



Meslek Yüksekokullarında Yabancı Dil Öğrenimi için Android Tabanlı Mobil Uygulama Yazılımı: Vocational English

Volkan SÖZERİ¹, Coşkun HARMANŞAH^{1*}, Volkan USANMAZ¹

¹Ege Üniversitesi, Ege Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Programcılığı, 35100, İzmir

(ORCID: [0000-0002-8454-9388](https://orcid.org/0000-0002-8454-9388)) (ORCID: [0000-0003-4946-8344](https://orcid.org/0000-0003-4946-8344)) (ORCID: [0000-0002-0794-3082](https://orcid.org/0000-0002-0794-3082))



Anahtar Kelimeler: Mobil yabancı dil öğrenme yazılımı, Bireysel yabancı dil öğrenme, Android.

Öz

Uzaktan eğitim ve e-öğrenmenin ortak bir sonucu olan mobil öğrenme, öğrenenin eğitim içeriğine zaman ve mekandan bağımsız erişebildiği hızlı bir öğrenme şeklidir. Eğitimde, mobil öğrenmenin öne çıktığı ve yoğun olarak kullanıldığı alanlardan biri de yabancı dil eğitimidir. Bu çalışmada, Meslek Yüksekokullarının eğitim planlarında yer alan Yabancı Dil ve Mesleki Yabancı Dil derslerini ayrıca bireysel yabancı dil öğrenimini desteklemek amacıyla Vocational English mobil uygulaması geliştirilmiştir. Uygulamayı kullananlara, birden fazla yabancı dil becerisini kazandırmak için mobil uygulamada her konu içerisinde metin temelli açıklamalar, örnekler ve sesli anlatım araçları bulunmaktadır. Mobil uygulamanın değerlendirilmesi ve yabancı dil öğrenimine etkisini ortaya çıkarmak amacıyla meslek yüksekokulu öğrencilerine bir anket uygulanmıştır. Anket sonuçları, geliştirilen mobil uygulamayı kullanan öğrencilerin; konu anlatım, örnek açıklamalar ve test modüllerin değerlendirilmesine yönelik anket sorularına ortalama %70 oranında ve uygulamanın amacına uygun hazırlandığına yönelik soruya %86 oranında olumlu görüş bildirdiklerini ortaya koymaktadır.

Android based Mobile Application Software for Foreign Language Learning in Vocational Higher Schools: Vocational English

Keywords: Mobile foreign language learning software, Self-study foreign language learning, Android.

Abstract

Mobile learning is a common result of distance education and e-learning, which the learner can access learning content regardless of time and place. Foreign Language education has an intensively used and grants a prior rank in distance learning. A Vocational English mobile application was developed in order to support the Foreign Language, Vocational Foreign Language courses included in the education plan of Vocational Schools as well as individual foreign language learning. In order to gain more skills to the learners, there are text-based with explanations, examples and audio narration tools within each subject in the mobile application. A questionnaire survey is conducted with the students at Higher Vocational School to examine and to evaluate for mobile application and its effects of learning of foreign language. The results of the survey, the %70 of students using this mobile application answered that the test modules, the topics and the examples are appropriate and %86 expressed the application is prepared in accordance with the purpose.

*Sorumlu yazar: coskun.harmansah@ege.edu.tr

Geliş Tarihi: 04.12.2020, Kabul Tarihi: 15.12.2021

1. Giriş

Bilgisayar destekli öğretim (BDÖ) kapsamında geliştirilen eğitim-öğretim yazılımları öğretim sürecini desteklemekte, öğrenenin motivasyonunu güçlendirmekte ve dolayısıyla öğrenme hızını artırmaktadır. 2000'li yıllarda bilişim alanında yaşanan gelişmeler ile teknoloji destekli öğrenmenin (TDÖ) okul ve öğretmen merkezli eğitim-öğretim faaliyetleri üzerindeki etkileri önemli değişimlere yol açmış ve farklı öğrenme modelleri ortaya çıkmıştır [1-4]. Teknoloji destekli öğrenme ortamları öğrenenlerin değişen koşullara uyum becerilerini geliştirmelerine ve öğrenmelerine katkı sağlamaktadır. Bu süreçte bilgisayar destekli öğretimde eğitimin farklı alanları ve düzeyleri için çok sayıda masaüstü eğitim yazılımı geliştirilirken internet teknolojilerinin uygulama alanlarının artması ile web tabanlı eğitim yazılımları geliştirilmeye başlanmıştır. Aynı zamanda, mobil aygıtlar günlük hayat içerisinde yer almaya başlamış ve hızla yaygınlaşmıştır. Bu durum mobil aygıtları tahmin edilenin ötesinde hemen her alanda yürütülen faaliyetlerin önemli bir bileşeni haline getirmiştir. Yaşanan bu değişim ve dönüşüm mobil öğrenme (Mobile Learning, M-Learning) kavramının ortaya çıkmasını sağlamıştır [5-10]. Bu dönüşüm mevcut eğitim-öğretim faaliyetlerine doğrudan veya dolaylı olarak yansımalarla öğretmen, öğrenen, öğrenme süreci kavramlarına yeni anlamlar katmış, öğretmen ve öğrenen açısından beklentilerin değişmesine neden olmuştur. Mobil öğrenme, uzaktan eğitim ve e-öğrenmenin ortak bir sonucu olup öğrenenin eğitim içeriğine zaman ve mekandan bağımsız erişebildiği hızlı bir öğrenme şeklidir. Bu bağlamda, eğitim-öğretim faaliyetleri ve eğitim yazılımları açısından mobil aygıtlar önemli rol oynamaktadır [8, 11-17].

Son on yılda, eğitim yazılımları alanında mevcut masaüstü ve web tabanlı yazılımlar mobil cihazlara uyarlanmıştır ve mobil aygıtlar için geliştirilen uygulama sayısı hızla artmaktadır [9, 18-20]. Wu ve arkadaşları [21] mobil aygıtların kullanıldığı öğrenme aktivitelerine ilişkin yaptıkları çalışmada, yükseköğretimde bilimsel yayın sayısının 2006 yılında 1 iken 2010 yılında sayının 50 olduğunu ortaya koymuşlardır. Aynı çalışmada ilköğretimde mobil aygıtların kullanıldığı öğrenme aktivitelerine ilişkin bilimsel yayın sayısının 2009 yılında 2 iken 2010 yılında 26 olduğu görülmektedir. Günümüzde formal

eğitimde; fen ve edebiyat, sosyal bilimler, mühendislik, eğitim bilimleri ve iletişim alanlarında, aynı zamanda non-formal eğitimde de kişisel ve mesleki gelişim amacıyla farklı meslekler için mobil öğrenme kapsamında geliştirilen mobil eğitim uygulamaları yaygın olarak kullanılmaktadır.

