlere sınıf dışında sınıfa bağımlı kalmadan cep bilgisayar, PDA (Personal Digital Assistant) veya cep telefonu ile eğitim olanağı sağlamaktadır (Seppala & Alamaki, 2003). Mobil öğrenme bireylere yaşam boyu öğrenme, farkında olmadan öğrenme, ihtiyaç anında öğrenme, zamandan ve mekândan bağımsız öğrenme ve koşullara göre ayarlanan öğrenme avantajları sağlamaktadır (Seppala & Alamaki, 2003). Schofield, West ve Taylor (2011)'a göre mobil öğrenme; öğrencilere verilecek bilgi miktarını azaltarak öğrencilerin bilişsel yükünü hafifletmektedir. Mobil öğrenme kullanışlı, esnek ve durumlu öğrenmeye elverişlidir. Lin (2013), mobil öğrenmenin öğrenmeyi kolaylaştırarak hızlandığını ve etkili bir öğrenme aracı olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda mobil öğrenmenin, eğitimin her kademesinde ve birçok ders için etkili ve verimli öğrenme sağlamaya hizmet edecek bir seçenek olduğu ifade edilebilir (Lin, 2013). Bu derslerden biri de şüphesiz ki yabancı dildir. Nitekim Kukulska-Hulme ve Shield (2008) mobil öğrenmenin, eğitim ortamlarında daha çok dil öğretimi amacıyla tercih edildiğini belirtmişlerdir.

Yabancı dil öğretiminin önemi ve zorlukları dikkate alındığında, mobil öğrenme uygulamalarının yabancı dil öğretiminde karşılaşılan zorluklara çözüm olabileceği düşünülmektedir. Koren (1999)'e göre, sınıf içi uygulamalar dil öğretimi için yeterli değildir ve dil öğretimi ile ilgili uygulamalar sınıf dışında devam etmelidir. Bunu sağlayabilecek bir ortam oluşturan mobil öğrenmenin dil öğretimi için önemi bir kez daha anlaşılmaktadır. Mobil uygulamalar içerisinde de dijital oyun tabanlı öğrenme önemli bir yer tutmaktadır. Mobil cihazlarla beraber cep telefonlarına yerleşen dijital oyunlar ile istenilen zaman ve mekânda eğlenceli ve eğitici uygulamalar gerçekleştirilmektedir (Yıldırım, 2012). Eğitsel mobil uygulamaların, bir konunun öğretimi için özel olarak yapılandırılması ve öğrencilere görsel olarak öğrenme fırsatı sağlamasının önemli olduğuna inanılmaktadır. Bunun yanı sıra eğitsel mobil uygulamaların öğrencilerin motivasyon ve duyuşsal yapıları üzerinde; hedefler üzerinde kontrol sahibi olma, sahiplik duygusunu hissetme, eğlence, iletişim, bağlam

içerisinde öğrenme, bağlamlar arasında devamlılık şeklinde olumlu etkilerinin olduğu söylenebilir (Laurillard & Pachler, 2007; Çakır, 2011).

Çakır (2011), araştırmasında mobil eğitim araçlarını ve uygulamalarını kullanma fırsatı bulan katılımcıların birçoğunun geliştirilen öğrenme ortamına ilgi duyduğunu ve fırsat buldukları takdirde bu uygulamayı kullanmak istediklerini ifade etmiştir. Ayrıca çeşitli eğitim yazılımlarının mobil ortamlara uyumu konusunda farklı çalışmaların ve mobil uygulamaların geliştirilmesiyle mobil öğrenmenin zamanla yaygınlaşabileceği de ifade edilebilir (URL-1).

2013 yılının sonuna kadar tüm dünyada birbirine bağlı mobil araç sayısının yaşayan insan sayısını geçeceği, mobil iletişim teknolojilerinin katlanarak ilerleyeceği ve gelecek yıllarda çoğu kişinin üst düzey etkileşime ve teknolojiye sahip mobil araçlara sahip olacağı düşünülmektedir (Johnson, Becker, Cummins, Estrada, Freeman & Ludgate, 2013).

Mobil öğrenmenin bir diğer avantajı da bireyin öğrenme ihtiyacına göre uygulamalar (apps) yükleyip öğrenme ihtiyacını karşılayabilmesidir (Sharples, 2006). Mobil araç platformlarında öğrenme gereksinimini destekleyebilecek veya yardımcı araç olarak kullanılabilecek çoğu ücretsiz milyonlarca uygulama mevcuttur. Öğrenme gereksinimine göre ihtiyaç duyulan uygulamaların mobil araçlara indirilip kullanılabilmesi, mobil araçların öğrenmenin kesintisiz bir şekilde devam etmesine olanak sağlayan kişiselleştirilmiş bir öğrenme ortamı olarak işe koşulmasını sağlamaktadır (Sharples, 2006).

