

# HAZIRLIK SINIFLARINDA YABANCI DİL OLARAK FRANSIZCA ÖĞRETİMİ İÇİN BİR DAHI SAATI (GENIUS HOUR) ÖNERİSİ: TOONYTOOL®

A Proposition for Genius Hour Activity during French Language Teaching Process in  
the Preparatory Classes: ToonyTool®

Öğr. Gör. Dr. Sercan ALABAY

Orcid: 0000-0001-6478-7007 ♦ Galatasaray Üniversitesi Yabancı diller yüksekokulu ♦  
sercan.alabay@gmail.com

## ARTICLE INFO

Submit : 14.11.2021

Accept : 10.12.2021

Published : 30.12.2021

iThenticate Report: %8 ✓ (Max. 20%)

Area Editor: Doç. Dr. Erol OGUR

Technical Editor: Öğr. Gör. Şükrü KAYA

EOI:

<http://eoi.citefactor.org/10.11243/ijhar.06.04.032>

## Reference:

Alabay, Sercan. (2021). Hazırlık Sınıflarında Yabancı Dil Olarak Fransızca Öğretimi İçin Bir Dahi Saati (Genius Hour) Önerisi: Toonytool®. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 6(4): 548-559

**Anahtar Kelimeler:** ToonyTool, Dahi Saati, Fransızca

**Keywords:** ToonyTool, Genius Hour, French



## Özet

## Derleme ♦ Compilation

Günümüzde gelişen teknolojik aletler ve yaygınlaşan internet ağı teknolojinin günlük yaşamın tüm alanlarında kullanılmasını sağlamaktadır. Eğitim ve öğretim etkinlikleri de özellikle 2020 yılının başlarında ortaya çıkan salgın sebebiyle daha da artarak teknolojik araçlarla ve çevrimiçi uygulamalarla gerçekleştirilmektedir. Yabancı dil eğitimi de çoklu ortam araçlarının etkili biçimde kullanıldığı alanlardan birisidir. Tüm yabancı dil öğretmenleri herhangi bir bilişim altyapısına sahip olmadan da sınıf ortamında öğretime ve öğrenmeye destek amaçlı çoklu ortam materyalleri kullanmaya başlamıştır. Bu konu eğitimde önemli bir hal aldığından yapılan araştırmalar çeşitli kuramları ortaya çıkarmıştır. Richard Mayer'in geliştirdiği Türetimci Çoklu Orta Öğrenme Teorisi (Generative Multimedia Learning Theory) ve bunu destekleyen dahi saati (genius hour) uygulaması yabancı dil öğretimi sürecinde öğretmenlerin ve öğrencilerin web 2.0 araçlarından etkili biçimde yararlanabileceğini ortaya koymaktadır. Bu çalışmada ele alınan ToonyTool.com hem Mayer'in teorisini desteklemesi hem de dahi saati aktivitelerinde etkili biçimde kullanılabilmesi açısından önemli bir çevrimiçi hizmetidir. Öğrencilerin ve öğretmenlerin ücretsiz erişebileceği ve kullanıcı dostu ara yüzüyle Fransızca öğreniminde başarılı projeler hazırlayabilecekleri ToonyTool.com bu çalışma kapsamında ayrıntılı bir şekilde incelenecektir.

## Abstract

Today, the developing technological tools and the widespread internet network enable the use of technology in all areas of daily life. Education and training activities are carried out with technological tools and online applications, especially due to the epidemic that emerged in the beginning of 2020. Foreign language education is one of the areas where multimedia tools are used effectively. All foreign language teachers have started to use multimedia materials to support teaching and learning in the classroom environment without having any informatics infrastructure. Since this subject has become an important issue in education, researches have revealed various theories. The Generative Multimedia Learning Theory developed by Richard Mayer and the genius hour application that supports it reveal that teachers and students can effectively benefit from web 2.0 tools in the foreign language teaching process. ToonyTool.com, which is discussed in this study, is an important online service in terms of both supporting Mayer's theory and being able to use the genius hour effectively in activities. ToonyTool.com,

© 2021 The Author(s).

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Non-Commercial-No Derivatives License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium provided the original work is properly cited and is not altered, transformed, or built upon in any way.

which students and teachers can access free of charge and where they can prepare successful projects in French learning with its user-friendly interface, will be examined in detail within the scope of this study.

## Giriş

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren dil ediniminde diğer öğrenme kuramlarındaki gibi tekrar tabanlı yapısalcı yaklaşımın açıklayıcı olmaktan uzak olduğuna ilişkin teorilerle birlikte sonraki yüzyıla sarkan yeni ve uzun tartışmalar başlamıştır. Pavlov'un klasik koşullanmasının (McLeod, 2021) veya Skinner'ın (Cheisa, 1994) davranışsal modelinin insan öğrenmesini basite indirgediği yönündeki fikirler çoğaldıkça Chomsky ve bilişsel teoriler sahnedeki yerlerini almıştır. Eğer doğuştan gelen bir dilbilgisi yeteneğine sahip olmasa insanın teorik olarak sınırsız sayıda cümleyi sınırlı sayıda ses sembolleri yardımıyla kurabilmesinin mümkün olmadığı yönündeki "evrensel dilbilgisi" teorisi dil edinimi üzerindeki çalışmalarda yeni bir çığır açmıştır (Lemetyinen, 2012).