Farklı eğitim düzeylerinde çeşitli disiplinler için ders materyali veya bireysel öğrenmeyi desteklemek amacıyla mobil uygulamalar geliştirilmekte ve bilimsel araştırmalar yapılmaktadır. Aktaş ve arkadaşları [22] yaptıkları çalışmada, ilköğretim düzeyinde doğal sayılarda dört işleme yönelik geliştirdikleri mobil uygulamanın, öğrencilerin tahmin etme ve zihinden işlem yapma becerilerine olumlu etkilerini ortaya koymuşlardır. Öğrencilerin mobil uygulamaya yönelik olumlu tutum sergiledikleri, işlem yapma hızlarının ve derse karşı olan ilgi ve motivasyonlarının arttığına yönelik bulgular elde etmişlerdir. Bunun doğal bir sonucu olarak mobil uygulamanın kalıcı öğrenmeye katkı verdiği görülmüştür. Literatürdeki diğer bir çalışmada, organik kimya dersine ait seçilen bazı kavramların öğretiminde kullanılmak üzere lise öğrencilerine yönelik mobil bir uygulama geliştirilmiştir. Etkileşimli çizim aracına sahip bir mobil uygulama aracılığı ile öğrencilerin uzamsal yeteneklerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir [23]. Bu uygulamayı kullanan öğrencilerin %90'ı, uygulamanın ders ile ilgili kavramların anlaşılmasına olumlu yönde katkı sağladığını belirtmişlerdir. Önlisans düzeyinde yapılan bir çalışmada ise; Solmaz ve arkadaşları [24], Grafik Animasyon 1 dersi için oyunlaştırma temelli öğretime dayalı olarak Pixofun tarafından geliştirilen QuizGame mobil uygulamasına, ders konusunda uzman görüşleri dikkate alınarak, derse ait sorular eklenmiş ve öğrencilerin uygulamaya yönelik görüşleri değerlendirilmiştir. Burada gittikçe yaygınlaşan mobil uygulamalarda öğrenme süreci ve öğrencinin derse karşı motivasyonu üzerine etkileri incelenmiştir. Elde edilen bulgular, mobil uygulama üzerinden, eğitimin sunulmasının rekabet ortamı oluşturduğu, öğrenciler tarafından ilginç ve dikkat çekici bulunduğu ve derse karşı motivasyon bakımından da olumlu etkiler gösterdiğini ortaya koymaktadır. Lisans düzeyinde yapılan bir çalışmada ise; bilgisayar bilimlerindeki derslere ait konu ve kavramları desteklemek ve öğrenme sürecini iyileştirmek amacıyla Utku ve arkadaşları [25] mobil bir uygulama geliştirmişlerdir. Öğrenciler, mobil uygulama ile ders içeriğindeki bilgilerini geliştirmek amacıyla üç boyutlu animasyonları, videoları ve artırılmış gerçeklik araçlarını kullanmıştır. Böylece,

öğrencilerin mobil uygulamanın sağladığı avantajları kullanarak sanal ve gerçek ortam arasındaki etkileşimler ile etkili bir öğrenme deneyimine sahip olmaları hedeflenmiştir. Elde edilen bulgular, öğrencilerin öğrenme süreçlerini etkin ve yüksek bir performans ile desteklediğini ve mobil uygulamanın diğer yaklaşımlara göre daha iyi sonuçlar verdiğini göstermiştir.

Eğitimde, mobil öğrenmenin öne çıktığı alanlardan biri de yabancı dil eğitimidir. Mobil cihazların okul ve okul dışı alanlarda kullanılabilirliği, bireysel öğrenmeyi destekleyici olması ve öğretmen merkezli öğretimi öğrenci merkezli öğrenmeye dönüştürme yeteneği gibi özellikleri mobil öğrenmenin sunduğu önemli avantajlardandır. Mobil cihaz destekli dil öğrenimi (Mobile Device Assisted Language Learning - MALL) yeni bir araştırma konusu olarak dil öğrenme ve öğretme süreçlerini bir araya getirmektedir [26]. Yabancı dil öğretimi için geliştirilen yazılımlar özellikle öğretim sürecini destekleyerek, öğrenen kişinin motivasyonunu ve dolayısıyla başarısını artırmaktadır [27, 28].

Yabancı dil öğrenme; dilbilgisi, okuma ve kelime bilgisi, yazma ve konuşma becerilerinin kazanılması veya edinilmesi süreci olarak tanımlanmaktadır [29-31]. Yabancı dil öğrenme becerileri birbirleri ile ilişkili olmakla birlikte ayrı süreçler içerdiğinden yazılım geliştiriciler bu becerilerin edinimleri için farklı türde yazılımlar tasarlamaktadır. Bu noktada bazı mobil uygulamalar bir beceriyi geliştirme odaklı iken bazıları ise birden fazla beceriyi geliştirmeye odaklanmıştır. Birden fazla beceriyi geliştirmeyi hedefleyen yazılımların, bir beceriyi geliştirmeye hedefleyen yazılımlardan daha olumlu etkileri olmaktadır [26]. Geliştirilen mobil uygulamaların bir kısmı yabancı dil öğretiminde bir ders materyali olarak, bir kısmı ise bireysel yabancı dil öğrenmeyi destekleyici araçlar olarak kullanılmaktadır. Mobil cihaz destekli dil öğrenimi sürecinde dilbilgisi öğreniminde [32], okuma ve kelime bilgisi [33-35], yazma [36, 37], konuşma [38] becerilerinin edinimi amacıyla çok sayıda mobil uygulama geliştirilmiş, kullanımı ve öğrenen kişi açısından etkileri araştırılmıştır. Literatürde yapılan bir çalışmada, Çevik ve Koçer [39] tarafından geliştirilen mobil tabanlı yabancı dilde kelime öğrenme uygulaması ile kullanıcının seçimine göre belirli periyotlarda veya sürekli olarak, kullanıcıya uygulama

veritabanı içerisinden rastgele seçilen yabancı dilde kelimenin Türkçe karşılığını yada Türkçe kelimenin yabancı dildeki karşılığı sorulmaktadır. Mobil uygulama ile çoktan seçmeli veya yazılı soru türünde sorular oluşturulabilmektedir. Kullanıcının mobil uygulamanın veritabanına erişerek kelime düzenleme (ekleme, silme, değiştirme) seçenekleri bulunmaktadır. Böylece, yabancı dil öğreniminin önemli becerilerinden birisi olan kelime bilgisinin kazanılması hedeflenmiştir.