Bu bağlamda bu çalışmada, literatür için bir yenilik olarak İngilizce dersi “zamanlar (tense)” konusunun öğretimi için SOS Tablosu ismi verilen bir mobil uygulama geliştirilmiş ve tanıtılmıştır. SOS Tablosu, kullanıcıların erişimine daha rahat açılabilmesi için Android tabanlı bir uygulama olarak geliştirilmiş ve Google Play Store’de yayınlanmıştır (URL-2). SOS Tablosu yazılımı, uygulamayı test eden kullanıcıların bilgilerini ortak bir veri tabanına kaydederek uygulamayı ne zaman, ne kadar süre ile kullandıklarını ve sorulara ne kadar doğru/yanlış cevap verdiklerini kayıt almaya imkân tanımaktadır.

Sos Tablosu ve Sistematiğinin Tasarımı

Yabancı dil öğrenirken, bireylerin zihinlerinde zamanların ayrımı oldukça önemlidir. Çoğu zaman sadece anadilini konuşan insanlar zaman kavramının farkında olmadan dillerindeki zamanları ifade ederler. Bu yüzden “Present, Past, Future” (şimdi/geniş, geçmiş, gelecek) zaman kavramlarının öğrencilerin zihinlerinde oturması çok önemlidir. Çoğu zaman okul müfredatlarında ya da hazırlık müfredatlarında bu zamanlar parça parça ve uzun zamana yayılı bir şekilde verildiği için bu yapılar arasındaki ilişkiler öğrencilerin gözünden kaçmaktadır. Oysa bu ilişkileri bütüncül bir şekilde göstermek ve hemen sonrasında pratiğe başlamak, öğrencinin bu yapıları daha iyi kavramasını ve daha bilinçli bir şekilde kullanmasını beraberinde getirecektir. Ayrıca konuşurken zamanları görsel bir tablo üzerinde düşünmek kuralların oturması için de daha iyi bir ortam sunacaktır. SOS tablosunun her bir hücrelerini klişe bir iki cümle ile tanımlamak ve bu cümlelerin anlamını iyice kavratmak daha sonraki cümlelerin kuruluşunda büyük kolaylık sağlayacaktır. Sözü edilen klişe cümleler ise Tablo 1’deki örnekte görüldüğü üzere “I love you” ve “I am studying English” olarak belirlenmiştir.

Tablo 1. SOS sistematığı

	1	2	3	4
a	I will be happy.	I will love you.	I will be studying English.	I will have studied English.
b	I am happy.	I love you.	I am studying English.	I have studied English.
c	I was happy.	I loved you.	I was studying English.	I had studied English.

Tablo 1 incelendiğinde, ilk bakışta rastgele gibi görünen cümlelerin kendi içinde bir tutarlığa sahip olduğu görülmektedir. Tablo; 1b-Present Simple (am/is/are), 1c-Past Simple (was/were), 1a-Future (will be), 2b-Present Simple (do/does), 2c-Past Simple (did), 2a-Future (will), 3b-Present Continuous (am/is/are doing), 3c-Past Continuous (was/were doing), 3a-Future Continuous (will be doing), 4b-Present Perfect Tense (have/has done), 4c-Past Perfect Tense (had done) 4a-Future Perfect Tense (will have done) şeklindedir. Tabloyu duvardaki bir tablo olarak görmekten ziyade yerdeki karo taşları gibi düşünmek, yöntemi akılda tutmak adına daha iyi olacaktır. Birinci sütunda b hücresi üzerinde duran bir kişi “I am happy.” “Ben mutluyum” diyecek ve bu sütunun şimdi ya da geniş zamanı açıkladığını ifade edecektir. Daha sonra geriye doğru adım attığında c hücresine gidecektir. Bu noktada ise zaten geriye doğru gidildiği için öğrenciler de geçmişe doğru gidildiğini zihinlerinde canlandıracaktır. Dolayısı ile b hücresi şimdi ya da geniş zaman iken c hücresi geçmiş zaman anlamını verecektir. Daha sonra yine b hücresinde iken ileri gidildiğinde geleceğe doğru gidilecektir. Aynı anda b hücresinde a hücresine geçilecektir. Dolayısıyla a hücresi gelecek zamana ait olacaktır. Tüm sütunlar için b=present/şimdi-geniş, a=future/gelecek ve c=past/geçmiş olarak belirlenmiştir. Gelecek/ Şimdi/ Geçmiş kavramlarının öğrenilmesi aşamasında aynı klişe cümleler üzerinden pratik yapılması çok daha doğru olacaktır.

Bu kavramların oturtulmasından sonra aynı sütundaki hücreler özneler ile de pekiştirilir. Mümkün olduğunca bu karelerde öznelerin sunumu ve öğretimi yapılır. Jest ve mimiklerle ben-sen-o-biz-siz-onlar (I-you-he-she-it-we-you-they) öznelerinin oturması sağlanarak bu öznelere bağlı yardımcı fiillerin ilk sunumu yapılır. Öğrenciler için bu sunumla, programın tanıtılması ve öğrencilerin bu yapılarla aşinalık kazanmaları amaçlanmaktadır.

