

# YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN BİLGİSAYAR PROGRAMLARININ TASARIM SÜREÇLERİNİN EĞİTSEL YÖNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ<sup>1</sup>

Erdinç ASLAN \*

## Özet:

Bilgisayar ve İnternet teknolojileri alanında yaşanan hızlı gelişmeler, kişilerarası ve toplumlararası iletişimin ve bilgi paylaşımının önünü açmış, bu alandaki sınırlılıkları ortadan kaldırmıştır. Bu durum hiç kuşku yok ki, en çok yabancı dil alanına olan ilgiyi artırmakta ve bilgisayar ve internet, yabancı dil alanına olan ilgiyi artırmakla kalmayarak eğitim alanında sunduğu birçok içerikle bu alanın ihtiyaç duyduğu gereksinimleri de karşılamaktadır. Bu gelişmeler, yabancı dil öğretiminde uygulanan klasik yöntemleri yetersiz bırakırken dilbilimcileri de yeni model arayışlarına sevk etmektedir. Dilbilimciler, bir yandan bu icatların ders ortamında etkili biçimde kullanılmasına yönelik yeni yöntemler geliştirmeye çabalarırken diğer yandan tasarlanan programların eğitim-öğretime uygunluğu üzerinde durmaktadır. Bu çalışmada, yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programlarının tasarım süreçleri eğitsel yönden değerlendirilerek elde edilen bulguların yeni hazırlanacak programların daha etkin bir şekilde tasarlanmasına ve daha verimli bir şekilde kullanılmasına, bunların sonucu olarak daha etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesine katkıda bulunması amaçlanmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde, teknoloji ile dil arasındaki ilişki öğretim yaklaşımları temel alınarak incelenmiştir. İkinci bölümde ise, yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları eğitsel yönden ele alınarak tasarım aşamalarının hangi süreçleri takip ettiği ve tasarım yapılırken hangi eğitsel unsurların programlara ne şekilde yansıtıldığı araştırılmıştır. Bunun yanında eğitsel yönden verimli bir bilgisayar programının hangi ölçütleri içermesi gerektiği

---

<sup>1</sup> Bu çalışma, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde sunulan "Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Bilgisayar Programlarının Tasarım ve Uygulama Süreçlerinin Değerlendirilmesi" başlıklı Doktora Tez'inden üretilmiştir.

\* Yrd. Doç. Dr., Marmara Üniversitesi Fen - Edebiyat Fakültesi, erdincaslan36@hotmail.com

değerlendirilmiştir. Bunların sonucu olarak, uygun ölçütlere göre tasarlanan bilgisayar programları, dil öğretimine ayrı bir boyut katarak dersleri tekdüzelikten kurtarıp öğrencilerin derse olan ilgisini artıracak, bireysel öğrenme gereksinimlerini karşılayarak öğrencilere öğrendikleri yabancı dili kullanma fırsatı verecektir. Böylelikle interaktif bir sınıf ortamı yaratılarak öğrenme yaşantıları zenginleştirilecektir. Bilimsel verilere dayanmayan tasarımlar ise zaman ve emek kaybına neden olacak ve başarısız sonuçlara yol açacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi, tasarım, teknoloji, bilgisayar programı.

## **Educational Evaluation of Design Processes of Computer Programs Used in Foreign Language Teaching**

### **Abstract:**

Rapid developments in the field of computer and internet technologies have opened the way for interpersonal and inter-communal communication and information sharing and have removed the limitations in this area. This situation undoubtedly increased the interest in foreign languages. Computers and Internet meet the needs of this field with many contents offered in the field of education not only by increasing the interest in the foreign language. In the face of these developments, while the classical methods applied in foreign language teaching are insufficient, linguists are also searching for new models. On the one hand, linguists strive to develop new methods for effective use of these inventions in the classroom setting while also emphasizing the appropriateness of education-teaching of the designed programs. Our purpose in this study is to use the findings, obtained by evaluating the design processes of computer programs that are used in foreign language education, in order to make a contribution to the realization of better learning process as the result of more efficient new program production and to move efficient use of them. In the first part of the study, the relationship between technology and language was examined on the basis of teaching approaches. In the second part, foreign language education programs are examined in terms of pedagogical elements, design stages and how pedagogical elements are reflected to programs during design. Other than those, an evaluation is made about what criteria a program should have in order

to be suitable from pedagogical perspectives. As a result, computer programs designed according to appropriate criteria will save the lessons from monotony and increase the interest of the students to the lesson by adding a different dimension to language teaching, will give them the opportunity to use a foreign language they have learned meeting the individual learning needs so learning experiences will be enriched by creating an interactive classroom environment. Designs that are not based on scientific evidence will cause time, labor and financial loss and lead to unsuccessful results.

**Keywords:** Computer aided foreign language teaching, design, technology, computer program

## 1. Giriş

Son yıllarda bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişmeler birçok alanı etkilediği gibi Eğitim bilimleri alanını da etkilemiştir. Eğitim bilimleri alanında ise en çok etkilenen bilim dallarından biri *Yabancı Dil Eğitimi* olmuştur. Çünkü bu alanda bilimsel yeniliklere ve teknolojik gelişmelere daha çok ihtiyaç duyulmaktadır. Bunun temel sebebi Coste (1996; akt. Kartal, 2005: 82)'ın belirttiği gibi, "bir yabancı dili öğrenmek ancak o dili konuşanların davranış ve yaşam biçimlerini keşfetmekle mümkün olabilir" yaklaşımıdır. Bu amaçla, o dili konuşan insanlara ait sesler ve görüntüler çeşitli programlar vasıtasıyla kayıt altına alınarak birer ders aracı haline getirilmekte ve böylelikle öğrenciler ile o dili, ana dili olarak konuşan insanlar bir araya gelmektedir.

Yalın (2010: 20), bir başka konuya dikkat çekerek, "öğrenme işlemine katılan duyu organlarımızın sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenir ve o kadar geç unuturuz" demektedir. Zira ses, yazı ve görüntünün aynı anda kullanıldığı çoklu ortam (multimedya) bileşenlerini içeren yeni teknolojiler birden fazla duyu organına hitap ederek etkileşimi daha üst düzeye çıkarır. Bu bakımdan bilgisayar programları vasıtasıyla yabancı dil eğitiminde, genelde bireye kazandırılması amaçlanan; duyduğunu anlama, okuduğunu anlama, konuşma ve yazma becerileri etkin şekilde geliştirilmektedir.

Her öğrencinin farklı ilgi ve ihtiyaçlara sahip olmasından dolayı etkili bir öğretim için öğretmen, sınıf içindeki etkinlikleri öğrencilerin öğrenme özelliklerini dikkate alarak düzenler. Bilgisayar, bireysel öğrenmeye olanak sağlayarak her öğrencinin düzeyine ve tepkilerine göre farklı programlar ve materyaller sunabilir; sunulan materyaller ile ilgili alıştırmalar hazırlayabilir, öğrencilerin bu alıştırmalara verdikleri cevapları değerlendirebilir, öğrencilerde gözlenen yetersizlikleri gidermek için materyalleri takip edip alıştırmaların ortaya çıkardığı yanlış anlamaları düzeltebilir. Kısacası geleneksel yöntemler karşısında önemli üstünlükleri olmasından dolayı yabancı dil öğretiminde bilgisayar programlarının kullanılması zorunlu hale gelmektedir.

Bunlarla birlikte İnternetin icadı ülkeler arasındaki sınırları ortadan kaldırırken dünyayı küçük bir kutu içerisinde önümüze sunmuştur. Böylelikle kişilerarası ve toplumlararası iletişimin ve bilgi paylaşımının önü açılmış ve bu alandaki sınırlılıklar ortadan kalkmıştır. Bu durum hiç kuşku yok ki, en çok yabancı dil alanına olan ilgiyi artırmıştır. Bilgisayar ve İnternet, yabancı dil alanına olan ilgiyi artırmakla kalmayarak eğitim alanında sunduğu birçok içerikle bu alanın ihtiyaç duyduğu gereksinimleri de karşılamaktadır. Bu gelişmeler karşısında yabancı dil öğretimde uygulanan klasik yöntemler yetersiz kalırken bu durum dilbilimcileri de yeni model arayışlarına sevk etmektedir. Dilbilimciler, bir yandan bu icatların ders ortamında etkili biçimde kullanılmasına yönelik yeni yöntemler geliştirmeye çabalarken, diğer yandan da tasarlanan programların eğitim-öğretime uygunluğu üzerinde durmaktadırlar.