Bilişsel teoriler ve insan beyninin öğrenme biçimi üzerine gerçekleştirilen çalışmalar özellikle de dil öğrenimi konusunda yeni alt yapı ve materyallerin doğuşuna olanak tanımıştır. Bunların en belirgin olanlarından Mayer'in çoklu ortam öğrenme teorisinde (Mayer, 2009) insanın yalnızca kelimelere oranla kelime ve imajlarla daha iyi öğrendiğini bunula birlikte, çoklu ortam öğrenmenin yalnızca kelimelere resimler eklemekten de ibaret olmadığı belirtilmektedir. Bu noktada Sweller'ın bilişsel yük (cognitive load) teorisi (Sweller, 1988) insanın çalışma belleğinin (working memory) her seferinde küçük sayılabilecek bir miktar bilgiyi işleyebileceğini öne sürdüğünde, Mayer paralel olarak kendi çoklu ortam öğrenme teorisinde insanın bilgi işlemek için iki ayrı kanala sahip olduğunu (duyusal ve görsel) ve bunların sınırlı kapasitelerinin bulunduğunu belirtmektedir.

Kaliteli ve kalıcı bir öğrenme için kısıtlı kapasiteye sahip bu öğrenme kanallarının doğru bilişsel çağrışımları yapan uygun miktarda bilgiyle doldurulmasının gerekliliği yine Mayer'in çoklu ortam öğrenme teorisinin temelini teşkil etmektedir. Bu itibarla öğrenme materyalleri tasarlanırken yaratacağı bilişsel yükün mümkün olan en az, öğretilmesi istenen kavramın çağrışımının ise en çok olması genel kabul gören bir yaklaşımdır. Günümüzde görsel materyallerin çok üst seviyeye ulaşmasında payı olan yapay zekâ arttırılmış gerçeklik ve hatta sanal gerçeklik sayesinde öğretim materyali oluştururken duyusal ve görsel kanala hitap etmenin geçtiğimiz yüzyıla oranla çok daha kolay hale geldiğini söylemek mümkündür.

Yabancı dil eğitiminde çoklu ortam araçlarının kullanımı yeni bir kavram olmamakla birlikte 1970'li yıllarda henüz resim ve video alt yapısı teknolojik yolculuklarının başında sayılırken tek tip bir kullanım alanına sahip olduğu görülmektedir. Sınıfta öğretmen, derste kullanmak istiyorsa söz konusu görsel materyalleri bulmak ve eğitimde kullanılabilir hale sokmak zorundaydı Henüz bilgisayar kavramının bile dünyada yeni yaygınlaştığı dönemde dersinde söz konusu materyalleri kullanmak isteyen bir öğretmen aynı zamanda bilişim uzmanı gibi bir alt yapıya da sahip olmalıydı. Günümüzde gelişen teknolojik imkanlar bilişim altyapısı olmasa bile bir öğretmenin sınıfta öğretime destek amaçlı çoklu ortam materyalleri kullanmasını kolaylaştırmıştır. Bu bağlamda, alan yazında konuya ilişkin çalışmalar 20. Yüzyılın sonları ve 21. Yüzyılın başlarında yoğunlaşmıştır. Konuya ilişkin en temel kuram Richard Mayer'in geliştirdiği Türetimci Çoklu Orta Öğrenme Teorisi (Generative Multimedia Learning Theory)'dir.

Richard Mayer (Mayer, 2001) tarafından geliştirilen Türetimci Çoklu Orta Öğrenme Teorisi (Generative Multimedia Learning Theory), öğrenmeyi ilgili bilgiyi seçmeyi, seçilen bilgiyi organize etmeyi ve yeni bilgiyi önceden var olan bilgiyle bütünleştirmeyi içeren aktif bir süreç olarak ele almaktadır (Mayer, 1997). Teori, anlamın seçim, organizasyon ve entegrasyon olarak kabul edilen üç temel bilişsel süreç yoluyla yaratıldığını öne sürer.

Türetimci Çoklu Ortam Öğrenme Teorisi, sözlü ve sözsüz bilgilere kısa süreli bellekte art arda erişildiğini öne sürer. Bundan sonra, bilginin sözlü ve görsel temsillerle işlendiği ve daha eksiksiz bilgiye götüren bütünsel bir form elde edildiği yer olarak işleyen bellek devreye girer. Tipik olarak, dil öğrenenlere multimedya aracılığıyla sözlü ve görsel girdiler sunulduğunda faydalı bilgiler seçer ve düzenlerler. Böylece, bir tür zihinsel ve anlamlı yapı inşa etmek için ilişkiler kurulabilir (Ariew, 2006).

Türetimci Çoklu Orta Öğrenme Teorisinde, öğrenci üç önemli bilişsel süreçle meşgul olur. İlk bilişsel süreç, seçme, bir metin tabanı oluşturmak için gelen sözlü bilgilere ve görsel bilgilere uygulanır. İkinci bilişsel süreç olan organizasyon, açıklanacak sistemin sözlü bir modelini oluşturmak için kelime ve görüntü tabanına uygulanır. Son olarak, üçüncü süreç olan sözcük ve görselleri kaynaştırma, öğrencinin sözel modeldeki ve görsel modeldeki karşılık gelen olaylar, durumlar veya parçalar arasında bağlantı kurduğunda gerçekleşir. Paivio'nun (1990) İkili Kodlama Teorisi ile birlikte, Mayer'in türetimci çoklu ortam öğrenme teorisi, seçim, organizasyon ve kaynaştırma süreçlerinin iki farklı sistemde gerçekleştiğini savunmaktadır: sözlü girdi için sözlü sistemler ve görsel girdi için sözlü olmayan (görsel) sistemler.