Mobil cihaz destekli bireysel dil öğrenmeyi desteklemek amacıyla mobil uygulama marketlerinde (AppStore, Playstore vb) sözlük, dilbilgisi, okuma, yazma ve konuşma becerilerini geliştirmeye yönelik farklı birçok uygulama bulunmaktadır. Mobil uygulama marketlerinde eğitim kategorisinde yer alan uygulamalar içerisinde dil öğrenimine yönelik uygulamalar fazla sayıda yer almaktadır. Literatürde ise bireysel yabancı dil öğrenmeyi desteklemek üzere araştırmacılar; dilbilgisi, okuma ve kelime bilgisi, yazma ve konuşma becerilerinin kazanılması başlıklarını dikkate alarak çeşitli mobil uygulamalar geliştirmişlerdir. Yapılan literatür araştırması sonucunda meslek yüksekokullarının eğitim planlarında bulunan Yabancı Dil ve Mesleki Yabancı Dil derslerini desteklemek amacıyla Vocational English mobil uygulaması tasarlanmış ve bu doğrultuda geliştirilmiştir. Literatürde araştırmacılar tarafından geliştirilen mobil uygulamalar ile Vocational English uygulaması kullanım ve içerik özelliklerine göre Tablo 1’de karşılaştırılmıştır.

Geliştirilen Vocational English mobil uygulaması Konu ve Quiz olmak üzere iki modülden oluşmaktadır. Konular modülünde her konu içerisinde metin temelli açıklamalar, örnekler ve sesli anlatım araçları bulunmaktadır. Öğrencilerin birden çok duyusuna hitap eden uygulamaların kullanılması öğrenmeyi desteklemekte ve dolayısıyla dil öğretimini kolaylaştırmaktadır. İyi tasarlanmış, birden çok duyuya hitap eden yazılımlar dil öğretimini destekler ve öğrenmenin kalıcılığını artırır [43]. Vocational English mobil uygulamasına, yabancı dil öğrenimini güçlendirmek ve ilgili derslere katkı sağlamak için sesli anlatım aracı eklenmiştir. Quiz modülünde, Konular modülünün içeriğe uygun olarak farklı soru teknikleri ile hazırlanmış sorular bulunmaktadır.

Tablo 1. Vocational English ve Benzer Çalışmaların Karşılaştırma tablosu

Çalışma / Uygulama Adı	Üyelik Sistemi	Çevrimiçi/Çevrimdışı Çalışma	Uygulama İçeriği	Sesli Anlatım	Test (Quiz/Exam)
SOS Tablosu [40]	Var	Çevrimiçi	Zamanlar	Yok	Var
My Word [41]	Var	Çevrimiçi	Kelime Cümle Yapıları	Yok	Yok
Mobil İngilizce Öğrenme Uygulaması [42]	Var	Çevrimiçi	Yok	Var	Var
Vocational English	Yok	Çevrimdışı	Zamanlar, Sıfatlar, Zarflar, Önek, Sonek, Aktif/Pasif Yapılar, Yan Cümle Yapıları	Var	Var

2. Vocational English Mobil Uygulama Yazılımı

Vocational English mobil uygulama yazılımı, meslek yüksekokullarında Yabancı Dil ve Mesleki Yabancı Dil derslerini desteklemek ve öğrencilerin derse karşı motivasyonunu artırmak amacıyla hazırlanmıştır. Bu çalışmada geliştirilen mobil uygulama Android Studio platformunda Java programlama dili kullanılarak tasarlanmıştır. Vocational English mobil uygulaması Konu ve Quiz modüllerinden oluşmaktadır. Bu iki modül, derslerin içeriğine uygun olarak seçilen zaman, sıfat, zarf, önek-sonек, edilgen yapılar ve basit-birleşik cümle yapılarının öğrenilmesini destekleyecek modüller şekilde tasarlanmıştır.

Mobil uygulama yazılımı içerisinde yer alan her bir Konu modülü; metin temelli anlatım, örnekler ve sesli anlatım şeklinde sunulmaktadır. Quiz modülünde farklı soru teknikleri ile hazırlanmış sorular yer almaktadır. Quiz modülünün diğer önemli bir bileşeni ise quiz değerlendirme ekranıdır. Şekil 1’de mobil uygulama yazılımı giriş ekranı ve programın modüler yapısı görülmektedir.



Şekil 1. Vocational English mobil uygulama yazılımı giriş ekranı ve modülleri

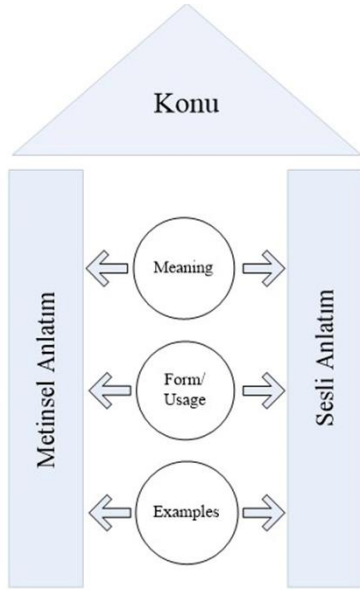
2.1. Uygulama Yazılımının Modülleri

Vocational English mobil uygulama yazılımı giriş ekranında (Şekil 1) Konu modülü “*Touch Here To Start Learning*” seçimi yapıldıktan sonra metin temelli ve sesli anlatımlar içeren konu listesi ekranda görüntülenir (Şekil 2). Konu modülünde yer alan konular, yabancı dil derslerinin (Yabancı Dil I-II ve Mesleki Yabancı Dil I-II) içeriğinden, dersleri veren öğretim elemanları ile görüşülerek seçilmiş ve uygulama içeriğine eklenmiştir.