## **2. Yabancı Dil Öğretimi ve Teknoloji Arasındaki İlişki**

Teknolojik gelişmelerin dilbilim alanına uyarlanmasında davranışçı psikoloji ve onun dilbilim alanındaki yansıması olarak kabul edilen yapısalcı okulun payı büyüktür. Eğitimciler ders materyallerinin hazırlanmasında ve uygulanmasında, dil kurallarının dil öğretimindeki uygulamalarına yönelik bütün etkinliklerde, yapısalcılığın ilkelerinden geniş ölçüde yararlanmışlardır. Yapısalcı psikolojiye bağlı olarak Amerika'da kurulan *Amerikan Yapısal Dil Okulu*, yirminci yüzyılın ilk yarısında gelişen

okulların en önemlilerinden biridir. Zira bu okul, dil çalışmalarını belli bir kurama göre dizgeli bir şekilde açıkça ortaya koymuş ve böylece bu alanda söz sahibi olmayı başarmıştır. Temelinde bireyin dili içinde bulunduğu ortamdan kazandığı taklit ve çevresindekilerden aldığı yardımlarla öğrendiği görüşünü savunan yapısalcılar, sadece gözlenebilir olguları dilbilim konusu içinde ele almışlardır. Amerikan yapısal dilbilim okulu, genel dilbilimin, başka bir anlatımla yapısal dilbilimin kurucusu Ferdinand de Saussure'den esinlenen Leonard Bloomfield tarafından 1930 ile 1950 yılları arasında geliştirilmiştir.

Ferdinand de Saussure'ın yanı sıra yapısalcılık üzerine en önemli etkiyi yapan bilim adamı Leonard Bloomfield'dır. Sezer'e (1988: 141)'e göre, "Bloomfield, dilbilimine bilimsellik özelliğini kazandırmayı amaçlayarak, sadece gözlenebilir olguları dilbilimin sınırları içinde tutmuştur. Bu tutumunun doğal bir sonucu olarak bilimsel yöntemlerle incelenemeyeceğini düşündüğü anlamı dilbilimi çalışmaları dışında bırakmıştır". Yapısalcılık daha sonra, bilimselliğin gözlenebilir davranışları incelemesi gerektiren bir olgu olduğu tezini savunan davranışçı ruhbilim kuramıyla yaklaşır ve öğrenmenin bir tür koşullanma ile gerçekleştiğini açıklar. Hayvan davranışlarını gözlemleyen bu kuramın dünyaca ünlü kurucusu Skinner, bu davranışların insanlar için de geçerli olduğunu savunacaktır. Böylelikle yapısalcılık ruhbilime bağımlı kalarak bunun bir doğal sonucu olarak dil öğrenmenin sürekli tekrarlama, ezberleme ve yineleme sonucunda gerçekleşebileceği görüşü benimsenecektir.

1954 yılında Skinner ve arkadaşları tarafından öğrenimin bireyselleştirilmesi ve daha etkin öğrenmeler için bir yöntem geliştirilir. *Programlı Öğretim* adını verdikleri bu yöntemde öğretmenin yerini öğretme makineleri ve bilgisayarlar alır. Andrei (2003), Romanya Harp Akademisi'nin Web sitesinde yayımlanan bir makalesinde Skinner'ın ileri sürdüğü programlı öğrenmenin gerçekte edimsel koşullanmanın eğitim bilimlerindeki yansımaları belirterek bunu şöyle açıklamaktadır: "Edimsel koşullanma yoluyla öğrenmeyi diğerlerinden ayıran en önemli özellik cevabın sonucunun önemli olmasıdır, yani ödül veya olumlu pekiştiricilerin öğrenci üzerindeki etkisidir. Skinner olumlu pekiştirici ve cezadan kaçınmanın öğrenmede başarının

anahtarı olduğunu düşünmektedir.” Skinner, öğrencinin kendi davranışları sonucunda alacağı tepkilerle dođrulara ulaşabileceğini savunmuştur. Bundan dolayı öğreniciye dođru tepki verecek makine ve bilgisayarlarla donatılmış bir sınıf ortamı oluşturulması fikrini ortaya atmıştır. Bu amaçla hazırlanacak makine ve öğretim programları konuları küçük birimlere ayırarak aşama aşama sunacak, öğrencinin bireysel hızına göre ilerleyerek kendi kendine öğrenmesini sağlayacak, sorulara verilen cevaplarla ilgili anında dönüt verebilecek, dođru cevapları pekiştirerek etkili bir öğrenmenin gerçekleşmesini sağlayacaktır.

Skinner’ın ortaya attığı bu görüş daha önce de birçok bilim adamı tarafından benimsenmiş ve bu amaçla çeşitli makineler geliştirilerek denenmişti, fakat yaygın kullanım alanı bulamamıştı. Örneğin bu makinelerden ilki 1926 yılında Sidney Pressey tarafından geliştirilmişti. Pressey’in makinesi çoktan seçmeli sorular soran bir ekran ve bu soruların cevaplarının bulunduğu dört adet düğmeden oluşmaktaydı. Öğrenci dođru cevabı veremezse ekran sabit kalıyor ve bir sonraki soruya geçmiyordu. Böylelikle öğrenci dođru cevabı verene kadar soru sormaya devam ediyordu.

İkinci Dünya Savaşından sonra teknolojik icatların yabancı dil sınıflarına uyarlanması ve etkili biçimde kullanılmasına yönelik bir takım projeler ortaya konur. Video, televizyon ve ses kayıt cihazlarıyla donatılmış ve adına dil laboratuvarları denilen sınıflar ortaya çıkar. Bu sınıflar ilk olarak Amerikalılar tarafından ordudaki personele yabancı dil öğretmek amacıyla ortaya atılan duyumcu dil (audio-lingual) yönteminin uygulanmasına yönelik tasarlanır. Böylece teknolojik icatlar yabancı dil sınıflarında etkili bir şekilde kullanılmaya başlanır. 1950’li yıllarda dil laboratuvarlarıyla başlayan bu değişim, önce Skinner’ın öğretim makineleri ve daha sonra, özellikle ikinci dünya savaşı sonrasında hızla gelişip yaygınlaşan bilgisayarlarla devam eder. Bilgisayarlar 60’lı ve 70’li yıllar boyunca yabancı dil sınıflarında değişik projelerle hayata geçirilir. Başlangıçta istenilen düzeyde verim alınamasa da özellikle İnternetin icadı ve sahip olduğu çoklu-ortam bileşenleri, çevrimdışı ve çevrimiçi artzamanlı ve eşzamanlı içerikler yabancı dil öğretimi alanının ihtiyaç duyduğu gereksinimleri karşılayarak bu alanda köklü yöntem değişikliklerine neden olur.

Günümüzde yabancı dil öğretmek için tasarlanmış web tabanlı ve web tabanlı olmayan birçok bilgisayar programı ve yazılım bu alana farklı bir boyut katmakta ve öğrenme yaşantılarını zenginleştirmektedir. Bununla birlikte özellikle sosyal medya uygulamalarının yaygınlaşması kişilerarası iletişime farklı bir boyut kazandırmıştır. Kolay kullanımı, zengin içeriği ve çok boyutlu iletişim unsurlarıyla özellikle yeni nesillerin ilgisini çeken sosyal ağlar, zaman ve mekân sınırlaması olmadan çift taraflı ve eş zamanlı etkileşim olanağı sunarak yabancı dil öğretim alanı içinde önemli bir kaynak haline gelmiştir. Bunlarla birlikte bilim adamları yapay zekâ sistemleri ile donatılmış ve adına robot öğretmen dedikleri sistemler geliştirmektedirler. Öğretmenlerin sınıf içerisindeki rollerini üstlenerek öğrencinin öğrenme esnasında ihtiyaç duyduğu ve öğrenmenin gerçekleşmesi için gerekli olan öğrenme-öğretme faaliyetlerini öğretim amacına uygun olarak gerçekleştirmeyi hedefleyen robot öğretmenler, ABD, Japonya, Güney Kore gibi ülkelerde daha şimdiden sınıflarda yerini almıştır.

Bütün bunlarla birlikte yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları ile ilgili dilbilimcilerin üzerinde durdukları bazı problemlerle karşılaşmaktayız. Bunların en önemlilerinden biri programlarının eğitimsel unsurlar ve tasarım yöntemleri açısından uygun kıstaslara göre tasarlanmadıkları konusudur. Zira programların birçoğu bilgisayar uzmanları tarafından geliştirildiğinden, öğretime eğitimiçi gözüyle bakılmamaktadır. Teknik altyapıya sahip yazılım mühendisleri ve programcılar tarafından geliştirilen bu programlar görsel ve teknik açıdan olağanüstü olanaklar sunmakta; fakat bu uzmanların eğitsel altyapıya sahip olmamalarından dolayı programların öğretici boyutu eksik kalmaktadır. Aynı şekilde alan uzmanlarının (eğitimciler) yeterli teknik altyapıya sahip olmamaları programların geliştirilme aşamalarının dışında kalmalarına neden olmaktadır. Bunun sonucunda ses, animasyon, resim ve diğer öğeler anlamlı kullanılamamakta ve verilmek istenen mesajlar etkili bir şekilde iletilmemekte böylelikle öğretici asıl amacından uzaklaşarak eğitsel değerini yitirmektedir. Biz de bu nedenle yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programlarının tasarım süreçlerini eğitsel yönden ele almayı gerekli gördük.