Model, ilk baskısı 1997'de yayınlanan "Multimedia Learning" adlı çalışmada daha ayrıntılı olarak açıklanmıştır. Mayer, öğrencilerin bilimsel bir açıklamayı anlamalarına yardımcı olmak için multimedya kullanmanın beş ana ilkesini (daha sonra teoriyi genişletip ilke sayısını arttırmıştır) veren bir dizi çalışma ortaya koymuştur. Dahi saatinde toonytool.com kullanımına ilişkin taban teşkil edebilecek olan ilkeleri aşağıdaki gibi sıralayabiliriz.

- 1) Çoklu Ortam İlkesi: İlk ilke öğrencilerin yalnız bir kanaldan değil iki kanaldan (görsel ve işitsel) birden gelen bilgi ışığında daha iyi öğrendiğini ortaya koymaktadır. Örneğin, ilgili bir animasyonu izlerken bir bisiklet lastiği pompasının çalışmasını açıklayan bir anlatımı dinleyen öğrenciler, problem çözme etkinliğinde yer alan sorulara, animasyon göstermeden aynı anlatımı dinleyen öğrencilere göre iki kat daha fazla yanıt üretmiştir (Mayer ve Anderson, 1991). Benzer şekilde, eşleşen kelimelerin yanına yerleştirilmiş altyazılı resimlerle metni okuyan öğrenciler, daha sonraki bir problem çözme testinde metni basitçe okuyan öğrencilere göre yaklaşık %65 daha yararlı çözümler ortaya koymuştur (Mayer, 1989; Mayer ve Gallini, 1990). Bu sonuca çoklu ortam etkisi denilmektedir. Çoklu ortam etkisi, çoklu ortam açıklamalarını alan öğrenciler, sözlü model ve görsel model olmak üzere iki farklı zihinsel temsil oluşturabildikleri ve bunlar arasında bağlantı kurabildikleri için, çoklu ortam öğrenmenin bilişsel teorisi ile tutarlıdır.
- 2) Uzamsal Yakınlık İlkesi: Bu ilke öğrencilerin görsellerin ve kelimelerin ders materyalinde birbirlerine yakın yerlerde sunulduğunda, birbirlerine uzak yerlerde sunuldukları durumdan daha iyi öğrendiklerini savunmaktadır (Akkoyunlu ve Yılmaz, 2005).
- 3) Zamansal yakınlık ilkesi: Yine görseller ve metinler zamansal bir uyum içinde birbirini takip eder şekilde sunulursa öğrenmenin daha iyi olacağı üzerinde durulmaktadır.
- 4) Bireysel Farklılıklar İlkesi: Yukarıdaki ilkeler, yüksek bilgiye sahip öğrencilere göre düşük bilgiye sahip öğrenciler için daha önemlidir. Dördüncü ilke, çoklu ortam etkilerinin öğrencinin bireysel farklılıklarına bağlı olduğunu belirtir. Örneğin, ön bilgiye sahip olmayan öğrenciler, yüksek düzeyde ön bilgiye sahip olan öğrencilere göre daha güçlü çoklu ortam etkinliklerine ihtiyaç duymaktadırlar (Mayer ve Gallini, 1991; Mayer, Steinhoff, Bower ve Mars, 1995). Çoklu ortam destekli öğrenmenin bilişsel teorisine göre, yüksek ön bilgiye sahip öğrenciler, animasyon dinlerken veya okurken kendi zihinsel görüntülerini oluşturabilirler, böylece bitişik görsel sunum gerekli değildir. Ek olarak, uzamsal yetenek testlerinde yüksek puan alan öğrenciler, uzamsal yetenek konusunda düşük puan alan öğrencilere göre çoklu ortam destekli öğrenme etkinliklerinde daha fazla başarı göstermişlerdir (Mayer ve Sims, 1994). Çoklu ortam öğrenmenin bilişsel teorisine göre, yüksek uzamsal yeteneğe sahip öğrenciler görsel imgeyi görsel çalışma belleğinde tutabilirler ve bu nedenle sözcüklerin ve görüntülerin tümleşik sunumundan yararlanma olasılıkları daha yüksektir.
- 5) Tutarlılık İlkesi: Beşinci ilke, öğrencilerin, özetin daha uzun bir versiyonundan ziyade, ilgili kelimeleri ve görüntüleri vurgulayan tutarlı bir özetten daha iyi kavradıkları teorisine dayanmaktadır. Örneğin, yıldırımın nasıl oluştuğunun aşamalarıyla betimleyen çizimlerle açıklayan bir metni okuyan öğrenciler, sonraki bir problem çözme etkinliğinde, görsellerle desteklenmemiş düz bir metin okuyan öğrencilere göre %50 daha fazla yararlı çözüm üretmiştir (Mayer, Bove, Bryman, Mars & Tapangco, 1996).