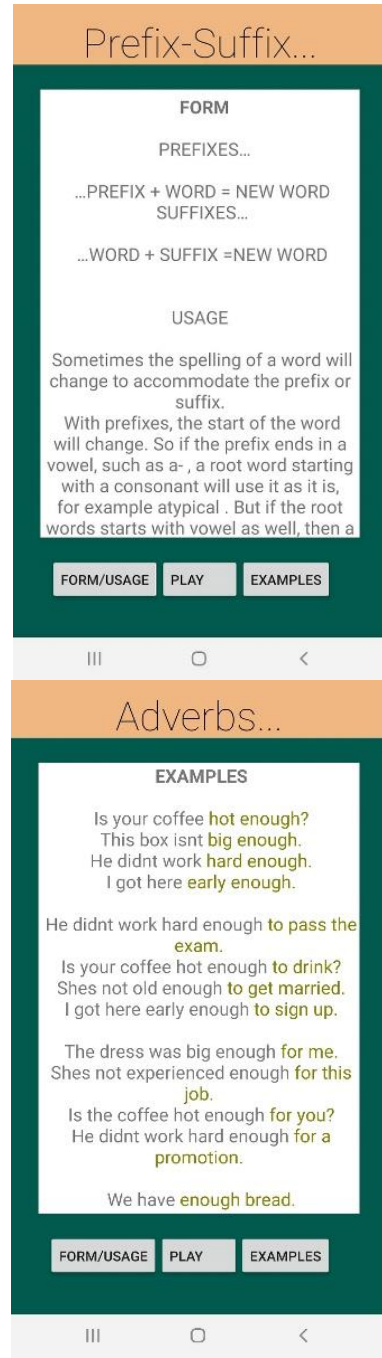
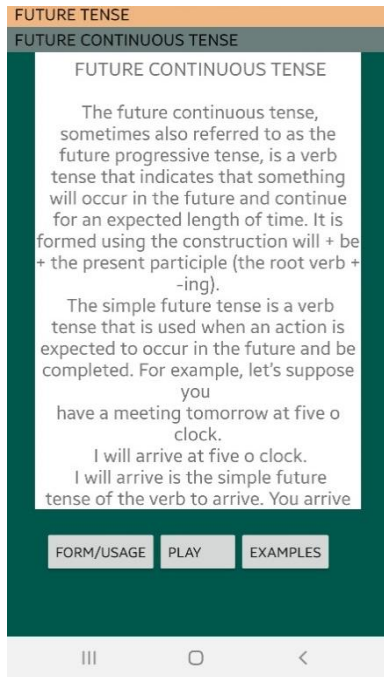
Şekil 2. Vocational English Konu ekranı

Bu çalışmada geliştirilen mobil uygulamanın Konu modülünün yapısı ve işleyişi Şekil 3’te görülmektedir. Öğrenci bir konu seçtiğinde konunun anlatımı “*Meaning*”, uygulama ekranında görüntülenmektedir. Bununla birlikte, ekranda seçilen konunun dilbilgisi (gramer) kurallarına “*Form/Usage*” butonu ve konuya ilişkin örneklere “*Examples*” butonu ile erişilebilmektedir.



Şekil 3. Konu modülü, yapısı ve işleyişi

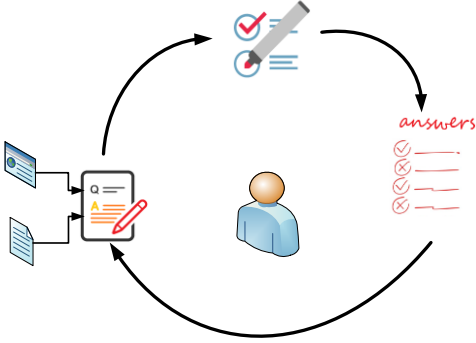
Öğrenci, Konu modülünün içerisinde “*Meaning*”, “*Form/Usage*” ve “*Examples*” (Şekil 4) alt modüllerinde yer alan metinsel anlatımları istediği zaman uygulama ekranının alt kısmında bulunan “*Play*” butonuna basarak sesli anlatımı dinleyebilmektedir. Vocational English mobil uygulama yazılımında yer alan tüm konular için yapısal ve işleyiş olarak aynı tasarım gerçekleştirilmiştir.



Şekil 4. Vocational English mobil uygulama yazılımı “*Meaning*”, “*Form/Usage*” ve “*Examples*” ekranları

Vocational English mobil uygulama yazılımının Quiz modülünün işleyişi Şekil 5’te görülmektedir. Quiz modülünde, Konular modülünün içeriğe uygun olarak farklı soru teknikleri ile hazırlanmış sorular bulunmaktadır. Geliştirilen uygulamada çoktan seçmeli ve sıralama soru tekniklerinde hazırlanmış sorular bulunmaktadır. Öğrenci istediği konuya ait quiz seçimini yaptıktan sonra sorular sırası ile ekranda görüntülenecektir. Yapılan her quiz denemesinde

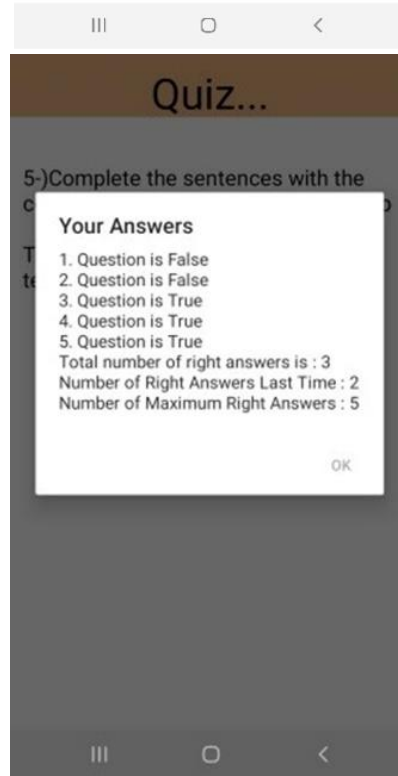
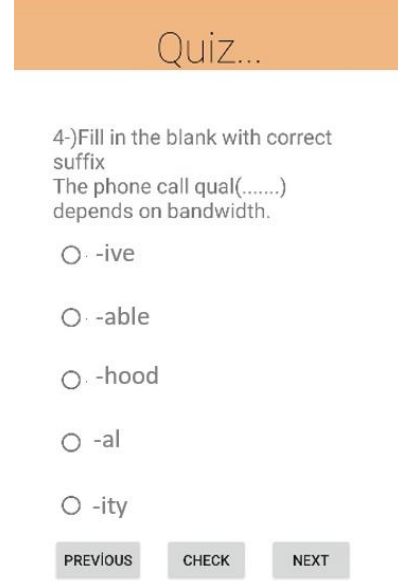
sorular rastgele sıra ile soru havuzundan seçilmektedir.



Şekil 5. Quiz modülü, yapısı ve işleyişi

Öğrencilerden, çoktan seçmeli soru türünde doğru şıkkı seçmeleri istenmektedir. Uygulamada, aynı konu testinin farklı denemelerinde bir sorunun şıklarının sıralamasının aynı şekilde olmaması için yerleri rastgele olarak belirlenmektedir. Öğrenci quiz denemesinde “Previous” ve “Next” butonları ile istediği zaman sorudan soruya geçebilmektedir. Quiz denemesinde eğer istenirse daha önce cevap verilen sorunun yanıtı değiştirilebilmektedir. Öğrenci quiz tamamladıktan sonra uygulama ekranının altında yer alan “Result” butonuna basarak her sorunun doğru veya yanlış olarak değerlendirmesini ve uyguladığı quiz için toplam doğru cevap sayısını görebilmektedir. Ayrıca ilgili konudaki quiz için bir önceki denemede yaptığı doğru cevap sayısı ve en yüksek doğru cevap soru sayısı listelenmektedir (Şekil 6). Bu, öğrencinin seçtiği konuda yaptığı quiz denemelerinde verdiği doğru cevap sayısını bilmesini, o konudaki kazanımlarını görmesini sağlayacak, öğrencinin derse ve konuya ilişkin öğrenme motivasyonunu olumlu yönde etkileyebilecektir.