### 3. Programların Eğitsel Yönden Değerlendirilmesi

Günümüzde bilgisayarlar, her alanda olduğu gibi yabancı dil öğretim alanında da vazgeçilmez bir kaynak durumundadır. Zira bu alanda sadece kuramsal bilgilerin işlenmesi yeterli değildir. Öğretimin hedefine ulaşabilmesi için kuramsal bilgilerin uygulamasının da yapılması gerekmektedir. Bilgisayar programları, hem kuramsal hem de uygulama çalışmalarının gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır. Bundan dolayı bu alanda kullanılacak bilgisayar programlarının hem teknik açıdan hem de eğitsel yönden isabetli üretilmeleri gerekmektedir. Sunulan yöntemlerin tasarımcının mantığına uygun olmasının yanı sıra, eğitsel yönden de uygun olması gerekmektedir.

Programların derslerde etkili olması birçok etkene bağlıdır; fakat bunların en başında geleni uygun kıstaslara göre tasarlanmış olmalarıdır. Yabancı dil öğretim amaçlı kullanılan bilgisayar programlarının tasarımı geleneksel yazılım tasarım süreçlerinden farklılıklar gösterir. Zira bu tür programların tasarımında eğitsel özellikler her zaman yönlendirici olmaktadır. Tasarım sürecinde yapılacak hatalar ve ortaya çıkacak eksiklikler, öğretim sürecinin bütün aşamalarını olumsuz etkileyerek başarısızlığa neden olacaktır.

Tasarımın; eğitim amaçlarına ulaşmada öğretim hedeflerinin, stratejilerinin, görsel ve işitsel unsurların belirlenmesi süreci olarak tanımlandığını belirten Newby, Stepich, Lehman ve Russell (1996: 100-112), bu süreçte göz önünde bulundurulması gereken bazı durumlardan bahsederek bunları şöyle sıralamaktadırlar:

*“Öğrencinin ihtiyaçlarının, bilişsel ve pedagojik durumunun, öğretim ortamının olanaklarının, tasarım için kullanılacak zaman ve maliyet gibi durumların göz önünde bulundurulması gerekir. Zira tasarlanan sadece öğretimsel bir araç değildir; aynı zamanda öğrenciyi, öğrenme işini ve durumu analiz ederek programla gerçekleştirilecek öğretimi bir amaca yönelik olarak programlamak durumudur”.*

Programların amaç ve işlevleri her ne kadar farklı olsa da tasarım süreçleri tasarımın genel ilkelerini takip etmektedir. Programların tasarımı belli bir süreci gerektirdiğinden, bu sürecin proje yaklaşımı ile hazırlanması gerektiğini savunan



Kazu ve Yavuzalp'e (2008: 115)'e göre, "proje yaklaşımı ile hazırlanacak yazılımlarda proje ekibinin oluşturulması bir zorunluluktur. Çünkü öğretim yazılımı bilgisayar tasarım uzmanlığı gerektirdiği gibi, öğretim amacıyla hazırlandığı için eğitim uzmanlığını da gerektirmektedir." Öğretim yazılımının hazırlanmasında görev alan uzmanların rollerinin önemine de dikkat çeken Kazu ve Yavuzalp (2008: 115), "Kaliteli ve profesyonel bir yazılım hazırlanabilmesi için ekipte bulunanların alan uzmanı olması ve bir kişinin birden fazla görevi üstlenmemesi, özellikle de tasarım ve içerik uzmanlarının ayrı olması gerekmektedir" derler. Zira sürecin sağlıklı bir şekilde yürütülmesi ve beklenen verimin alınması ekibin göstereceği performansla doğrudan alakalıdır. Bu bakımdan tasarım ekibinde yer alacak uzmanların kimlerden oluştuğu ve görevlerinin neler olduğu iyi değerlendirilmelidir.

### 3.1. Tasarım Ekibinin Seçilmesi

Tasarımın bir ekip işi olduğu gerçeğinden yola çıkarak çeşitli uzmanlık alanlarına sahip kişiler belirlenir. Bu kişiler hem tasarım uzmanlarından hem de eğitim uzmanlarından oluşur. Zira öğretimsel programlar bilgisayar tasarım uzmanlığı gerektirdiği gibi, öğretim amacıyla hazırlandığından dolayı eğitim uzmanlığı da gerektirir. Ayrıca ilgili alan uzmanlarının kendi alanlarında oldukları kadar, birbirlerinin alanlarında da, az da olsa, bilgi sahibi olmaları gerekmektedir. Bu durum parçalar arasında daha sağlam bir bağ kurulmasına katkı sağlayarak ortaya çıkabilecek kopuklukların önüne geçilmesine imkân verir. Ticari amaçlı hazırlanmış birçok programda ekonomik kaygılar nedeniyle aynı görevi birden fazla kişi yüklenebilmektedir. Bu durum içeriğin kalitesini düşürerek başarısız sonuçlara neden olmaktadır.

Tasarım ekibini oluşturan uzmanlar; proje sorumlusu, konu uzmanları, gerçekleştirilmeciler, görüntü ve ses tasarım uzmanları, grafik tasarımcılar, programcılar ve kalite kontrolcüler gibi çeşitli uzmanlık alanlarına sahip kişilerdir.

**a- Proje sorumlusu:** Projenin yönetiminden sorumlu kişidir. Projede çalışacak uzman ekibi kurarak bunlarla koordineli bir şekilde projeyi yürütür. Projeyi planlayarak öngörülen sürede tamamlanmasını sağlar. Kaynak planlaması yaparak

projenin bütçesini hazırlar. Ayrıca tasarım sürecinde karşılaşılan sıkıntıların ortadan kaldırılması ile ileri sürülen fikir ve önerilerin değerlendirilmesi sonucu gerekli görülen düzeltmeler ve değişikliklerin yapılmasından sorumlu kişidir.

**b- Konu uzmanları:** İlgili alanda akademik kariyer yapmış ve çoklu ortam eğitim yazılımları ve ders tasarımının özellikleri konusunda yeterliliğe sahip eğitim bilimcilerden oluşmaktadır. Ders tasarımına uygun olarak yani bireysellik, etkileşim, öğrenci tepki ve davranışlarının öngörülmesi, modüler yapı, renkli ekranlar, hareketli görüntüler, sesli iletişim gibi özellikleri dikkate alarak senaryolar hazırlar. Uygulamaya konulan senaryonun amaca ulaşip ulaşmadığını test ederek gerekli görüldüğü yerlerde değiştirme ve düzeltme yapar.

**c- Gerçekleştirmeciler:** Konu uzmanları tarafından hazırlanan senaryoya ait metin, resim, ses ve animasyonlar gibi bileşenleri ders formatına uygun bir şekilde bilgisayara aktarırlar.

**d- Görüntü ve ses tasarım uzmanları:** Ders metnini görüntüyle eş zamanlı olarak seslendirirler. Ekranın düzenlenmesinden de sorumludurlar.

**e- Grafik tasarımcılar:** Programlarda kullanılacak grafik, resim, şekil vb. bileşenleri hazırlarlar ve konunun gerektirdiği kavramlara uygun görsel düzenlemeler tasarlarlar. Grafik tasarımcılar diğer uzmanlarla hatta hedef kitleyle işbirliği yapmak ve görüş alışverişinde bulunmak suretiyle; renklerle, kompozisyonla, tipografi ve fotoğraflarla çeşitli çözümler yaparak daha orijinal ve daha yaratıcı görsel bileşenler hazırlarlar.

**f- Programcılar:** Programdaki animasyonları ve konuya özgü etkileşimler için gerekli kodları üretirler. Tamamlanan üniteleri İnternet, CD-ROM ve laboratuvar ortamında yayına hazır hale getirirler. Programı test ederek eksik veya hatalı görülen noktalarda değişiklikler ve düzeltmeler yaparlar.

**g- Kalite kontrolcüler:** Projeyi eğitsel içerik, hedef kitleye uygunluk, uygulanabilirlik gibi pedagojik yönlerden ve çizgi, şekil gibi tasarım ilkeleri yönünden test ederek değerlendirirler. Bunun neticesinde beklentiler doğrultusunda bir program olup olmadığına karar verirler.