Türetimci Çoklu Orta Öğrenme Teorisi'nin, öğrencileri çoklu ortam materyalleri ile destekleyerek, bireysel farklılıklarını göz önüne alan, bunun yanı sıra onların öğrenmelerini

kendi öğrenme hızlarına ve kapasitelerine göre gerçekleştirmelerini destekleyen bir kuram olduğunu söylemek mümkündür. Bu noktada “dahi saati (genius hour)” yaklaşımının, çoklu ortam destekli öğrenme süreçlerinin uygulandığı sınıflarda etkili biçimde kullanılabileceğini söylemek mümkündür. Dahi saati yaklaşımı öğrencilerin ilgileri, bilgileri ve öğrenme güdülerini doğrultusunda öğrenmelerinin gerçekleştiğini savunan bir yaklaşımdır. Dahi saati yaklaşımını diğer öğrenme yaklaşımlarından ayıran bazı özellikler bulunmaktadır. Dahi saati yaklaşımı öğrenci merkezlidir, araştırmayı destekler, özgündür, sınıf içerisinde çözülecek yeni problemlerin öğrencilere sunulmasını sağlar yaratıcılığı destekler, kişiselleştirmeye uygundur, amaç odaklıdır, sıklıkla iş birliğini de destekler ve sosyalleşmeyi sağlar. Ancak dahi saati standartlara dayanmaz, öğrenciler için boş zaman aktivitesi değildir, öğretmen merkezli değildir, kuralsız değildir, sonunda bir ölçme aracı kullanılarak değerlendirilmez ve devlet okullarında da kolaylıkla uygulanabilecek bir yaklaşımdır. Dahi saati yaklaşımı ile ilgili bir diğer önemli nokta ise bu yaklaşımın öğrencinin merakı sonucu elde ettiği bir problem sorusu sonucunda öğrenciyi araştırmaya ve yeni bir öğrenmeye teşvik etmesinin önemli olduğudur. Ayrıca dahi saati uygulaması sonucunda elde edilen ürünün de diğerleriyle paylaşılabilir ya da basılabilir bir materyal olması önemlidir (Teachthought, 2021).

Dahi saati yaklaşımını ve çoklu ortam destekli öğrenme teorisini benimseyen bir yabancı dil öğretmenin yararlanabileceği birçok çevrim içi, çevrimdışı ücretsiz uygulama bulunmaktadır. Örneğin Animato, Renderforest, Powtoon ve ToonyTool bu servisler arasında yer almaktadır. Kullanıcı dostu arayüzü, dil öğretimine uygun zengin şablon yapısı ve çoklu dil desteğine sahip oluşuyla dikkat çeken ToonyTool’un Fransızca hazırlık sınıf öğrencileri için çoklu ortam içerik oluşturmada kullanımı bu çalışmada ele alınmıştır.

### **ToonyTool.com**

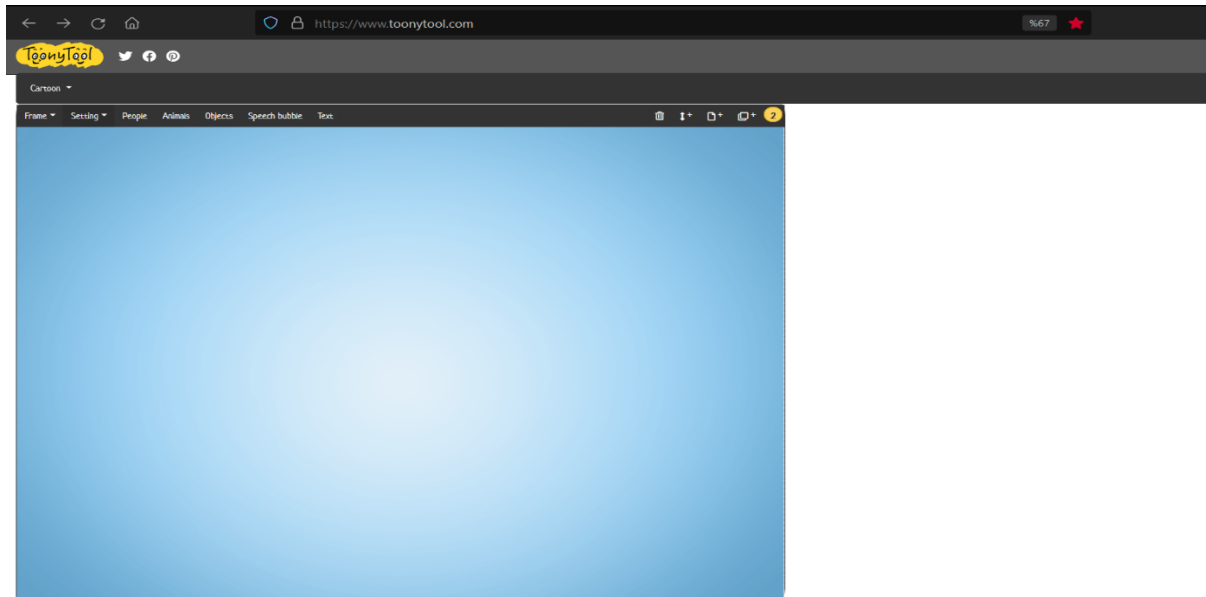
ToonyTool.com öğrencilerin ve öğretmenlerin kendi çizgi film, poster ve animasyonlarını hazırlayabileceği ücretsiz çevrimiçi web 2.0 aracıdır. İnternet bağlantısı ve bir tarayıcıya sahip her yaştan kullanıcı ücretsiz bir hesap oluşturarak içerik üretebilir. Kullanıcılar ToonyTool.com’un sağladığı veya kendilerinin yüklediği arka planları, karakterleri ve konuşma balonlarını kullanarak bir ya da daha fazla çizgi film karesini hazırlayabilir, birleştirebilir ve animasyon haline getirebilmektedirler. Dahi saati yaklaşımının temel öğelerinden çıktılarını paylaşımını destekleyen ToonyTool.com, öğrenci ve öğretmenlerin hazırladıkları içeriği kaydedip çevrimiçi paylaşımlarına ve yazdırmalarına olanak tanımaktadır.