Bu hücrelerin olumsuzlarının ve soru hallerinin de sunumu yapılabilir. Örneklendirmek gerekirse “is” olumsuzu “isn’t” olur yani “not” ya da “n’t” getirilirken; “was” olumsuzu “wasn’t” şeklinde olduğunu çok daha net bir şekilde görecektir. Aynı durum diğer zamanlar için de geçerlidir. Örneğin “Ali loves Ayşe” cümlesini olumsuz yaparken “doesn’t” cümlede belirir ve fiildeki “s” takısı kaybolurken “Ali loved Ayşe” cümlesini olumsuz yaparken “didn’t” cümlede belirir ve fiilin ikinci hali fiilin birinci haline dönüşür. Tablo üzerinde bunlar birlikte gösterildiğinde yapılar arasındaki ilişki çok daha net bir şekilde öğrenci tarafından algılanır. Zaten daha önceden zamanlarla yapılan çalışmalardan dolayı cümleler arasındaki zamansal ilişkiler kendiliğinden görülür. Bu yapıların öğretimi birbirinden kopuk bir şekilde uzun zamana yayıldığında bu ilişkilerin kavranması çok daha zor olmaktadır. Bu aşamada bu sütunda hiçbir eylemin olmadığına, daha çok durumlar için bu sütunun kullanıldığına öğrencinin dikkatini çekmek gerekmektedir. Bu aşama için Android SOS Tablosu uygulamasında istenilen sütunun seçimi yapılarak, sadece bu kısmın alıştırmasının yapılması mümkün olmaktadır.

SOS Tablosu üzerindeki klişe cümlelerin (I am happy. I was happy. I will be happy. vb.) başta öğretilmesi ve onlar oturduktan sonra onlara benzer cümlelerin verilmesi önemlidir. Bu cümlelerin her biri sonra kurulacak cümleler için bir yol haritası olarak kullanılacaktır. Örneğin, bu sütunda fiil kullanılmadığı sadece durumların ifadesi için kullanıldığı kavrandıktan sonra benzer cümleler kurmak kolay olacaktır. “be happy, be sad, be in the class, be in Niğde” gibi yapıları, klişe cümleler aracılığıyla kurmak mümkün olacaktır. Örneğin, 1b içinde “I am happy.” cümlesine benzer şekilde cümle kurması beklendiğinde “I am sad/ in the class/in Niğde” cümleleri çok daha rahat kurulacaktır ve tablo içinde 1a, 1b ve 1c hücrelerinde bu cümlelerin nasıl kurulacağı daha kolay anlaşılacaktır. Birinci sütun mantığı kişi zihninde oturduktan sonra tablonun diğer kısımlarını öğrenmek kişi için daha kolay olacaktır. Çünkü öğrenci tabloya present/past/future bağlamında bakmaya alışmış, özneleri anlamış ve olumsuz soruların genel mantığını kavramıştır.

İkinci sütunda ise “sevmek, gelmek, gitmek” gibi fiiller kullanılmıştır. Birinci ve ikinci sütun arasındaki temel fark budur. Ayrıca 2b ve 2c de yer alan olumlu cümle yapılarında birinci sütundaki gibi yardımcı fiil olmadığı; olumsuz cümle yapılarının ve soru cümlesinin ortaya çıktığı bu aşamada öğretilir. Özellikle 2b’de “I love you” ve “Ali loves Ayşe” cümleleri üzerinde durulur ve öznelere bağlı olarak “s” takısı kullanılır. Birinci sütun ile olumlu cümle yapısı ve soru cümleleri arasında paralellik vardır.

Üçüncü ve dördüncü sütun da ikinci sütuna benzerlik göstermektedir. Olumlu olumsuz soru halleri için alınan ekler farklılıklar göstermektedir. Bu alanlar Tablo1’de gösterilmiştir. Temelde sütunlar arasındaki farklar ve benzerlikler kullanıcıya açıklanır.

Bu aşamada bir yıl boyunca haftada 20 saat üstünde dersi olan hazırlık programlarında bile zar zor öğretilen zamanlar kavramının 2-4 saatte nasıl öğretilebileceği gibi bir soru gündeme gelebilir. Bu 4 saatlik anlatım sonunda öğrencilerin sadece genel mantığı görmeleri beklenmektedir. Bilgi seviyesinde olan bu anlatımın sonunda SOS Tablosu mantığını alan öğrenciler SOS Tablosu programı ile çalışmaya başlayabileceklerdir. Kişiye göre değişmekle birlikte günde 2x30 dakikalık çalışma ile bu zamanların olumlu, olumsuz ve soru hallerinin ayrıca zamirlerin ve kelimelerin pratiğinin yapılması ve öğrenilmesi sağlanmaktadır.

Göz önünde bulundurulması gereken bir başka durum ise programın tek başına İngilizce öğretmekten ziyade zaten uygulanmakta olan İngilizce öğretimini desteklemek amacı gütmesidir. Program tümdengelim metodu ile pratiği sağlarken öğretmenler kendi müfredatlarını uygulayıp aynı anda konuyu parça parça öğretmeye de devam edebilirler. Yani tümevarım şeklinde geleneksel öğretimlerine devam edebilirler. SOS Tablosu yönteminin amacı dil öğrenme süreçlerini hızlandırmak ve pratik yapmayı sağlamaktır.