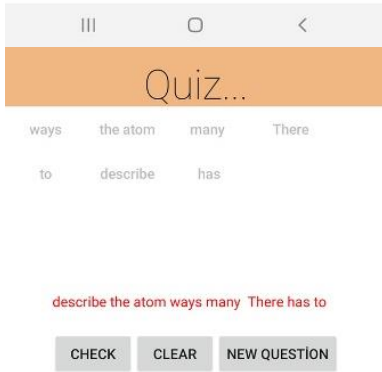
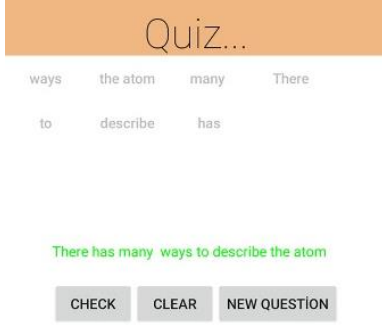
Result ekranı kapatıldıktan sonra öğrenci quiz denemesindeki sorular arasında “Previous” ve “Next” butonları ile gezilebilmekte, doğru ve yanlış cevaplarını görüntüleyebilmektedir (Şekil 6). Burada görsel olarak daha kolay ayırt edilebilmesi amacıyla doğru cevaplar yeşil, yanlış cevaplar kırmızı yazı renginde görüntülenmektedir.



Şekil 6. Vocational English mobil uygulama çoktan seçmeli soru ve result ekranı

Sıralama soru türünde, uygulama ekranının üst kısmında karışık olarak verilen kelimeler kullanılarak, dilbilgisi kurallarına uygun olarak doğru sıra ile cümle oluşturulması istenmektedir. Bu soru türünde, ilgili kelime seçildiğinde cevap için ayrılan alana sol baştan itibaren sıra ile yerleştirilmektedir. Kelime seçimi ve sonrasında

“Clear” butonuna basılarak seçilen kelimeler cevap alanından silinmektedir. Soruda verilen tüm kelimeler seçildikten sonra “Check” butonuna basıldığında eğer cevap doğru ise cümle yeşil yazı renginde, cevap yanlış ise cümle kırmızı yazı renginde görüntülenmektedir (Şekil 7). “New Question” butonuna basıldığında ekranda yeni bir sıralama sorusu görüntülenecektir.



Şekil 7. Vocational English mobil uygulama sıralama soru ekranı

3. Yöntem

3.1. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni, Ege Meslek Yüksekokulu’nda Mesleki Yabancı Dil I, Mesleki Yabancı Dil II derslerini alan Elektronik ve Bilgisayar grubunda okuyan 2. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Örneklem, Vocational English Mobil Uygulamasını kullanan 50 öğrenciden oluşmaktadır.

3.2. Veri Toplama Araçları ve Verilerin Toplanması

Nicel verileri toplamak için moodle eğitim yönetim sisteminde Mesleki Yabancı Dil I dersine anket etkinliği eklenmiştir. Vocational English Mobil Uygulamasını telefonlarına kuran ve kullanan öğrencilerden mobil uygulamayı değerlendirmeleri için 10 soru sorulmuştur (Tablo 2).

3.3. Veri Toplama Araçları ve Verilerin Toplanması

Anket etkinliğinden, ankete verilen yanıtlar bilgisayarda MS EXCEL programıyla değerlendirilmiştir. Anketten alınan sonuçlara bağlı olarak yapılan değerlendirmelerden elde edilen bulgular tablo biçiminde sunulmuştur.

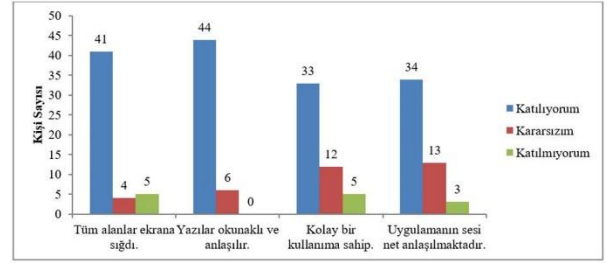
3.4. Bulgular

Tablo 2. Vocational English mobil uygulaması anket sonuçları

Sorular	Katılıyorum (Kişi)	Kararsızım (Kişi)	Katılmıyorum (Kişi)
Tüm alanlar ekrana sığıdı.	41	4	5
Yazılar okunaklı ve anlaşılır.	44	6	0
Kolay bir kullanıma sahip.	33	12	5
Uygulamanın sesi net anlaşılmaktadır.	34	13	3
Amacına uygun hazırlanmış.	43	6	1
Arkadaşlarıma tavsiye ederim.	30	15	5
Konu anlatım modülü yeterlidir.	35	14	1
Örnek açıklamalar modülü yeterlidir.	37	11	2
Test modülü yeterlidir.	33	16	1
Mobil uygulama yabancı dil öğrenimime katkı sağlar.	34	14	2

Anket sonuçlarının değerlendirilmesini kolaylaştırmak ve daha anlaşılır kılmak amacıyla sorular; “uygulamanın kullanılabilirliği”, “amacına uygunluğu ve tavsiye edilebilirliği”, “modüllerin değerlendirilmesi” ve “yabancı dil öğrenimine katkısı” olarak 4 başlıkta değerlendirilmiştir.