ToonyTool.com’un ana sayfası Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. ToonyTool.com ana sayfa

Fransızca Hazırlık sınıfında boş zaman aktivitelerini (les loisirs) öğretmek için kullanılacak örnek bir çizgi filmin hazırlanma aşşağıda gösterilmiştir. Kullanıcı toonytool.com web sitesine eriştiğinde karşısına çıkan yeni proje sayfası şekil 2 'de verilmiştir.

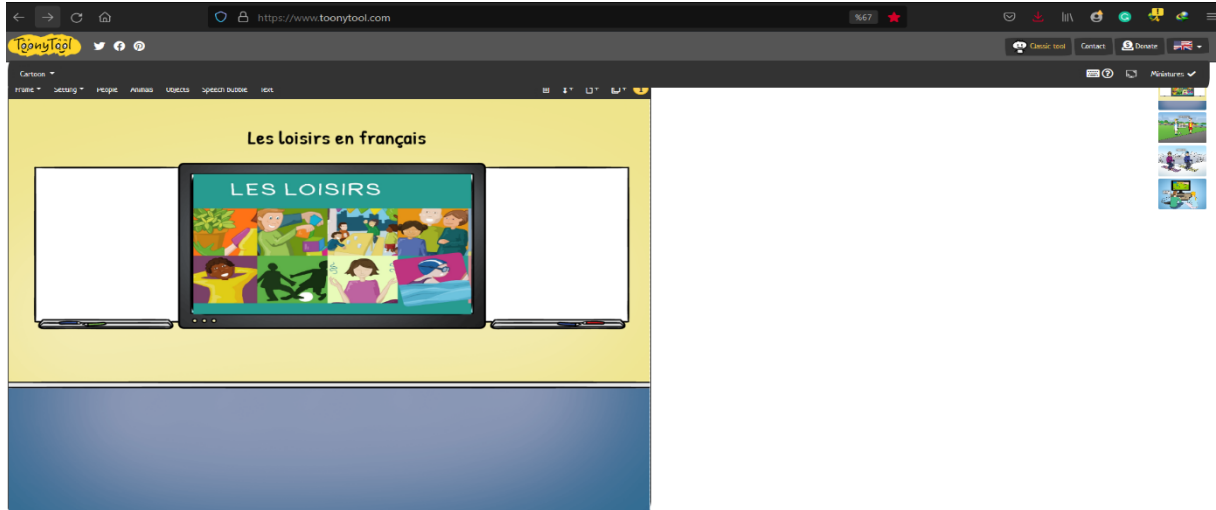


Şekil 2. ToonyTool.com proje ana sayfası

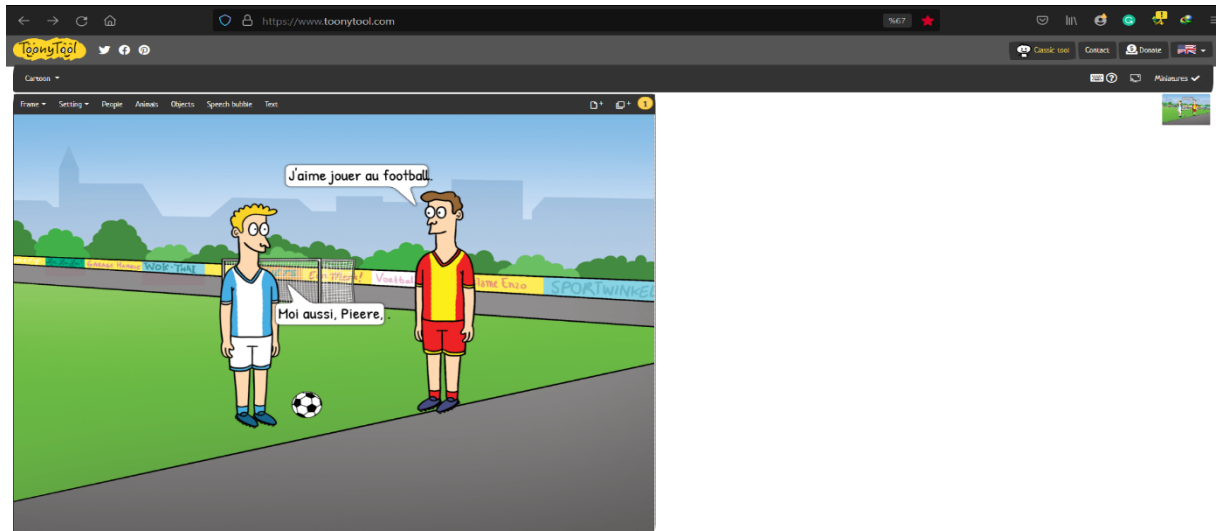
Şekil 2'de görüldüğü üzere kullanıcı projenin ana sayfasına eriştiğinde "Frame" menüsünden arka plan rengini ve resmini değiştirebileceği gibi yaptığı çalışmasını da kaydedebilmektedir. "Setting" menüsü ise kullanıcının hazırlayacağı animasyonun geçeceği ortamı seçmesini sağlamaktadır (menü içerisinde "oturma odasında", "sahilde", "dişçide" gibi seçenekler bulunmaktadır). "People" menüsü içerisinde animasyonda yer alacak karakterlere ilişkin çok sayıda şablon yer almaktayken, "Animals" ve "Object" menüleri de kullanıcıların animasyonlarında kullanacakları hayvanları veya nesnelere mevcut alt yapıdan seçmelerini ya

da kendi istedikleri resimleri yükleyerek çalışmalarına eklemelerini sağlamaktadır. "Speech bubble" menüsü ile kullanıcılar animasyonlarına konuşma balonları ekleyebilmektedirler. "Text" menüsü ise kullanıcılara projelerinin giriş veya sonuç sayfalarına çalışmalarının isimlerini yazmalarına olanak sağlamaktadır.