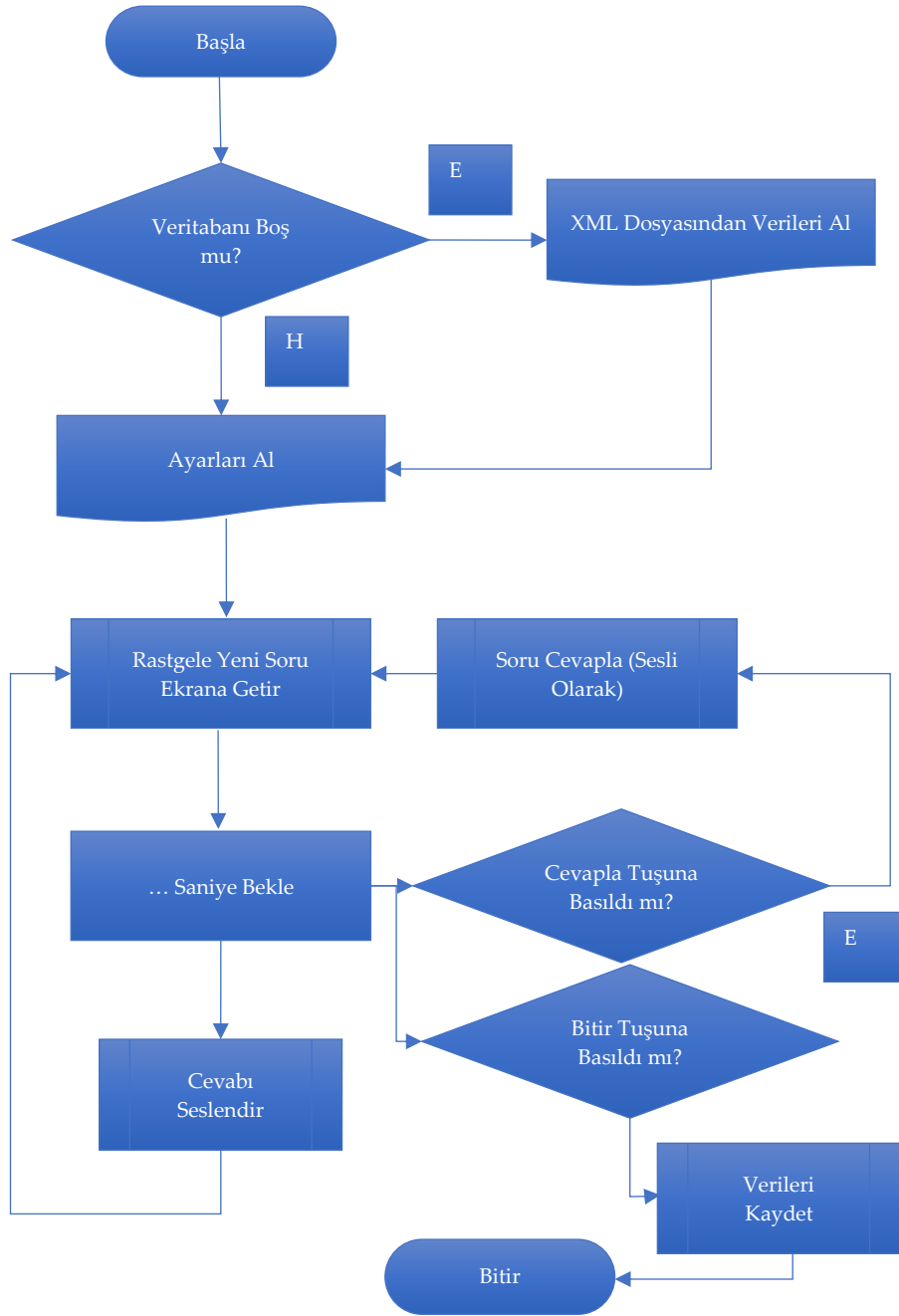
Mobil Uygulama Yazılımının Geliştirilmesi

Mobil uygulama yazılımının geliştirilmesi aşamasında, öncelikle gereksinimler ve bunların nasıl karşılanacağı belirlenmeli, yazılım geliştirme ortamları temin edilmeli, tasarım basamakları hazırlanmalı, dokümantasyon elde edilmeli ve bu belgelere uygun doğrultuda hareket edilmelidir. Mobil yazılımın gömülü sistemler için hazırlanacağı göz önüne alınarak

uygun yazılım geliştirme ortamlarının taranma işlemi gerçekleştirilmiştir. Mobil işletim sistemlerinde 2014 yılının üçüncü çeyrek verilerine göre %84.4 pazar payı ile Android ilk sırayı almaktadır. Android işletim sistemini %11.7 ile iOS ve %2.9 ile de Windows Phone işletim sistemleri takip etmektedir (International Data Corporation [IDC], 2015). Dolayısıyla tasarlanacak yazılımın daha geniş kitlelere ulaşabilmesi için Android altyapısının seçilmesinin daha uygun olduğu düşünülmüştür. Bu amaçla Android Studio 3.0 yazılım geliştirme ortamı ile minimum Android SDK 5.0 için bir yazılım geliştirilmesinin uygun olacağına karar verilmiştir. Hazırlanacak yazılımın test edilmesi için Android 5.0 desteği sağlayan en az 4.7" ekran boyutuna sahip ait emülator kullanılmıştır. Uzak veritabanı için www.sostablosu.com alan adı alınmıştır (URL-3). Veri tabanı olarak MySQL database kullanılmaktadır.