Her şeyden önce yabancı dil öğretiminde kullanılan bilgisayar programları, bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi amacıyla kullanılan programlardır. Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi, programlı öğretime dayanmaktadır. Bu nedenle hazırlanan programların, programlı öğretim ilkelerine ve yapısına uygun olarak tasarlanması gerekmektedir. Ayrıca öğrenme kuramları ve bunlara bağlı öğrenme ilkeleri göz önünde bulundurularak program tasarlama mantığına uygun bir şekilde hazırlanmalıdır.

Bir programın tasarım süreci programın hazırlık aşamasından, ortaya çıkmasına kadar devam eden işlem basamaklarından oluşmaktadır. Bu işlem basamaklarını eğitsel açılarından ve tasarım yöntemi açısından ele almak mümkündür ve bu basamakların her birinin ayrıntılı bir şekilde incelenerek programlara yansıtılması programların verimliliği açısından önemlidir. Eğitsel açılarından işlem basamaklarını aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

- İhtiyaç Analizi
- Hedeflerin Belirlenmesi
- İçerik Seçimi ve Düzenlemesi
- Programın Hedef Kitleye Uygunluğu
- Karşıtsal Dil Çözümlemesi
- Karşıtsal Kültür Çözümlemesi

### **3.2. İhtiyaç Analizi**

İhtiyaç analizini bir süreç olarak ele alan Demirel'e (2010: 81) göre, "*Ne?* ile *Ne Olmalı?* arasındaki farkın, kurumlar ya da bireyler açısından belirlenmesi ve bu farkın nasıl kapatılacağı yönünde önceliklerin belirlenmesi sürecidir". Bu süreçte bazı sorulara cevap aranarak önemli ihtiyaçlar ve ihtiyaçların öncelik dereceleri ortaya konulmaya çalışılır. İhtiyaç analizi yapılırken cevap aranan sorulardan bazıları şöyledir: Kimler hedef kitle olarak alınacak? Bu kitlenin ön bilgi düzeyleri nelerdir? Kültürel farklılıklar nelerdir? Motivasyon düzeyleri nasıldır? Motivasyon düzeylerine göre öğretim sürecinde neler öğretilecektir? Bu sürecin maliyeti ne kadardır?

İhtiyaç analizi belli aşamalarla yapılmaktadır. Birbirini takip eden bu aşamalar sürecin daha sağlıklı işlemesi ve verim elde edilebilmesi açısından önem arz etmektedir. Bu aşamalar ise şunlardan oluşmaktadır; *hazırlık, bilgi toplama, bilgilerin analiz edilmesi ve bilgilerin rapor edilmesi.*

**a- Hazırlık:** İhtiyaç analizi için gerekli hazırlıklar bu aşamada yapılmaktadır. Bu süreçte ihtiyaç duyulacak araçlar toplanarak hazır hale getirilir. Bu araçlar; anket formu, görüşme formu, test formu ve diğer gerekli olacak tüm araçlardır.

**b- Bilgi toplama:** İhtiyacın belirlenmesine yönelik gerekli olacak bilgilerin toplandığı süreçtir. Bu aşamada gerekli olacak bilgiler hem eğitim ortamından yani öğretmen, öğrenci, veli ve idarecilerden hem tasarım ortamından yani bilgisayar mühendisi, yazılım mühendisi ve programcılardan toplanır. Çeşitli anketler, mülakatlar ve testler yapılarak bilgi toplanacağı gibi alan yazın tarama yöntemiyle de bilgi toplanabilir.

**c- Bilgilerin analizi:** Yukarıda bahsi geçen kaynaklardan toplanacak bilgiler gözden geçirilir ve sınıflandırılır. Bu sınıflandırılmadan sonuçlar çıkarılarak öğretim konusu belirlenir.

**d- Bilgilerin rapor edilmesi:** Belirlenen ihtiyaçların her biri için ayrı ayrı açıklayıcı bilgilerin yer aldığı ve bunların nedenlerinin neler olduğu ve tasarlanacak programda olması gereken özelliklerin neler olacağı belirtilerek bir rapor hazırlanır.

### 3.3. Hedeflerin Belirlenmesi

Demirel'e (2010: 105) göre, "hedefler, öğrenciye kazandırılmak üzere seçilen istendik özelliklerdir. Diğer bir anlatımla; yetiştirilecek insanda bulunması uygun görülen, eğitim yoluyla kazandırılabilir istendik özelliklerdir. Bu özellikler; bilgiler, yetenekler, beceriler, tutumlar, ilgiler, alışkanlıklar vb. olabilir". Hedefler belirlenirken öğrencide bulunması istenilen bilgi, beceri ve tutumların hangi öğretim etkinlikleri ile kazandırılacağı sorusu da cevabını bulmaktadır. Öğretim etkinliklerinin tespiti, öğrencinin ileride karşılaşılabileceği sıkıntıların önceden görülmesine ve bunlara karşı çözüm üretilmesine olanak sağlar.

Hedef ve davranışların açık bir biçimde ortaya konulması çok önemlidir. Zira hedeflerin gözlenebilir bir özellikte olması aynı zamanda ölçülebilir olmasına da olanak sağlar. Hedefleri net bir şekilde belli olmayan davranışların ölçülebilmesi mümkün değildir. Ölçme olanağı olmayan davranışların da başarılı olup olmadığının tespitini yapmak olanaksızdır. Demirel (2010: 105), “eğitimde hedefler, öğretimi yönlendirmesi, öğretme-öğrenme işleminin yapılmasını ortaya koyması ve ölçümlere kılavuzluk etmesi açısından gerekli görülmektedir” diyerek bu duruma dikkat çekmektedir.

Hedeflerin belirlenmesi, programın hangi süreçleri takip ederek ilerleyeceği ve bu süreçlerde neler yapılması gerektiği konusunda bir yol haritası çizer. Yani hedefler aşamalı bir şekilde devam eden küçük alt hedeflerden oluşur ve alt hedeflerin tespiti ana hedefe daha çabuk ulaşılmasına olanak verir. Böylelikle planlı bir şekilde hareket edilerek zamandan tasarruf edilmiş olur. Bundan dolayı, hedefler belirlenirken alt hedeflerin de ortaya konulması gerekir. Hedefler belirlenirken bir takım sorulara cevap aranmaktadır: Kimin için yapılacak? Nasıl kullanılacak? Nerede kullanılacak? Neden kullanılacak? İşlevi ne olacak? Biçimi nasıl olacak? gibi... Bu soruların cevabını bulması bir yandan programları, eğitsel ve tasarım mantığı açısından isabetli kılarken diğer yandan da zaman ve maliyetten tasarruf edilmesine olanak sağlar.

### **3.4. İçerik**

Bir programın tasarım sürecinde en önemli aşamalardan birisi içeriğin yapısıdır. Bir tasarımcı bu süreçte en uygun içeriği seçer ve onları düzenler. İçerik, hakkında kesin bilgiler ortaya konulamamasından dolayı üzerinde en çok tartışılan konulardan biridir. Zira içerik dersten derse, durumdan duruma değişebilmektedir, dolayısıyla bu konuda en belirleyici olan öğrencinin istekleridir. Etkili bir içerik hazırlamak için her şeyden önce içerikte yer alan unsurların ekranda nerede ve ne zaman görüntüleneceği önceden belirlenmelidir. Resim, metin, animasyon gibi öğelerin rastgele değil tasarım ilkeleri göz önünde bulundurularak yerleştirilmesi programlara daha isabetli kılarak o programdan elde edilecek verim açısından da büyük önem

taşımaktadır. Bu noktada alan uzmanlarına ve gerçekleştirmecilere büyük görevler düşmektedir. Zira etkili bir içerik tasarımı gerçekleştirmek için tasarımın planlanması gerekmektedir. Bu planda özellikle senaryonun nasıl şekilleneceği konusunda net bilgiler ortaya konulması gerekmektedir. Bu görev öncelikle alan uzmanlarının ve gerçekleştirmecilerin görevidir. Ayrıca gerçekleştirmecilerin konuya vakıf olmaları bu noktada yapılabilecek hataların önüne geçeceği gibi tasarımın hedef kitleye başarılı bir şekilde ulaştırılmasını da sağlayacaktır.

İçerikler programların yapılarına göre farklılık göstermektedir. Örneğin uzaktan eğitim içerikleri klasik eğitim içeriklerine göre daha farklı bir yapıdadır. Klasik eğitim ortamlarında öğretmen ses tonu, jest-mimik ve duruma göre verdiği tepkilerle öğrenciye rehberlik etmekte bilgi aktarımını kolaylaştırmaktadır. Uzaktan eğitim içeriklerinde ise bu durumun söz konusu olmamasından dolayı öğrenciye rehberlik edecek unsurların içeriğe yansıtılması gerekmektedir.