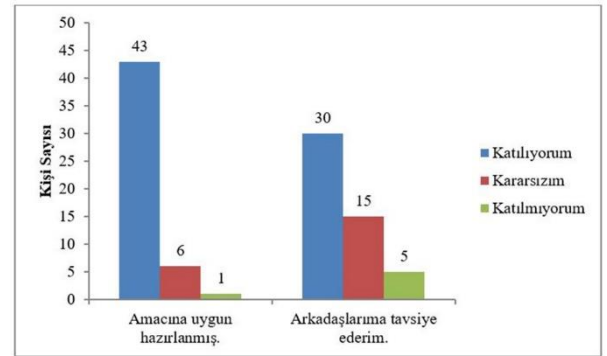
Anket etkinliği kapsamında “uygulamanın kullanılabilirliği” başlığında, uygulamayı kullanan 50 öğrenci “Tüm alanlar ekrana sığıdı.” sorusuna; öğrencilerin %82’si katılıyorum cevabı verirken, %8’i kararsızım cevabı, %10’u ise katılmıyorum cevabı vermiştir. “Yazılar okunaklı ve anlaşılır.” sorusunu; öğrencilerin %88’i katılıyorum, %12’si kararsızım şeklinde yanıtlamışlardır. Verilen yanıtlar öğrencilerin uygulamadaki yazıların okunaklı ve anlaşılır olması konusunda yüksek oranda olumlu görüşte olduklarını ortaya koymaktadır. “Kolay bir kullanıma sahip.” olmasına yönelik soruya, öğrencilerin %66’sı katılıyorum cevabı verirken, %24’ü kararsızım olarak cevaplamış ve %10’u ise katılmıyorum şeklinde cevap vermiştir. Bu başlıktaki son soru olan “Uygulamanın sesi net anlaşılmaktadır.” sorusuna öğrencilerin %68’i katılıyorum, %26’sı kararsızım ve kalan %6’sı ise katılmıyorum yanıtı vermiştir (Şekil 8).



Şekil 8. Uygulamanın kullanılabilirliği sorularına verilen yanıtların dağılımı

“Uygulamanın Kullanılabilirliği” başlığında sorulan anket sorularına öğrencilerin büyük bir kısmı uygulamanın kullanılabilirliği konusunda olumlu görüş bildirmişlerdir.

Anket çalışması kapsamında “amacına uygunluğu ve tavsiye edilebilirliği” başlığında, uygulamanın “Amacına uygun hazırlanmış.” olup olmadığına ilişkin soruyu öğrencilerin %86’sı katılıyorum, %12’si kararsızım, %2’si ise katılmıyorum şeklinde cevaplandırmıştır (Şekil 9). Öğrenciler uygulamayı “Arkadaşlarıma tavsiye ederim.” sorusuna %60’ı katılıyorum, %30’u kararsızım, %10’u ise katılmıyorum cevabını vermiştir.

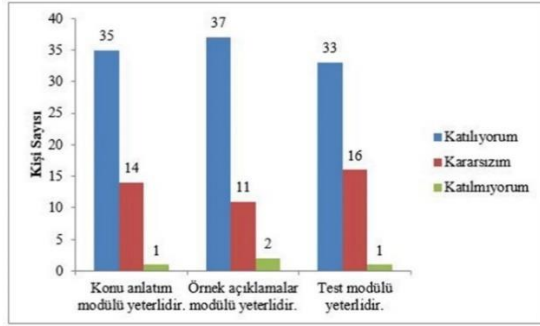


Şekil 9. Amacına uygunluğu ve tavsiye edilebilirliği sorularına verilen yanıtların dağılımı

“Amacına uygunluğu ve tavsiye edilebilirliği” başlığında sorulan anket sorularından “amacına uygun hazırlanmış” sorusuna çok büyük oranda olumlu, “Arkadaşlarıma tavsiye ederim.” sorusuna ise öğrencilerin yarısından fazlası olumlu görüş bildirmişlerdir.

Anket etkinliğinin “Modüllerin Değerlendirilmesi” başlığında, öğrencilerden uygulamayı oluşturan konu, örnek ve test modüllerini ayrı ayrı değerlendirmeleri istenmiştir (Şekil 10). Ankete katılan 50 öğrenciye “Konu anlatım modülü yeterlidir.” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin %70’i konu anlatım modülünün yeterli olduğuna katıldıklarını, %28’i ise kararsız

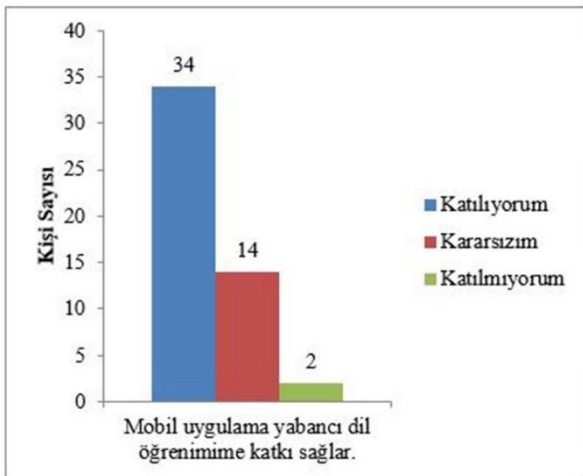
olduklarını ve %2'si ise konu anlatım modülünün yeterli olduğuna katılmadıklarını belirtmişlerdir. "Örnek açıklamalar modülü yeterlidir." sorusuna öğrencilerin %74'ü katıldıklarını, %22'si kararsız olduklarını ve %4'ü ise katılmadıklarını belirtmişlerdir. Uygulama içerisinde yer alan test modülünün yeterliliğini tespit etmek için sorulan "Test modülü yeterlidir." sorusuna öğrencilerin %66'sı katılıyorum, %32'si kararsızım ve %2'si ise katılmıyorum cevabını vermiştir.



Şekil 10. Modüllerin değerlendirilmesi sorularına verilen yanıtların dağılımı

"Modüllerin Değerlendirilmesi" başlığında sorulan anket sorularına öğrenciler, örnek ve test modüllerinin yeterliliği konusunda büyük oranda olumlu görüş bildirirken olumsuz görüş bildirimlerinin çok küçük bir oranda kaldığı görülmüştür.

Öğrencilerden mobil uygulamanın "Yabancı dil öğrenimine katkısı" başlığında sorulan "Mobil uygulama yabancı dil öğrenimime katkı sağlar." sorusuna %68'i katılıyorum, %28'i kararsızım ve kalan %4'ü ise katılmıyorum şeklinde cevaplamıştır (Şekil 11).



Şekil 11. Yabancı dil öğrenimine katkısı sorusuna verilen yanıtların dağılımı

"Yabancı dil öğrenimine katkısı" başlığında sorulan anket sorusuna öğrenciler büyük oranda olumlu görüş bildirirken çok küçük bir oranda olumsuz görüş bildirmişlerdir.