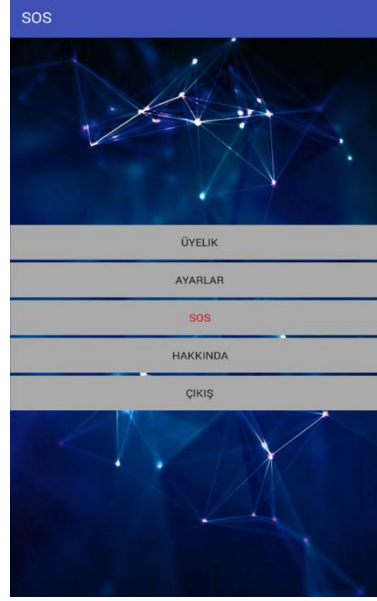
Uygulama ilk defa çalıştırıldığı anda kullanıcının karşısına “Veri tabanına bilgiler eklendi” uyarısı verir ve önceden hazırlanmış olan kelime içeriklerini cihaz içerisinde oluşturulan sabit veri tabanına ekler. Bu işlemin yapılma sebebi geliştirilen yazılımın dinamik halde kullanılabilmesi ve gerektiğinde veri tabanındaki kelimelerin güncellenebilmesine imkân sağlamasıdır. Veri tabanına kelime içerikleri eklendikten sonra kullanıcın karşısına ana ekran çıkmaktadır. Kullanıcılara kullanım kolaylığı sağlamak açısından program tek ekran üzerinde tüm işlemlerin yapılabilceği bir şekilde tasarlanmıştır.

Geliştirilen mobil uygulamanın genel çalışma şeması Şekil 1’de gösterilmiştir:



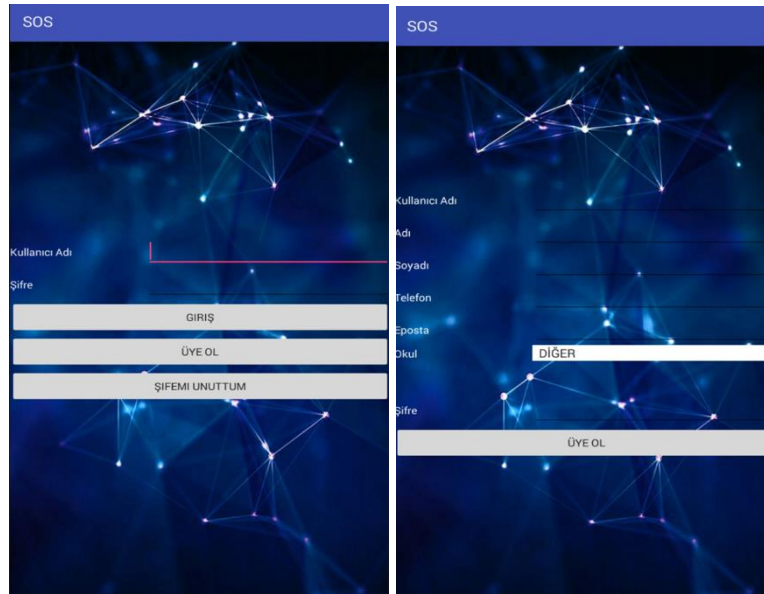
Şekil 1. Uygulamanın akış şeması

Uygulama Android işletim sistemine sahip bir cihazda açıldığında ilk ekranda Şekil 2'deki gibi bir menü ile karşılaşılmaktadır.



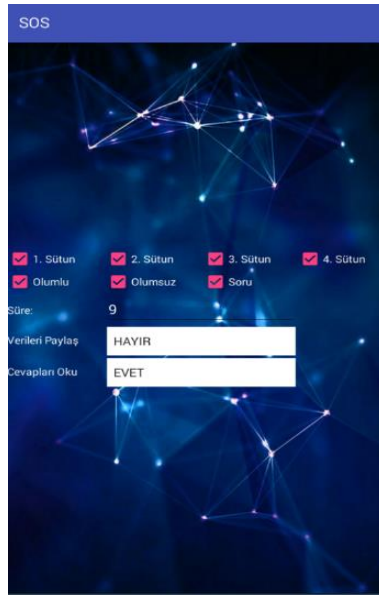
Şekil 2. Uygulamanın karşılama ekranı

Program üzerinde yapılan işlemler www.sostablosu.com alanında hazırlanan bir veri tabanında kayıt altına alınmaktadır. Bu kayıtların düzenli formatta yapılabilmesi için kullanıcıların uygulama içerisinden üye olması veya üye ise oturum açması gerekmektedir. Üyelik menüsü bu işlemler için tasarlanmıştır. Üyelik ekranı Şekil 3’de gösterilmektedir.