İçerik hazırlanırken karşılaşılan sıkıntılardan birisi içeriğin eşzamanlı mı yoksa eşzamansız mı sunulacağıdır. Eşzamansız uygulamalar her ne kadar öğrenciye etkinliği istediği zaman yapma fırsatı vererek bireysel öğrenmeye eşzamanlı uygulamalara göre daha uygun olsa da eşzamanlı uygulamalar da sohbet (chat), video konferans, ekran paylaşma gibi özellikleriyle yabancı dil öğretimi için büyük anlam ifade etmektedir. Bu konuda genelde her iki uygulamanın da birlikte sunulabileceği içeriklerin hazırlanması fikri ön plana çıkmaktadır.

İçeriklerin etkili eğitsel sonuçlar üretebilmeleri ve tasarım yöntemine uygun bir şekilde tasarlanabilmeleri her şeyden önce öğrenme durumlarının göz önünde bulundurulması uygun içeriğin seçilmesi ve düzenlenmesi ile mümkündür. Fakat bilginin sürekli gelişmesi ve yeni gelişen bilgilerin nasıl ve ne şekilde öğretileceği konusunda farklı yaklaşımların ortaya çıkması e-öğrenme uygulamaları ile ilgili sorunlara neden olmaktadır. Bu durum günümüzde en önemli e-öğretim tasarımı sorunlarından birisidir.

### 3.4.1. İçeriğin Seçimi

İçerik seçimi yapılırken en başta öğrencinin kapsamlı analizi yapılır. Öğrencinin dil yeterliliği, ön düzey bilgileri ve hazırbulunuşluk düzeyleri, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenle etkileşimi göz önünde bulundurulur. Öğrenci özelliklerinin programlara yansıtılması programların tasarımcının bakış açısına göre değil öğrencinin bakış açısına göre olmasına olanak sağlar yani programı öğrenci odaklı kılar.

İçerik seçimi yapılırken dikkat edilen en önemli noktalardan biri de dilin kullanım alanıdır. Örneğin amaç dil turizm alanında, kamusal alanda ya da akademik alanda kullanılabilir. Bu alanların her birinin etkinlik yoğunluğu farklıdır. Eğer dil turizm alanında kullanılacaksa dinleme ve konuşma etkinliklerine ağırlık verilir, kamusal alanda veya akademik alanda kullanılacaksa okuduğunu anlama ve yazma etkinliklerine ağırlık verilir. Fakat bir alana ağırlık verilirken diğer alanlar tamamen dışarıda tutulamaz, zira yabancı dil öğretiminin geliştirmeyi hedeflediği okuduğunu anlama, dinlediğini anlama, yazma ve konuşma becerileri bir bütün halinde işlenmelidir. Ancak bunların ihtiyaç alanlarına göre yoğunlukları değişebilir.

İçeriğin esnek olması önemli noktalardan biridir, zira her öğrencinin öğrenme hızı farklıdır. Klasik öğretim yöntemlerinde içerikler ortalama bir seviyede sunulmaktadır ve bu durum hızlı ve yavaş öğrenen öğrenciler için sorun yaratmaktadır. Fakat bilgisayarın ders ortamına sağladığı en önemli katkılardan biri de bireysel öğrenmeye olanak sağlamasıdır. Programların içeriği öğrencinin bireysel olarak da ilerleyebilmesine imkân verecek şekilde tasarlanarak bireysellik özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır.

Öğrencilerin bireysel olarak çalıştıklarında daha başarılı oldukları görüşü her zaman için geçerli değildir. Zira bazı öğrenciler bireysel olarak çalıştıkları zaman daha başarılı olurken diğer bir kısım öğrenciler ise grup halinde çalıştıklarında başarılı olmaktadır. İçerikler hem bireysel çalışmaya hem de grup halinde çalışmaya olanak sağlayacak türde olmalıdır. Ayrıca seçilen içerik öğrenilebilirlik, kullanım kolaylığı, kültürel içerik, iletişimsel etkileşim, uygunluk ve dil kullanımı gibi konularda da istenilen standartlarda olmalıdır.

### 3.4.2. İçeriğin Düzenlenmesi

İçeriğin düzenlenmesi için uzmanlar iki farklı teknik kullanmaktadırlar. Bunlar; *içerik merkezli tasarım* ve *öğrenci merkezli tasarım*'dır. İçerik merkezli tasarımda öğrencinin bakış açısından ziyade tasarımcının bakış açısı dikkate alınır. Fakat bu durum öğrencinin tamamen dışarıda tutulması anlamına gelmez, zaman zaman öğrenci de göz önünde bulundurulur. Bu durum tasarımcının daha dikkatli ve titiz çalışmasını gerektirmektedir. Sunulacak etkinlikler öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamazsa sorunlara neden olabilir.

İçerik merkezli tasarımda genel olarak etkinliklerin belli bir mantığı ve düzeni olduğu kabul edilir. Temel amaç öğrencilerin seviyelerine uygun etkinliklere yer vermektir. Etkinlikler arasından öncelik sonralık gibi bir hiyerarşi mevcuttur. Konular tasarımcının uygun gördüğü bir mantıkta ve sırada sunulmaktadır. Günümüzde içerik merkezli tasarım öğrenci ihtiyaçlarını yeterince göz önünde bulundurmadığı gerekçesiyle fazla kabul görmemektedir.

Öğrenci merkezli tasarımlarda öğrenci özellikleri dikkate alınır. Öğrencinin ilgileri, ihtiyaçları, yetenekleri, yaşı, hazırbulunuşluk düzeyi gibi özellikleri göz önünde bulundurulur. Öğrenci doğrudan merkeze alındığından tüm etkinlikler öğrencinin ihtiyaçları doğrultusunda hazırlanır. Öğrenci merkezli içerikler programın öğrenci tarafından yönlendirilmesine olanak sağlayacak şekilde düzenlenir. Bireysel olarak ilerlemeye imkân veren bu düzenlemede öğrencinin kendi başına yapabileceği etkinlikler yer almaktadır. Öğrenci bu etkinlikleri gerçekleştirirken başarılı her durum sonunda davranışı pekiştirilmekte ve öğrenmeler desteklenmektedir. Ayrıca öğrenme esnasında öğrenciye çeşitli ipuçları verilerek konular arasında bağlantı kurması sağlanmaktadır. Öğrenci öğrenme sürecinde aktif bir rol oynayarak etkili öğrenmeler gerçekleştirmektedir.

İçeriği iyi düzenlenmiş programlar öğrenciler açısından son derece motive edici ve sürükleyici olabilir. Hedef ve içerik arasındaki bağlantının iyi olması gere-



kir. Ünitelerin birbirleri ile bağlantılı olması geçmiş konuların unutulmamasını sağlayacaktır. Bu nedenle gerek yeni kelimeler, gerekse yeni yapılar ve kalıplar diğer yeni ünitelerde de yer almalıdır.

### **3.5. Programın Hedef Kitleye Uygunluğu**

Hiç kuşku yok ki öğrenciler için en uygun araç ve gereçler öğrenciyi öğretim sürecinde en aktif kılacak araç ve gereçlerdir. Zira öğrenci öğrenme ortamında öğrenme etkinliklerine katıldığı ölçüde kalıcı izli öğrenmeler gerçekleşir. Bundan dolayı tasarlanan programların hedef kitleye uygun olup olmaması etkin katılımı ve kalıcı izli öğrenmeyi etkileyen faktörlerin başında gelmektedir. Bu da başarıda belirleyici ölçütlerden biridir.

Programların hedef kitleye uygun bir şekilde tasarlanması için birtakım sorulara cevap aranması gerekmektedir. Yabancı dil öğretim amaçlı kullanılacak bir program için şu soruları sorabiliriz: Program hangi yaş grubuna hitap edecek? Belirlenen kitlenin hazırbulunuşluk düzeyleri nasıldır? Dil kapasiteleri ve eğitim düzeyleri nasıldır? İstekleri nelerdir? Aşağıda bu sorulara cevaplar aranarak konu değerlendirilmektedir.

#### **3.5.1. Hedef Kitlenin Yaşı**

Yabancı dil öğretimde kullanılacak bir bilgisayar programının isabetli olup olmaması öncelikle hitap ettiği kitlenin yaşına uygun olup olmasıyla ilgilidir. Zira ilköğretim çağındaki bir çocuğa yabancı dil öğretmekle yetişkin birine öğretmek arasında çok ciddi farklar vardır. Zekâ düzeyi, ilgi, yetenek, eğitimsel istek ve arzular, beklentiler gibi özelliklerin farklı olması bu gruplar için uygulanacak yaklaşımlarda ve tasarlanacak programlarda farklılık meydana getirir.