4. Sonuç ve Öneriler

Günümüzde okul ve okul dışı eğitimde mobil cihazlar bireysel öğrenmeyi desteklemek ve öğrenenin motivasyonu artırmak amacıyla yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu kapsamda eğitimde, mobil öğrenmenin öne çıktığı alanlardan biri yabancı dil eğitimidir. Yabancı Dil ve Mesleki Yabancı Dil eğitimi; dilbilgisi, okuma ve kelime bilgisi, yazma ve konuşma becerilerinin kazanılması sürecinden oluştuğu için mobil yazılımlar bu becerilerden biri veya birkaçını kazandırmaya yönelik olarak tasarlanmaktadır. Yabancı dil öğreniminde, birden çok beceri geliştirmeyi hedefleyen yazılımların daha etkili olduğu bilinmektedir. Bu perspektifte, çalışma kapsamında, meslek yüksekokullarının eğitim planlarında yer alan Yabancı Dil ve Mesleki Yabancı Dil derslerini ve bireysel yabancı dil öğrenimini desteklemek amacıyla Vocational English mobil uygulamasında birden fazla dil becerisinin kazanılmasını sağlamak için her konu içerisinde metin temelli açıklamalar, örnekler ve sesli anlatım araçları bulunmaktadır.

Diğer taraftan, Quiz modülünde Konular modülünün içeriğine uygun olacak şekilde farklı soru teknikleri ile hazırlanmış sorulara yer verilmiştir. Öğrenci quizi tamamladıktan sonra sorulara verdiği yanıtların değerlendirmesini ve uyguladığı quiz için toplam doğru cevap sayısını görebilmektedir. Öğrencinin verdiği yanıtların daha kolay ayırt edilebilmesi için doğru cevaplar yeşil yazı renginde, yanlış cevaplar kırmızı yazı renginde gösterilmiştir. Ayrıca aynı quiz için bir önceki denemede yaptığı doğru cevap sayısı ve en yüksek doğru cevap sayısı da listelenmektedir. Sonuç olarak, öğrencin o konudaki kazanımlarını görmesinin konuya ilişkin öğrenme motivasyonunu olumlu yönde etkileyebileceği düşünülmektedir.

Ege Meslek Yüksekokulu'nda öğrenim gören ve Vocational English mobil uygulamasını kullanan öğrencilerden uygulamayı değerlendirmeleri ve uygulamanın yabancı dil öğrenimine etkisini ortaya çıkarılması amacıyla bir anket uygulanmıştır.

Elde edilen bulgulara göre, uygulamanın kullanılabilirliği kapsamında katılımcılar en az %66, en çok %88 oranında olumlu görüş

bildirmişlerdir. Bu oranlar uygulamanın ergonomik olduğunu göstermektedir. Uygulama yazılımının hedeflerini belirlemek açısından sorulan “Amacına uygunluğu ve tavsiye edilebilirliği” başlığındaki sorulara öğrencilerin en az %60’ı en çok %86’sı olumlu görüş bildirmişlerdir. Uygulama modüllerinin değerlendirilmesine yönelik olarak sorulan “Modüllerin Değerlendirilmesi” başlığındaki anket sorularına konu anlatım için %70, örnek açıklamalar için %74 ve test için %66 oranında olumlu görüş bildirmişlerdir. Uygulamanın yabancı dil öğrenimlerine katkısını değerlendirmek amacıyla sorulan soruya öğrenciler sadece %4 oranında olumsuz görüş bildirmişlerdir. Bu oran, Vocational English mobil uygulamasının meslek yüksekokulu öğrencilerinin yabancı dil öğrenimlerine yaptığı katkıyı ortaya koymaktadır.

Vocational English uygulamasının en önemli özelliklerinden biri olan sesli anlatım özelliğinin Konu anlatım ve Örnek açıklamalar modülü’ne ek olarak Quiz modülüne ve yeni modüllere eklenmesi hedeflenmektedir. Anket sonucunda elde edilen bulgular uygulamanın

geleceğe yönelik nasıl şekilleneceğini göstermesi açısından önemlidir. Uygulamanın kendisi ve uygulamayı oluşturan alt modüllerde ileriye dönük yapılacak güncellemeler ve eklenecek yenilikler ile öğrencilerden alınan geri dönüşler doğrultusunda yazılımın yeni sürümünün hazırlanması planlanmaktadır.

Yazarların Katkısı

Çalışmaya tüm yazarlar eşit oranda katkı sunmuştur.

Çıkar Çatışması Beyanı

Yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Yapılan çalışmada araştırma ve yayın etiğine uyulmuştur.

Kaynaklar

- [1] C. Graham and R. Robinson, “Realizing the Transformational Potential of Blended Learning: Comparing Cases of Transforming Blends and Enhancing Blends in Higher Education,”. in *Blended Learning: Research Perspectives*, A. G. Picciano & C. Dzuiban, Eds., Needham, MA: The Sloan Consortium, 2007, pp. 83-110.
- [2] G. Salomon, “Technology and Pedagogy: Why don’t We See the Promised Revolution?” *Educational Technology*, vol. 42, no. 2, pp. 71–75, 2002.
- [3] M. Kerres and C. D. Witt, “A didactical framework for the design of blended learning arrangements,” *J. Educ. Media*, vol. 28, no. 2–3, pp. 101–113, 2003.
- [4] H. Ünsal, “Web destekli eğitim, elektronik öğrenme ve web destekli öğretim programlarındaki çeşitli ders modelleri,” *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, vol. 2, no. 3, pp. 375-388, 2004.
- [5] P. Seppala and H. Alamaki, “Mobile learning in teacher training. *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 19, pp. 330-335, 2003.
- [6] S. Bull and E. Reid, “Individualised revision material for use on a handheld computer,” in *Mobile Learning Anytime Anywhere. London: Learning and Skills Development Agency*, J. Attewell and & C. Savill-Smith, Eds. 2004, pp. 35–42.
- [7] M. Virvou and E. Alepis, “Mobile educational features in authoring tools for personalized tutoring,” *Computers and Education*, vol. 44, pp. 53–68, 2005.
- [8] D. Mcconatha *et al.*, “Mobile learning in higher education: An empirical assessment of a new educational tool,” *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, vol. 7, no. 3, pp. 15-21, 2008.
- [9] C. C. Yi *et al.*, “Acceptance of mobile learning: A respecification and validation of information system success,” *International Journal of Human and Social Sciences*, vol. 5, no. 7, pp. 477-481, 2010.
- [10] P. Rosman, “M-learning-as a paradigm of new forms in education,” *E+M Ekonomie a Management*, vol. 1, pp. 119-125, 2008.
- [11] K. Ellis, “Moving into M-learning,” *Training*, vol. 40, no. 10, pp. 12-15, 2003.
- [12] D. Laurillard and N. Pachler, “Pedagogical Forms of Mobile Learning: Framing Research Questions,” in *Mobile Learning: Towards a Research Agenda*, N. Pachler, Ed. London: WLE Centre, IOE, 2007, pp. 33–54.