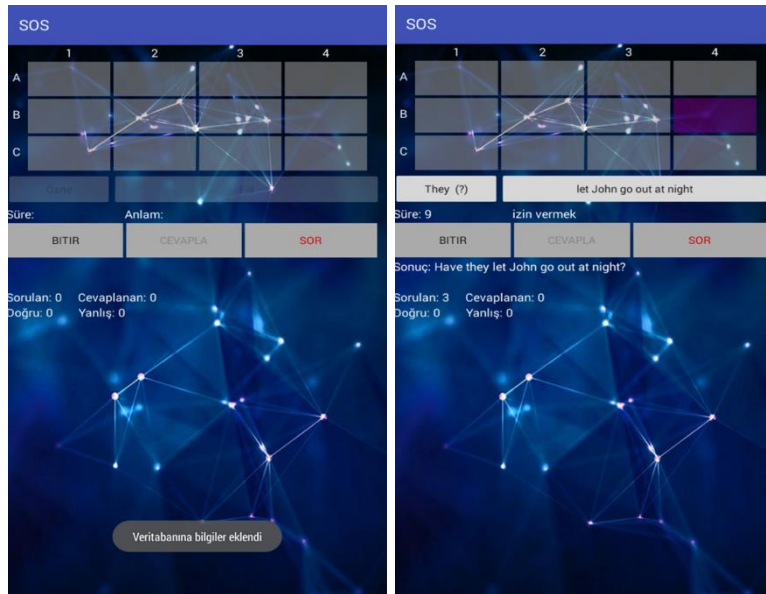
Şekil 3. Üyelik ekranları

Ana menüde bulunan ikinci menü ise ayarlardır. Kullanıcı hangi sütunlardan soruların sorulacağını, olumlu/olumsuz/soru cümlelerinden hangilerinin karşısına geleceğini, soruların hangi sürede cevaplanması gerektiğini, yaptığı işlemlerin uzak veri tabanına kayıt edilip edilmeyeceğini ve soruların cevaplarının sesli olarak okunup okunmayacağı seçeneklerini ayarlar bölümünden belirleyebilecektir. Ayarlar ekranı Şekil 4’de gösterilmektedir.



Şekil 4. Ayarlar ekranı

SOS menüsünde ise programın esas amacı olan SOS Tablosu uygulaması belirlenen ayarlar ve uzak veri tabanına kayıt edilen kullanıcı bilgileri çerçevesinde çalışmaktadır. Şekil 5’de SOS Tablosu çalışma ekranları gösterilmiştir.



Şekil 5. SOS Tablosu çalışma ekranları

Kullanıcı “Sor” butonuna bastığında program rastgele bir özne, daha sonra olumlu cümle (+), olumsuz cümle (-) ya da soru cümlesi (?) seçip hemen arkasından da bu cümlelerin eylemini seçmektedir. Kullanıcıdan beklenen belirlenen süre içinde (varsayılan olarak 10 saniye ama isteğe bağlı olarak değiştirilebilir) seçilen özne, özne türü ve eylem ile SOS Tablosunda yanıp sönecek olan kareye uygun olarak bir cümle kurmasıdır. Ayrıca kullanıcının kelime

ezberlemesine de yardımcı olmak adına sorulan fiilin Türkçe karşılığı ekranda gösterilmektedir.

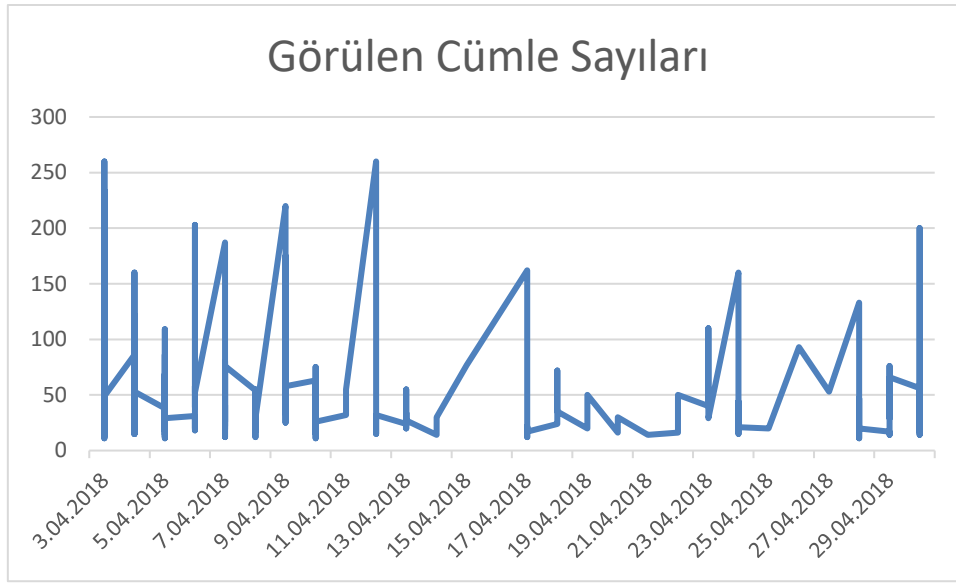
Kullanıcı cümleyi kurup cevapla butonuna bastığında program ses kaydını alarak cevabı kontrol etmekte ve sonucu ekranda göstermektedir. Cevaplanan sorularda cevap yanlış ise veya kullanıcı bir sonraki soruya cevap vermeden geçmek istiyorsa doğru cevap program tarafından sesli olarak kullanıcıya aktarılmaktadır. Bu işlem ayarlar menüsünden iptal edilebilmektedir. Eğer kullanıcı cevabı sesli olarak vermek istemez ise sor butonunun üzerinde göster yazısı aktif olmakta ve bir sonraki soruya geçilmesi sağlanmaktadır. Bu sayede kullanıcı sadece soruları görerek cevaplamadan da çalışmalarını gerçekleştirebilmektedir. Soruların sesli olarak cevaplanması olanağı ile kullanıcıların İngilizce telaffuzlarını geliştirmesi de hedeflenmiştir. Cevapların sesli olarak okunması işlemi için Android 5.0'dan sonra gelen sürümleri için standart kütüphanelerinden olan TextToSpeech ara yüzü (interface) kullanılmıştır. Kullanıcıların sesli cevaplarının metin (text) ifadesine çevrilmesi için Google'nin ses tanıma kütüphanesi kullanılmıştır.