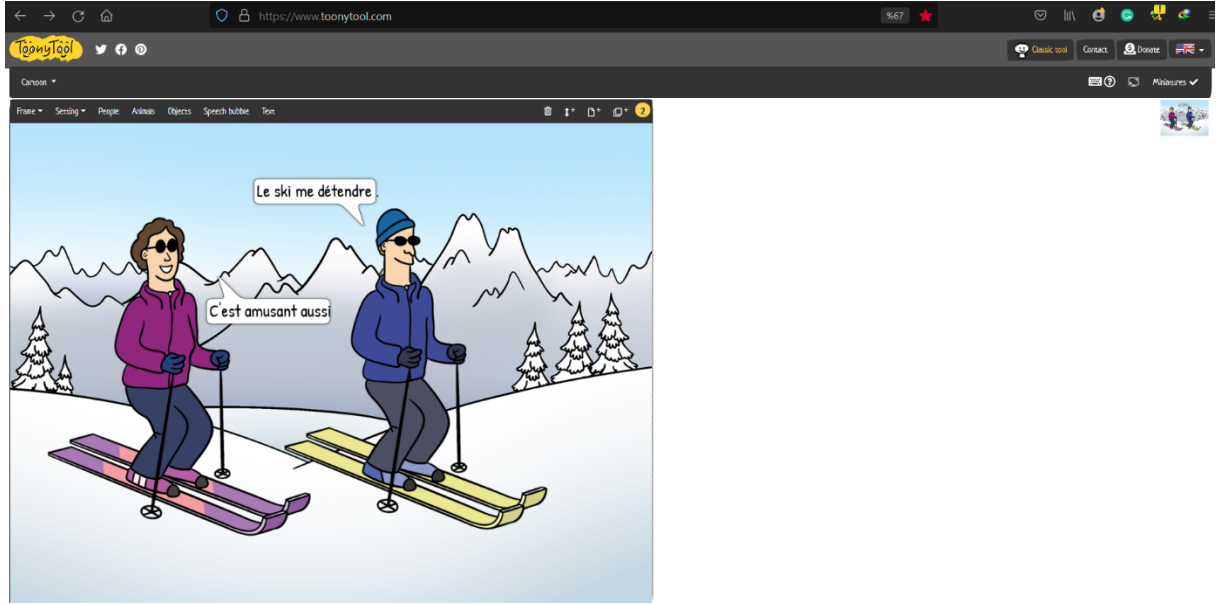
Yukarıda verilen bilgiler ışığında bir Fransızca öğretim görevlisinin üniversite yabancı dil hazırlık sınıfında "les loisirs" konusunu örneklendirmek için öğrencilerinden hazırlamalarını istediği proje şekil 3, şekil 4, şekil 5 ve şekil 6'da gösterilmiştir.



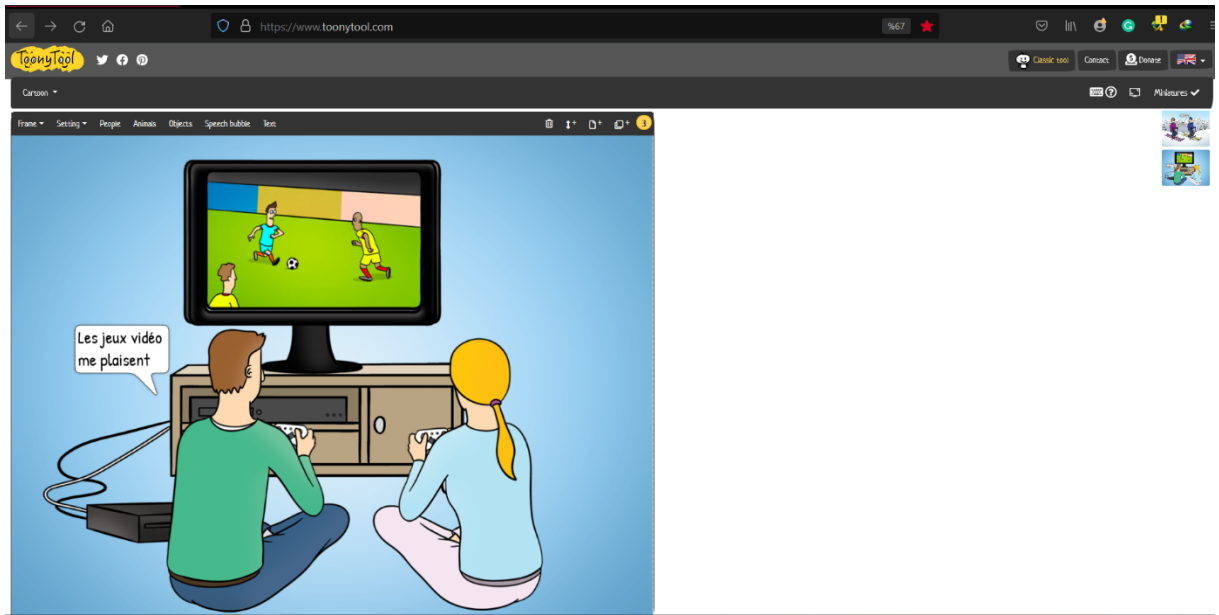
Şekil 3. Les Loisirs giriş sayfası



Şekil 4. Les Loisirs 1. sayfa



Şekil 5. Les Loisirs 2. sayfa



Şekil 6. Les Loisirs 3. sayfa

Şekil 3, 4, 5 ve 6'da görüldüğü üzere ToonyTool.com hem yabancı dil öğretmenlerinin hem de öğrencilerin kolaylıkla kullanabileceği, kullanıcı dostu ara yüzü ve şablonlarında yer alan eğlenceli çizimleriyle öğrencilerin ilgisini çekecek, derste öğrendiklerini pekiştirmek için hazırlayacakları projeleri eğlenerek ve zorlanmadan oluşturmalarını sağlayacak bir web 2.0 aracıdır. Bu nedenle yabancı dil öğretme ve öğrenme sürecinde kullanılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