Yapılan araştırmalar yabancı dil öğrenmede yaş faktörünün önemini açıkça ortaya koymaktadır. Her ne kadar öğrenmede kritik dönem olarak adlandırılan ve bireyin öğrenme sürecinde öğrenmeye en fazla hazır olduğu dönemi ifade eden bu sürecin yaşla bağlantısı olduğu fikri bilim adamlarını ikiye bölse de yabancı dil öğretiminde kritik dönemin öneminin göz ardı edilemeyeceği bir gerçektir. Uslu

(2007:146), dil ediniminde kritik evrenin olup olmadığı konusunda bilim adamlarının farklı düşündüğünü belirterek şunları söylemektedir:

*“Kritik evreyi savunanlar, yabancı dil ve ikinci dil öğrenimindeki diğer faktörleri önemsiz saymakta ve ergenlik çağından sonra bir yabancı dilin tam olarak öğrenilemeyeceğini iddia etmektedirler. Kritik evre varsayımına karşı çıkanlar, dil öğrenmeyi etkileyen faktörler olarak yaşta çok bireysel, çevresel ve iletişimsel faktörler üzerinde durmaktadırlar”.*

Kritik evreyi savunan birçok bilim adamı erken yaşta yabancı dil öğrenmenin daha kolay olacağını ileri sürmüştür. Örneğin Beck (1997: 4; akt. Mirici, 2001: 39), “çocukların öğrendikleri ikinci dili, beyinlerinde birinci dilleri ile aynı yerde; yetişkinlerin ise birinci dille ikinci dili beyinlerinde farklı yerlerde ayrı ayrı tuttuğunu belirtmiştir.” Bu durum erken yaşta yabancı dil öğrenmenin kolaylaştığını ve yaş ilerledikçe dil öğrenmenin zorlaştığını ortaya koymaktadır.

Littlewood (1988: 65) ise, görüşlerini şöyle dile getirmektedir: “Beynin daha esnek olduğu ve dil öğreniminin daha kolay gerçekleştiği bir kritik dönem vardır. Bu dönem ergenlik çağında son bulduğunu için yetişkinler doğal öğrenme kapasitelerini yitirirler ve dil öğrenme yapay bir süreç haline gelir” (akt. Mirici, 2001: 39).

Yabancı dil öğretiminde kritik dönemden ziyade başka faktörlerin önemli olduğunu savunan Uslu (2007: 146), yabancı dil öğrenmede çocuklarla yetişkinlerin farklı avantajları olduğunu belirterek bu durumu şöyle açıklamaktadır:

*“Çocuklar yabancı dilin sesbilgisi özelliklerini, yetişkinler ise biçimbilgisi ve sözdizimi konularını daha iyi öğrenirler. Sonuç olarak yabancı dil öğreniminde yaş faktörü tek başına belirleyici bir etken değildir. Her yaşta yabancı dil öğrenilebilir. Ancak o yaşın özelliklerine uygun öğrenim ve öğretim stratejilerinin uygulanması başarıyı daha da artıracaktır”.*

Her ne kadar iki farklı görüş ortaya çıksa da yabancı dil öğretiminde yaş faktörünün önemli olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bu bakımdan programların tasarım aşamasında hedef kitlenin yaşının dikkate alınması programların verimi açısından büyük önem taşımaktadır.

### **3.5.2. Hedef Kitlenin Hazırbulunuşluk Düzeyi**

Programların hedef kitleye uygunluğunu belirleyen en önemli etkenlerden biri hazırbulunuşluk düzeyidir. Yapıcı (2004: 2), hazırbulunuşluğu şöyle tarif etmektedir: “Belli bir öğrenme faaliyetini gerçekleştirmek için, gerekli olan ön koşul davranışların kazanılması anlamına gelir. Basit ve yalın şekli ile söylemek gerekirse; herhangi bir etkinliği yapmaya; bilişsel, duyuşsal, sosyal ve psikomotor hazır olma olarak tanımlanabilir”. Hazırbulunuşluk sinir sisteminin öğrenmeye hazır duruma gelmesi olarak tanımlansa da günümüzde bu tanım bazı yönleriyle eksik kalmaktadır. Yapıcı (2004: 2), 6-7 yaşında bir çocuğun sinir sistemi açısından bakıldığında, okula gitmeye ve başarılı olmaya hazır olduğunu fakat buna rağmen pek çok çocuğun okul kurumunda başarısız ve mutsuz olduğunu belirtmektedir. Bunun sebebini ise sinir sistemi olarak hazır olmanın dışında da bir takım ön şart öğrenme ve gelişmişliklerin gereğince yerine gelmemiş olmasına bağlamaktadır.

### **3.5.3. Hedef Kitlenin Dil Kapasitesi**

Chomsky (1959) ve Krashen (1985) gibi bazı bilim adamları her bireyin doğuştan gelen bir dil edinme kapasitesine sahip olduğunu belirtirler. Fakat dil edinme kapasitesiyle ilgili farklı görüşler ortaya sürerler. Chomsky, bu kapasitenin ergenlik sonrasında etkisini yitirdiğini savunurken Krashen, bunun etkisini yitirse bile tamamen kaybolmadığını ve gerekli koşullar sağlandığında yeniden etkin duruma geçebileceğini savunmaktadır.

İnsanların dil öğrenmeyi sağlayan özel bir beyin mekanizmasına sahip olduğunu savunan Chomsky, özellikle ana dili ediniminde bu mekanizmanın rolünden bahseder. *Dil Edinim Cihazı (DEC) (Language Acquisition Device)* adını verdiği bu mekanizma dünyadaki bütün dillerin iskeletini oluştur ve dünya üzerindeki bütün çocuklar aynı süreçlerden geçerek yürümeyi öğrendikleri gibi konuşmayı da öğrenirler. Dil öğrenme mekanizmaları zamanı geldiğinde dışarıdan yardım almaksızın harekete geçer. Bu zaman dil öğrenme açısından kritik dönem olarak ifade edilen 3-10 yaş arasıdır. Bu dönemden sonra dil öğrenmenin zorlaştığını savunan Chomsky çocukların ana dili edindikleri sürecin yabancı dil öğrenme için de geçerli olduğunu

belirtir. Chomsky yetişkinlerin bu cihazdan yararlanmalarının mümkün olmadığını belirtmekte ve kritik döneme vurgu yapmaktadır. Onların ikinci dili ancak genel öğrenme yolları ile edinebileceğini belirtmekte ve dil ediniminde yetişkinlerin çocuklara göre daha başarısız olmalarının sebebini bu duruma bağlamaktadır.

Chomsky'nin DEC ile ilgili görüşlerini kabul eden dilbilimci Krashen yetişkinlerin yabancı dil edinimi konusunda Chomsky gibi düşünmemektedir. Krashen ve bazı uygulamalı dilbilimciler DEC'in hayat boyu etkin olduğu görüşünü savunmaktadırlar. Onlara göre yetişkinlerin ikinci dil ediniminde başarılı olamamalarının nedeni DEC'i etkin bir biçimde kullanamamalarıdır. Eğer uygun bir ortam sağlanırsa DEC etkin biçimde kullanılmakta ve ana dilde olduğu gibi ikinci dilin kuralları da edinilmektedir.

Dil ediniminin aslında zor olmadığını, gerekli mesajların yeteri düzeyde alınmasıyla bunun çok kolay olduğunu ileri süren Krashen için önemli olan kişinin bol miktarda mesaj almasıdır. Bunun sebebini Ellidokuzoğlu (2006: 93) şöyle açıklamaktadır:

*“Bol miktarda anlaşılabilir mesaja maruz bırakılan bir kişinin DEC'i, kişi farkına varmadan mesajların içindeki dilbilgisi kurallarını otomatik olarak edinir. Dil edinim sürecinde sessiz dönem olarak adlandırılan, sözlü ve yazılı mesaj depolamakla geçirilen bir kuluçka döneminden sonra kişi konuşma ve yazmaya başlar. Çocuklarda 1,5-2 yıl süren bu sessiz dönem yetişkinlerde daha kısa sürelidir. Bu hız artışının temel nedeni ise pek çok bilgiyle donanmış yetişkinlerin çocuklardan daha fazla mesaj alma ve anlama kapasitesine sahip olmalarıdır”.*

#### **3.5.4. Hedef Kitlenin Eğitim Düzeyi**

Programların tasarım aşamasında öğrencilerin eğitim düzeylerinin dikkate alınması temel ilkelerden biridir. Zira kullanılan içerik öğrencinin motivasyonunu doğrudan etkileyeceğinden başarı elde edilmesinde belirleyici olmaktadır. Örneğin ilköğretim seviyesinde bir sınıfta kullanılacak programda siyaset konularının yer alması öğrencilerin çalışma şevkini olumsuz etkileyerek ilgilerini çekme noktasında

başarısız olacaktır. Bu durum öğrencinin yabancı dile karşı olumsuz tutum geliştirmesine de neden olabilir. Aynı şekilde yetişkinler için kullanılacak bir programda basit hikâyelerin ve basit metinlerin yer alması öğrencilerin motivasyonunu etkileyerek programın verimini düşürecektir.