Kullanıcı SOS Tablosu uygulamasını kullandığı süre içerisinde internete bağlı olmalıdır. Bu sayede kullanıcı uygulamayı kapattığı anda uygulamaya giriş ve çıkış tarih ve saati, kaç soru sordurduğu, kaçına cevap verdiği, doğru ve yanlış cevap sayıları ve en son olarak soruları görmek için kaç saniye kullandığı bilgileri www.sostablosu.com adresinde oluşturulan veri tabanına kaydedilmektedir.

Mobil Uygulama Yazılımının Pilot Uygulaması

Mobil cihazlarda kullanımı sağlanan SOS Tablosu programı, öğrencilerin İngilizcedeki zamanları, cümle dizgisini ve günlük dilde kullanılma frekansı yüksek olan kelimeleri sürekli tekrarlama olanağı ile daha iyi öğretmeyi amaçlayarak tasarlanmıştır. Bu uygulamayla öğrencilerin zamana karşı yarışıp karşılarına çıkacak kelimelerle olumlu, olumsuz ya da soru hallerini dikkate alarak düzgün cümleler kurabilmeleri beklenmektedir. Verilen kısa bir süre sonunda öğrencinin kurması beklenen cümlelerin yazılı bir şekilde ekrana gelmesi ve telaffuzunun seslice duyulması, öğrencinin cümle kurma becerisini test etmek ve ayrıca telaffuzunu kontrol edip düzeltmek için ona fırsat sunmaktadır.

Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi 2017-2018 eğitim öğretim bahar yarıyılında 2018 Nisan ayı itibariyle pilot uygulamasına başlanmış olan bir proje kapsamında www.sostablosu.com adresi alınmıştır. Lisans düzeyinde İngilizce II dersine giren bir İngilizce Öğretim Görevlisinin derslerinde yaptıkları tanıtımlar ve SOS Tablosunun sistematüğünü anlatmasının ardından gönüllü olarak sistemi aktif bir şekilde kullanan sayısının 51 kişilik bir sınıftan 42 (24 Kız, 18 Erkek) olduğu görülmüştür. 02.04.2018 ile 01.05.2018 tarihleri arasında kullanıcılar 11248 adet cümleyi mobil uygulama üzerinden görmüşlerdir. Öğrencilerin iki güne bir olarak sistem aracılığı ile sordurdukları cümle sayılarındaki değişim Şekil 6 verilmiştir.



Şekil 6. Pilot uygulama zaman aralığında görülen cümle sayılarındaki değişim

Şekil 6’da görüldüğü üzere öğrencilerin SOS Tablosu aracılığı ile iki defa 250’nin üzerinde cümle yapısı gördüğü, bazı zamanlarda ise 50’nin altında cümle yapısı gördüğü söylenebilir. Buradaki genel amaç, öğrencilere kâğıt üzerinde cümle kurma alıştırmaları yaptırmaktansa onları bağımsız bırakarak bireysel çalışmalarına imkân tanıyan mobil bir yazılım kullanarak alıştırmaya yapmasına zemin hazırlamaktır. Söz konusu kâğıt üzerinde gerçekleştirilen araştırmalarda çoğu zaman öğrencilerden istenilen hazır verilmiş bir cümledeki tek kelimelik boşluğu doldurmalarıdır. Oysa SOS Tablosu alıştırmaları ile amaçlanan öğrencinin tam cümle yapısını olumlu, olumsuz veya soru formunda oluşturabilmesi, akabinde de doğru cümle yapısının nasıl olduğunu dinleyebilmeleri ve görebilmeleridir. Bu işlemi yaparken öğrencinin kaygı düzeyini en aza indirip, hata yapma korkusunu azaltmak istendiğinden öğrencinin cevabı programa vermesi bireysel tercihe bırakılmıştır. Buna rağmen soruları gören kullanıcıların büyük çoğunluğu cevaplarını sisteme kaydetmeye çalışmışlardır. Sisteme cevap kayıt işlemi sesli olarak yapılarak kullanıcının telaffuzunu kontrol edebilmesine imkân tanımaktadır.