Mayer'in çoklu ortam teorisinde söz ettiği bilginin hem görsel hem de duyma tabanlı kanaldan iletilmesi durumunda daha iyi öğrenildiği tezi baz alındığında bugün kullanılan pek çok yabancı dil öğretimi materyalinin bu niteliğe sahip olduğunu görürüz. Bununla birlikte öğrencilerin kendi kendilerine üreterek öğrenebilecekleri platformlar hem bu iki kanal üzerinden öğretimi desteklemekte hem de kişisel tecrübe ve eğlenceyi de içine katarak daha pozitif bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

## Sonuç

İletişimsel yaklaşımla birlikte öğretmenin merkezi unsur olduğu yabancı dil öğrenme metotları eski önemlerini kaybetmiş, bilginin öğrenciler arası aktarılıp paylaşarak daha etkin şekilde edinilebileceği kabul görmüştür. Böylelikle öğrencinin pasif konumda olduğu klasik yabancı dil öğrenme metotlarına göre kendi öğreniminden sorumlu olan, daha otonom ve hatta yaratıcı (creative) öğrencilerin ana unsuru teşkil ettiği yeni öğrenme metotlarına geçiş sağlanmıştır. Sanal ve artırılmış gerçeklikle birlikte öğrencilerin yaparak öğrendiği web 2.0 destekli araçlar sayesinde yabancı dil öğretimi, efektif ve eğlenceli ve öğrenciler için çekici hale gelmiştir. Bu bağlamda toonytool.com öğrenci ve öğretmenlere poster, çizgi film ve animasyonlar hazırlayarak Fransızca öğretimini ve öğrenimini daha cazip hale getiren bir araç olarak kabul edilebilir.

Ulusal ve uluslararası alan yazın incelendiğinde yabancı dil öğretiminde web 2.0 araçlarının yabancı dil öğretiminde kullanıldığı görülmektedir. Bu çalışmaların genellikle İngilizce öğretimi üzerine yapıldığını söylemek mümkündür. Örneğin Çoban ve Adıgüzel (Türegün Çoban & Adıgüzel, 2022) yaptıkları çalışmada uzaktan eğitim ile İngilizce öğretiminde kullanılan web 2.0 araçlarının öğrencilerin öğrenme başarısı üzerinde olumlu etkisi olduğunu ortaya çıkarmışlardır. Septyani, Safriyani ve Asmiyah (2020) ise başka bir çalışmada eğitim fakültesi öğrencilerinin hikaye anlatı metni hazırlama sürecinde ToonyTool.com'u kullanmalarını incelemiş ve öğrencilerin başarıları ile motivasyonları üzerinde olumlu bir etkisi olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Mutlugün ve Topuz (2020) da yaptıkları çalışmada hikayelerin oluşturulmasında ve daha geniş kitlelere ulaştırılmasında dijital araçların kullanımının önemli hale geldiğini ifade etmişlerdir. Tüm bu çalışmalar dikkate alındığında Fransızca öğretimi ve öğrenimi sürecinde önemli bir yere sahip olan okuma ve yazma etkinliklerinin günümüz gelişen teknolojisi sayesinde dijital ve çevrimiçi yollar kullanılarak yapılmasının daha etkili olacağını söylemek mümkündür. Bu noktada ise ToonyTool.com'un Fransızca öğretimi ve öğrenimi sürecinde öğretmenler ve öğrenciler tarafından kullanılmasının öğrenci motivasyonu ve başarısı üzerinde olumlu bir etki yaratacağı öngörülmektedir.



## Kaynakça

- Akkoyunlu, B., & Yılmaz, M. (2005). Türetimci çoklu ortam öğrenme kuramı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(28), 9-18.
- Ariew, R. (2006). A template to generate hypertext and hypermedia reading materials: Its design and associated research findings. *The Reading Matrix*, 6(3), 195-209.
- Cheisa, M. (1994). *Radical Behaviorism: The Philosophy and the Science*. Cambridge Center for Behavioral.
- Lemetyinen, H. (2012). *Language acquisition theory*. simplypsychology.org: <https://www.simplypsychology.org/language.html> adresinden alındı
- Mayer, R. E. (1989). Models for Understanding. *Review of Educational Research*, 59(1), 43-64.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. *Psychology of learning and motivation*, 41, 85-139.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press .
- Mayer, R. E., & Anderson, R. B. (1991). Animations need narrations: An experimental test of a dual-coding hypothesis. *Journal of Educational Psychology*, 83(4), 484-490.
- Mayer, R. E., Bove, W., Bryman, A., Mars, R., & Tapangco, L. (1996). When less is more: Meaningful learning from visual and verbal summaries of science textbook lessons. *Journal of educational psychology*, 88(1), 64-73.
- Mayer, R. E., & Gallini, J. K. (1990). When Is an Illustration Worth Ten Thousands Words? *Journal of Educational Psychology*, 82, 715-726.
- Mayer, R. E., & Sims, V. K. (1994). For whom is a picture worth a thousand words? Extensions of a dual-coding theory of multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 86(3), 389-401.
- Mayer, R. E., Steinhoff, E., Bower, G., & Mars, R. (1995). A generative theory of textbook design: Using annotated illustrations to foster meaningful learning of science text. *Educational Technology Research and Development*, 43, 31-43.
- Mcleod, S. (2021, Ekim 28). *Pavlov's Dogs Study and Pavlovian Conditioning Explained*. SimplyPsychology: <https://www.simplypsychology.org/pavlov.html> adresinden alındı
- Mutlugün, M. A., & Topuz, Y. (2020). Dijital anlatı bağlamında hikâyeciliğin yeni konumu. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 37-45.
- Paivio, A. (1990). *Mental representations: A dual coding approach*. New York: Oxford University Press.
- Septiyani, D. N. H., Safriyani, R., & Asmiyah, S. (2020). Toonytools in teaching narrative text: pre service teachers' experience. *IJET: Indonesian journal of English teaching*, 9(2), 217-226.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive science*, 12(2), 257-285.