Öğrenci kendi oluşturduğu öğrenme deneyimini yabancı dil öğrenme sürecinde de kullanmaktadır. Kaygı, rekabet, öğretmene tepki vermek veya öğretmene bağımlı kalmak gibi tutum ve davranışları diğer öğrenme süreçlerinde de kullanmaktadır. Eğitim seviyesi yükseldikçe öğrenme deneyimleri de doğal olarak artacaktır. Bu deneyimlerin neler olduğu ve sınıf ortamında nasıl bir etkileşim sağladığı, yararlı ve zararlı yönlerinin neler olduğu irdelenerek bu özelliklerin göz önünde bulundurulması programların verimini artıracaktır.

Ekmekçi (1983: 111-112), öğrencilerin ana dillerinde oluşturdukları kavramların yabancı dildeki karşılıklarını öğrenmesinin daha kolay olduğunu ileri sürerek bunun sebebinin şöyle açıklamaktadır: “Eğer bu kavramları kendi dilinde oluşturmamışsa, öğrenci o zaman yabancı dil öğrenirken çok güçlük çeker. Kavramların ne olduğunu bilmeden yabancı dilde verilen tümceleri anlamak bir yerde olanaksızdır.” İlköğretim seviyesindeki bir öğrenci henüz bu kavramları tam olarak oluşturmadığından programların bu kavramları daha kapsamlı açıklayacak şekilde tasarlanması gerekir. Üniversite seviyesinde kullanılacak bir programda bu kavramlar üzerinde fazla durulmayabilir ve ana dildeki örnekleriyle karşılaştırılarak konu sunulabilir.

Ayrıca programlarda kullanılacak yazı, renk, şekil, nesne gibi bileşenlerin de hedef kitlenin eğitim düzeyiyle dolayısıyla algılamalarıyla uyumlu bir şekilde olması gerekir. Bu durum verilmek istenilen mesajların algılanmasını etkilediği gibi öğrencinin dikkatini canlı tutarak derse güdülenmesini de etkiler. Örneğin ilköğretim seviyesindeki öğrenciler için hazırlanmış bir programda kullanılan renklerin canlı ve zıt renkler olması öğrencilerin ilgisini daha fazla çekecektir, pastel renklerin daha çok oluşu öğrencinin ilgisini çekmekte zorluk yaşatır. Ayrıca eğitim seviyesinin düşük olduğu ortamlarda yazı puntolarının büyük olması daha etkili öğrenmeler sağlayacaktır.

### 3.5.5. Hedef Kitlenin İstekleri

Öğrencinin öğrenme etkinliklerine etkin bir şekilde katılmasında ve öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleşmesinde öğrencinin istekleri önemli bir rol oynar. Öğrencinin merak ve ilgisini çeken içerikler onların öğrenme isteklerini ve derse katılma arzularını da artırır. Bu durum öğrencinin öğrenme sürecinde etkin bir rol oynamasını sağlar ve etkin öğrenmeler gerçekleştirilmesine imkân verir. Öğrencilerin yaşları, eğitim seviyeleri, yabancı dil öğrenme amaçları onların ne istedikleri hakkında ipuçları sunmaktadır. Tasarlanacak programların içeriği bu ipuçlarından yararlanılarak hazırlanmalıdır. Örneğin yabancı dili turizm alanında kullanmak için öğrenen bir sınıf için tasarlanacak programda, konuşma dersinin konusunu otelde, hava alanında, müzede vb. yerlerde geçen gerçek ve alışılmış diyaloglar oluşturabilir. Öğrenci isteklerinin neler olduğu konusunda doğrudan öğrencilerle anket, mülakat vb. görüşmeler yapılarak bilgi elde edilebilir. Bu bilgiler analiz edilerek öğrencinin isteğine ve ihtiyacına uygun etkinlikler hazırlanır. Zira tasarımcının görevi daha çok öğrenme isteği yaratmaktır. Bu da ancak öğrencinin ne istediğini bilmekle mümkün olabilir.

Öğrenmede en önemli koşullardan birinin dikkat olduğunu vurgulayan bazı bilim adamları öğrencilerin dikkatini çekmek için onların ne istediklerinin iyi bilinmesi ve programların bu bilgiler doğrultusunda tasarlanmaları gerektiğini ileri sürmektedirler. Bu bilim adamlarından biri olan Akçay, (2007: 52), programlarda kullanılacak içeriklerin öğrencilerin dikkatini çekmemesi durumunda öğrencilerin o derse güdülenmesinin zor olduğunu ifade ederek tercih edilmesi gereken konularla ilgili şunları söylemektedir: “Küçük çocukların dikkatini oyunlar, yemekler, bebekler ve resimli konular çekerken, gençler macera içeren ve polisiye türü hikâyelerden hoşlanırlar. Yetişkinlerin ise zevkleri farklıdır; bazıları keşiflerden ve ilmi buluşlardan bahseden yazıları tercih ederken bazıları da duygusal ve romantik hikâyelerden hoşlanırlar”.

### 3.6. Karşıtsal Dil Çözümlemesi

Yabancı dil öğretiminde kullanılacak bir bilgisayar programının tasarım sürecinde kaynak dil ile hedef dilin karşılaştırılması ve bu dillerin sesbilimsel, sözdizimsel ve sözcükbilimsel gibi özelliklerinin programlara yansıtılması bir yandan programları daha isabetli kılarken diğer yandan öğrencinin karşılaşacağı güçlüklerin ve yapacakları yanlışların önüne geçilmesini sağlayacaktır.

Bilim insanlarına göre, dil öğretiminde karşılaşılan güçlükler ve yapılan yanlışlıklar diller arasındaki farklılıktan kaynaklanmaktadır. Zira her dilin kendine özgü bir yapısı vardır ve insanlar ana dillerindeki özellikleri öğrenmek istedikleri yabancı dile aktarma eğilimindedirler. Eğer kaynak dille hedef dil arasındaki benzerlikler fazla ise bu durum olumlu sonuçlar yaratacaktır ve öğrenme süreci bundan büyük ölçüde yararlanacaktır. Fakat ayrılıklar fazla ise bu durum öğrenme sürecini daha da zorlaştıracaktır.

Birçok bilim insanı diller arasında karşılaştırma yapılarak ortaya çıkacak hataların önüne geçilebileceğini ve başarılı sonuçlar elde edilebileceğini belirtmektedir. Amerikalı yapısalcılardan olan Fries (1945: 9), karşılaştırmalı çalışmaların önemine dikkat çekerek şöyle demektedir: “En etkili gereçler, amaç dilin bilimsel betimlemesi ve bu betimlemenin anadil ile özenli karşılaştırılması sonucu elde edilen bilgiler ışığında hazırlanan gereçlerdir” (akt. İşler, 2002: 124). Lado (1957: 2), ise karşıtsal dil çözümlemesi hakkında görüşlerini şöyle dile getirmektedir:

*“Kişiler ana dilleri ve kültürlerindeki kalıplar ile anlamlar ve bu kalıplar ile anlamların dağılımlarını yabancı dil ve kültürlerine aktarmaktadırlar. Bu aktarımı, gerek aktif olarak yabancı dili konuşur ve kültürüne göre davranırken, gerekse pasif olarak o dili ve kültürü sahiplerinin konuşma ve davranışlarından anlamaya çalışırken yapar” (akt. İşler, 2002: 126).*

Karşıtsal dil çözümlemeleri yapılırken özellikle her iki dilin sesleri üzerinde durulur. Bir dilde bulunup diğer dilde bulunmayan ve öğrenciler için zorluk çıkaran sesler incelenerek öğrencilere olumsuz aktarımının önüne geçilir. Zira bu alanda ya-

pılan arařtırmalar öğrencilerin dinleme ve konuşma etkinlikleri sırasında seslerin telaffuzlarını doğru öğrenmeleri durumunda ileride karşılaşacakları birtakım sorunları kolaylıkla çözdüklerini göstermektedir.

### 3.7. Karşıtsal Kültür Çözümlemesi

Günümüzde yapılan arařtırmalar dil ve kültür arasında güçlü bir ilişkinin var olduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır. Dilbilimciler dilin kültürden soyutlanarak öğretilmeyeceği gerçeğini görerek karşılařtırmalı kültür çalışmalarının dil öğretimine yansıtılması gerekliliğini vurgulamaktadırlar. Tasarımcılar ise bu çalışmalarını tasarlayacakları programlara yansıtmak zorundadırlar.