- [13] P.-L. P. Rau *et al.*, “Using mobile communication technology in high school education: Motivation, pressure, and learning performance,” *Comput. Educ.*, vol. 50, no. 1, pp. 1–22, 2008.
- [14] F. Ozdamli and N. Cavus, “Basic elements and characteristics of mobile learning,” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, vol. 28, pp. 937-942, 2011.
- [15] S.-S. Liaw *et al.*, “Investigating acceptance toward mobile learning to assist individual knowledge management: Based on activity theory approach,” *Comput. Educ.*, vol. 54, no. 2, pp. 446–454, 2010.
- [16] H. Ogata *et al.*, “Supporting classroom activities with the BSUL system,” *Educational Technology and Society*, vol. 11, no. 1, pp. 1–16, 2008.
- [17] L. F. Motiwalla, “Mobile learning: A framework and evaluation,” *Computers and Education*, vol. 49, no.3, pp. 581-596, 2007.
- [18] P.-H. Wu *et al.*, “An expert system-based context-aware ubiquitous learning approach for conducting science learning activities,” *Educational Technology & Society*, vol. 16, no. 4, pp. 217–230. 2013.
- [19] C.-K. Looi *et al.*, “Anatomy of a mobilized lesson: Learning my way,” *Comput. Educ.*, vol. 53, no. 4, pp. 1120–1132, 2009.
- [20] A. Ahmad Zaki and M. Md Yunus, “Potential of mobile learning in teaching of ESL academic writing,” *Engl. Lang. Teach.*, vol. 8, no. 6, 2015.
- [21] W. H. Wu *et al.*, “An expert system-based context-aware ubiquitous learning approach for conducting science learning activities,” *Educational Technology & Society*, vol. 16, no. 4, pp. 217-230, 2012.
- [22] M. Aktaş *et al.*, “Dört işleme yönelik geliştirilen mobil oyunun 6. sınıf öğrencilerinin zihinden işlem yapma becerisine etkisi,” *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, vol. 5, no. 2, pp. 90-100, 2018.
- [23] J. Winter, M. Wentzel, and S. Ahluwalia, “Chairs!: A mobile game for organic chemistry students to learn the ring flip of cyclohexane,” *J. Chem. Educ.*, vol. 93, no. 9, pp. 1657–1659, 2016.
- [24] M. İ. Solmaz, A. K. Uğur, and M. Özönur, “Grafik ve Animasyon 1 Dersinde Kullanılan Mobil QuizGame Uygulamasına Yönelik Öğrenci Görüşleri,” *Kuramsal Eğit.*, pp. 507–521, 2018.
- [25] U. Kose, D. Koc, and S. A. Yucesoy, “An augmented reality based mobile software to support learning experiences in computer science courses,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 25, pp. 370–374, 2013.
- [26] Y.-T. Sung, K.-E. Chang, and J.-M. Yang, “How effective are mobile devices for language learning? A meta-analysis,” *Educ. Res. Rev.*, vol. 16, pp. 68–84, 2015.
- [27] R. K. Agca and S. Özdemir, “Foreign language vocabulary learning with mobile technologies,” *Procedia Soc. Behav. Sci.*, vol. 83, pp. 781–785, 2013.
- [28] Q. Wu, “Designing a smartphone app to teach English (L2) vocabulary,” *Comput. Educ.*, vol. 85, pp. 170–179, 2015.
- [29] U. Serengil, “Yabancı dil öğrenmenin önemi ve gerekliliği,” *ABMYO Dergisi*, vol. 7, pp. 65-80, 2007.
- [30] Ö. Çelik and F. Yavuz, “An extensive review of literature on teaching vocabulary through mobile applications,” *Bilecik Şeyh Edebali University Journal of Social Sciences Institute*, vol. 3, no.1, pp. 56-91, 2018.
- [31] G. Chinnery, “Emerging technologies – Going to the MALL: Mobile assisted language learning,” *Language Learning & Technology*, vol. 10. no. 1, pp. 9–16, 2006.
- [32] N. Önal, K. K. Çevik, and V. Şenol, “The effect of SOS Table learning environment on mobile learning tools acceptance, motivation and mobile learning attitude in English language learning,” *Interact. Learn. Environ.*, pp. 1–14, 2019.
- [33] C.-K. Hsu, G.-J. Hwang, and C.-K. Chang, “A personalized recommendation-based mobile learning approach to improving the reading performance of EFL students,” *Comput. Educ.*, vol. 63, pp. 327–336, 2013
- [34] C.-C. Lin, “Learning English reading in a mobile-assisted extensive reading program,” *Comput. Educ.*, vol. 78, pp. 48–59, 2014.
- [35] Y.-H. Wang, “Integrating self-paced mobile learning into language instruction: impact on reading comprehension and learner satisfaction,” *Interact. Learn. Environ.*, vol. 25, no. 3, pp. 397–411, 2017.
- [36] A. Ahmad Zaki and M. Md Yunus, “Potential of mobile learning in teaching of ESL academic writing,” *Engl. Lang. Teach.*, vol. 8, no. 6, 2015.
- [37] Y. Chen, C. L. Carger and T. J. Smith, “Mobile-assisted narrative writing practice for young english language learners from a funds of knowledge approach,” *Language Learning & Technology*, vol. 21. no. 1, pp. 28-41, 2017.

- [38] K. Segaran, A. Z. M. Ali, and T. W. Hoe, “Usability and user satisfaction of 3D talking-head mobile assisted language learning (MALL) app for non-native speakers,” *Procedia Soc. Behav. Sci.*, vol. 131, pp. 4–10, 2014.
- [39] K. K. Çevik and H. E. Koçer, “Mobil cihaz tabanlı yabancı dilde kelime öğrenme uygulaması,” *Selçuk Üniversitesi, Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu Teknik-Online Dergi*, vol. 11. no. 2, pp. 60-70, 2012.
- [40] K. Çevik, N. Önal and V. Şenol, “Zamanlar bağlamında ingilizce öğretimi için bir mobil uygulama tasarımı: SOS tablosu,” *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, vol. 9, no. 32, pp. 73-86, 2018.
- [41] L. Qing. 2017. “Application of mobile learning in english teaching in higher vocational colleges. presented at the 3rd International Conference on Management Science and Innovative Education, Zurich, Jul. 8-10, 2017.
- [42] E. Güngör, S. Ak and Z. Orman, “Makine öğrenmesine dayalı mobil ingilizce öğrenme uygulaması,” *Bilgisayar Bilimleri ve Teknolojileri Dergisi*, vol. 1, no. 2, pp. 58-65, 2021.
- [43] E. Kuşçu, “Yabancı dil öğretimi/öğreniminde görsel ve işitsel araçları kullanmanın önemi. *The Journal of Academic Social Science*, vol. 5, no. 43, pp. 213-224, 2017.