- Teachthought. (2021, Ekim 29). *What is Genius Hour? An Overview for the Classroom*.  
Teachthought.com: <https://www.teachthought.com/learning/what-is-genius-hour/>  
adresinden alındı
- Türegün Çoban, B., & Adıgüzel, A. (2022). Uzaktan Eğitim İngilizce Dersi Kelime Öğretiminde Web 2.0 Araçları Kullanımının Öğrenci Başarısı ve Tutumuna Etkisi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 164-180.

## Extended Abstract

Studies on cognitive theories and the way the human brain learns have allowed the birth of new infrastructure and materials, especially in language learning. In Mayer's multimedia learning theory (Mayer, 2009), which is one of the most prominent of these, it is stated that people learn better with words and images than only words, but multimedia learning is not just about adding pictures to words. At this point, when Sweller's (1988) cognitive load theory suggests that human working memory is capable of processing a small amount of information each time, Mayer parallels in his multimedia learning theory that humans have two indicates that it has separate channels (sensory and visual) and that they have limited capacities.

The necessity of filling these learning channels, which have limited capacity for quality and permanent learning, with the appropriate amount of information that makes the right cognitive connotations, also forms the basis of Mayer's Generative Multimedia Learning Theory. In this respect, it is a generally accepted approach that while designing learning materials, the cognitive load to be created should be the least possible and the connotation of the concept to be taught should be the highest. Thanks to artificial intelligence, augmented reality and even virtual reality, which has a share in the achievement of visual materials to a very high level today, it has become much easier to address the sensory and visual channels while creating teaching materials compared to the last century.

Generative Multimedia Learning Theory considers learning as an active process that includes selecting relevant information, organizing the selected information, and integrating new information with pre-existing knowledge (Mayer, 1997). The theory proposes that meaning is created through three basic cognitive processes: choice, organization, and integration.

It is possible to say that the Generative Multimedia Learning Theory is a theory that supports students' learning a foreign language with multimedia materials by taking into account their individual differences, as well as supporting them to achieve learning according to their own learning speed and capacity. At this point, it is possible to say that the "genius hour" approach can be used effectively in classrooms where multimedia supported learning processes are applied. The genius hour approach is an approach which argues that students learn in line with their interests, knowledge and learning motivations. There are some features that distinguish the genius hour approach from other learning approaches. The genius hour approach is student-centered, supports research, is original, presents students with new problems to be solved in the classroom and enables them to support their creativity, is suitable for personalization, is goal-oriented, often supports collaboration and provides socialization. However, the genius hour is not based on standards, it is not a free time activity for students, it is not teacher-centered, it is not without rules, it is not evaluated using a measurement tool in the end, and it is an approach that can be easily applied in public schools. Another important point about the genius hour approach is that this approach encourages the student to research and learn a new thing as a result of a problem question that the student gets as a result of their curiosity. In addition, it is important that the product obtained as a result of the genius hour application is a material that can be shared or printed with others (Teachthought, 2021).

There are many free online and offline applications that a foreign language teacher who adopts the genius hour approach and multimedia-supported learning theory can benefit from. For example, Animato, Renderforest, Powtoon and ToonyTool are among these services. The use of ToonyTool, which has a user-friendly interface, rich template structure suitable for language teaching, and multi-language support, in creating multimedia content for French preparatory class students is discussed in this study.

ToonyTool.com is a free online web 2.0 tool where students and teachers can create their own cartoons, posters and animations. Users of all ages with an Internet connection and a browser can create a free account and create content. Users can prepare, combine and animate one or more cartoon frames using backgrounds, characters and speech bubbles provided by ToonyTool.com or uploaded by them. Supporting the sharing of outputs, one of the key elements of the genius clock approach, ToonyTool.com allows students and teachers to save, share and print the content they prepare online. In this study, the preparation process of a sample cartoon that can be used to teach leisure activities (les loisirs) in the French Preparatory

Class is discussed. ToonyTool.com is a web 2.0 tool that can be easily used by both foreign language teachers and students. For this reason, it is thought that it will be useful to use it in the foreign language teaching and learning process.

### **Çatışma Beyanı**

Makalenin herhangi bir aşamasında maddi veya manevi çıkar sağlanmıştır.

### **Yayın Etiği Beyanı**

Bu makalenin planlanmasından, uygulanmasına kadar olan tüm süreçte “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Bu araştırmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuştur. Bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.