Tartışma ve Sonuç

Öğrencilerin teknolojiyi, özellikle de mobil teknolojilerden biri olan cep telefonlarını sıklıkla kullandıkları bilinmektedir. Öte yandan öğrenmenin niteliğini artırmak için bilinen klasik yöntemlerin dışında alternatif yöntemler ve yenilikler gündemdedir. Bu iki durum dikkate alındığında mobil öğrenmenin dijital yerli nesiller için çok uygun bir öğrenme yaklaşımı olduğu ifade edilebilir. Bu araştırmanın da söz edildiği gibi mobil uygulamalar dil öğretimi için sıklıkla kullanılmaktadır. Tüm bu hususlara dayanarak bu çalışmada, literatür için bir yenilik olarak İngilizce dersi “zamanlar (tense)” konusunun öğretimi için SOS Tablosu ismi verilen bir mobil uygulamanın tasarımı yapılmış, geliştirilmiş ve pilot uygulaması yapılmıştır.

Program ile ilgili temel bilgiler verildikten sonra kullanılacak bu program aracılığıyla, kullanıcıların sürekli tekrar yapmaları ve kuralları düşünmeden cümle kurabilmeleri için zamana karşı mümkün olduğunca hızlı hareket etmeleri gerekmektedir. Program düzenli

olarak kullanıldığında hedefe daha hızlı bir şekilde varmayı sağlayacaktır. Program aracılığıyla “Present Simple (am/is/are), Past Simple (was/were), Future (will be), Present Simple (do/does), Past Simple (did), Future (will), Present Continuous (am/is/are doing), Past Continuous (was/were doing), Future Continuous (will be doing), Present Perfect Tense (have/has done), Past Perfect Tense (had done) Future Perfect Tense (will have done)” zamanlarının tekrarı ve alıştırmaları sağlanmaktadır. Uygulamada, zamanlar konusunun öğretimi ile birlikte olumlu ve olumsuz cümle yapılarının, soru cümleleri kalıplarının da tekrarı sağlanmaktadır. Ayrıca SOS Tablosu ile kullanım sıklığı yüksek olan kelimelerin telaffuzunun öğrenilmesi de mümkün olmaktadır.

5G teknolojisi ile birlikte mobil dünyada ve öğrenme uygulamalarında bir dönüşüm yaşanabilecek olup öyle ki tüm dokunmatik ve mobil cihazlarda çalışabilen kesintisiz/sürekli (seamless) uygulamaları geliştirme araçları ve dillerinin üzerine çeşitli araştırmaların yaygınlaştırılması önerilmektedir (Özdamar-Keskin, & Kılınç, 2015).

SOS Tablosu uygulamasının da kullanım bilgileri çevrimiçi bir veri tabanında kayıt altına alınmaya devam etmektedir. Bu kayıt işlemi sayesinde sonraki çalışmalarda kullanıcıların mobil öğrenme ortamını kullanma sıklıkları ve İngilizce zamanlar konusunun öğretimini geliştirme derecesi ölçülebilecektir. Bu sayede İngilizce zamanlar öğretimi için öğrenenleri pratik yaparak doğru cümle yapısı kurmaya teşvik eden bir mobil araç literatüre kazandırılmış olacaktır.

KAYNAKÇA

- Crompton, H. (2013). Mobile Learning: New approach, new theory, In Z.L. Berge & L.Y. Muilenburg, eds. *Handbook of Mobile Learning*, Taylor & Francis, New York, 47-57.
- Çakır, H. (2011). Mobil öğrenmeye ilişkin bir yazılım geliştirme ve değerlendirme. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(2), 1-9.
- Johnson, L., Becker, S. A., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Ludgate, H. (2013). NMC horizon report: 2013 higher education edition. Austin, TX: The New Media Consortium.
- Koren, S. (1999). Vocabulary instruction through hypertext: Are there advantages over conventional methods of teaching?. *Teaching English as a second or foreign language*, 4(1), 1999.
- Kukulka-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271-289.
- Laurillard, D., & Pachler, N. (2007). Pedagogical forms of mobile learning: Framing research questions, In N. Pachler (Ed.), *Mobile learning: towards a research agenda*, London: WLE Centre, IOE, 33-54.
- Lin, H. F. (2013). The effect of absorptive capacity perceptions on the context-aware ubiquitous learning acceptance. *Campus-Wide Information Systems*, 30(4), 249 – 265.
- Özdamar-Keskin, N. & Kılınç, H. (2015). Mobil öğrenme uygulamalarına yönelik geliştirme platformlarının karşılaştırılması ve örnek uygulamalar. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 1(3), 68-90, 2015.
- Schofield, C.P., West, T., & Taylor, E. (2011). Going mobile in executive education: How mobile technologies are changing the executive learning landscape. Research for UNICON. Ashridge Berkhamsted.
- Seppala, P., & Alamaki, H. (2003). Mobile learning in teacher training. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 330-335.
- Sharples, M. (2006). Big issues in mobile learning. Report of a workshop by the Kaleidoscope Network of Excellence Mobile Learning Initiative.

- URL-1: CISCO, Cisco visual networking index: global mobile data traffic forecast update, 2012–2017.
http://www.cisco.com/en/US/solutions/collateral/ns341/ns525/ns537/ns705/ns827/white_paper_c11-481360.pdf: 09.03.2018.
- URL-2: <https://play.google.com/store/apps/details?id=english.sos.com.sos> adresinden 05.03.2018 tarihinde erişilmiştir.
- URL-3: www.sostablosu.com adresinden 05.03.2018 tarihinde erişilmiştir.
- Yıldırım, N. (2012). Yabancı dil eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla mobil öğrenme. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.