Aktaş (2005: 93), Edmonson ve House'ye (1993: 82) atıfta bulunarak bir dili öğrenmenin o dilin iletişimsel yetisini kazanarak o dilde iletişim kurmak olduğunu belirtmekte ve bu durumu şöyle açıklamaktadır: “İletişimsel yetiyi kazanmak, o dilin iletişimsel becerileri yani hem konuşma ve yazma gibi yaratıcı becerileri, hem de dinleme ve okuma gibi edilgen becerileri kavramak, ayrıca o dilin konuşulduğu ülkenin kültürünü, yaşam ve hareket tarzlarını, kısaca sosyodilbilim (soziolinguistik) ve pragmatik bilimin öngördüğü (neyin, nerede, ne zaman, kiminle, nasıl, hangi koşullarda konuşulabileceğini öğrenmek gibi) davranış şekilleriyle birlikte, o ülkenin insanlarıyla sözlü ve yazılı olarak iletişim kurmayı öğrenmek demek anlamına gelmektedir.” Bu durum yabancı dil öğrenmenin sadece dile ait dört temel becerinin geliştirilmesiyle mümkün olmayacağı ve dilin ait olduğu kültürün de öğrenilmesi gerektiği gerçeğini karşımıza çıkarmaktadır. Konuşma, yazma, dinleme ve okuma becerilerinin yanı sıra dini inanış, gelenek ve görenek, düşünce yapısı, ahlaki değer, giyim kuşam, yiyecek, içecek, sanayi, ticaret, tarım gibi öğeler kültürün her bir parçasını ve dolayısıyla dilin bir parçasını oluşturmaktadır.

Günümüzde teknolojinin sunduğu imkânlarla kültürel öğelerin sınıf ortamına sokulması ve yaşanan sıkıntıların ortadan kaldırılması mümkündür. Brooks (1986; akt. Ozil, 1999), bir yabancı dil sınıfında sunulabilecek bazı kültürel öğeleri



aşağıdaki gibi sıralamakta ve bu listedeki örneklerin kaynak kültür-hedef kültür ilişkisine göre değiştirilebileceğini veya daha da arttırılabileceğini ifade etmektedir:

- Selamlaşma, ayrılma, arkadaşlar arası ayaküstü konuşmalar, yeni bir kişiyi tanıştırma.
- Kişiler arası konuşmalarda yaşa, yakınlık derecesine, sosyal statüye, resmi durumlara göre konuşmada kullanılacak söz ve kalıplar.
- Hedef dili öğrenirken yapılabilecek muhtemel hatalar ve bu hataların hedef kültürde yaratacağı etkiler.
- Söylenmemesi gereken kelimeler ve sorulmaması gereken sorular.
- Kelime ve yapı açısından yazım dili ve konuşma dili arasındaki farklar.
- Gelenekler, efsaneler, hikâyeler.
- Edebiyat, okunan kitaplar, çocuk edebiyatı, çocuk şarkıları.
- Evde, okulda, halka açık alanlarda, askeri kurumlarda, törenlerde, vb. yerlerdeki kurallar.
- Festival tarihleri, sebepleri, kutlama şekilleri.
- Tatil zamanları, süreleri, tatilde gidilen yerler, yapılanlar.
- Oyunlar.
- Müzik.
- Ev hayvanları.
- Telefon konuşmaları.
- Arkadaşlık ilişkileri, kulüpler, gruplar.
- Bir kişinin odasında bulunan kişisel eşyalar veya evdeki elektronik eşyalar.
- İklim şartları.
- Temizlik standartları.
- Sigara içme konusundaki yaklaşımlar.
- Sağlık sistemi.
- Yarışmalar, sporlar, hobiler.
- Randevu verilmesi ve randevuya geliş saatleri.

- Birini bir yere davet etme, çıkma teklif etme, flört.
- Trafik.
- Radyo ve televizyon programları.
- Mektup yazma, postane sistemi.
- Evde yenen yemekler, masadaki oturma düzeni, yemekteki konuşmalar.
- Dışarıda yenen yemekler ve yendiği yerler.
- İçecek ve alkol kullanımı.
- Yemek arası yiyip içme.
- Tiyatro, sinema.
- Oyun alanları.
- Gece hayatı.
- Müzeler, sergiler, hayvanat bahçeleri.
- Ulaşım.
- Şehir ve kırsal kesim arasındaki farklar.
- Para biriktirme, tasarruf yöntemleri.
- Meslek çeşitleri, gözde meslekler, iş olanakları.

Dil ile kültür arasındaki ilişkiyi dilin sosyal örgüsü içerisinde irdeleyen ve dil kullanım farklılıklarıyla ilgilenen dilbilimin bir dalı olan toplumdilbilime göre, bir dilin yapısı ve kullanımı o toplumdaki siyasal ve etnik gruba, eğitim seviyesine, yaşa, cinsiyete ve içinde bulunduğu iletişim ortamına göre değişiklik gösterir. Bu değişiklikler kültür etkinliğinin temelini oluşturur. Toplumdilbilimde dil kullanımının kültürel öğelere uygunluğu ve yeterliği edimdilbilgisi ve toplumedim olarak iki alana ayrılmaktadır. Edimdilbilgisi dil yapısının uygunluğu ile ilgilenir. Öğrenilen dil kuralları kişinin yapıyı doğru kullanmasını sağlar. Ancak kural bilgisi kullanım bilgisi ile birleştiği takdirde doğru iletişim sağlanır. Toplumdilbilimin diğer alt alanı olan toplumedim kullanılan dildeki anlam uygunluğuna işaret eder. Canale (1983; akt. Saraç, 2007: 402) ise konu hakkında şu vurguyu yapmaktadır:

*“Toplumedim yeterlik tanımını sözel ifadelerin kullanıldığı durumların farklılığına göre anlaşılabilirlik ve uygunluk seviyesi olarak yapmıştır. İletişime katılanlar sosyal değişkenlere ve değerlere göre farklı dil kullanım stratejileri belirlerler. Bu değişkenlik gösteren kullanımlara örnek olarak, bir öğretmenin öğrencisine kullandığı dil ile öğrencinin öğretmene kullandığı dil arasındaki farklılık verilebilir.”*

Günümüzde sosyal ve kültürel değerlerin dil kullanımı, hatta dil kuralları üzerinde etkili olduğu herkesçe bilinen bir gerçektir. Fakat bu gerçeğin ders materyallerine ne kadar yansıtıldığı ve yansıtılması gerektiği tartışma konusudur. Yabancı dil öğrencilerinin dil yetkinliğini arttırmak amacıyla yapılan ve öğretmen adaylarından diyalogları kültür ve kelime seçimi yönünden değerlendirmelerinin istendiği bir veri toplama anketinin sonucunu Saraç (2007: 406) şöyle aktarmaktadır: “Kelime seçimi bakımından 82 (%82) öğretmen adayı, diyalogları uygun ve yeterli bulmaktadır. Ayrıca, 90 (%90) katılımcı da diyaloglardaki kullanımların hedef dilin kültür öğelerini içermediğini belirtmiştir.”

Yukarıdaki bilgilerden de anlaşılacağı gibi sosyal ve kültürel değerlerin tasarlanacak programlara yansıtılması öğrencinin karşılaşabileceği güçlüklerin ve yanlış anlaşılımların önüne geçmesini sağlayacaktır. Böylece programlar daha isabetli hale gelerek üst düzeyde verim alınabilecektir. Tasarım uzmanlarının kültürel alanda yapılan çalışmaları dikkate alarak bunları programlara yansıtması büyük önem arz etmektedir.

### **Sonuç**

Programların amaç ve işlevleri birbirlerinden farklılık gösterse de, tasarım süreçleri genelde birbirine paralellik göstermektedir. Tasarım aşamaları belli bir süreci gerektirdiğinden proje yaklaşımı temel alınarak tasarım yapılmalıdır. Proje yaklaşımında ise belli ölçütlerin yerine getirilmesi zorunludur. Örneğin her şeyden önce bir tasarım ekibi kurulmalı; bu ekipte yer alacak kişiler hem teknik hem eğitimsel altyapıya sahip uzmanlardan oluşmalıdır. Maddi kaygılardan dolayı birçok program tasarımında bir uzman birden fazla görev üstlenebilmektedir. Bu durumda istenilen mesaj etkin bir biçimde iletilmemekte ve programın verimi düşmektedir. Bundan

dolayı bu süreçte görev alan uzmanların her birinin görev tanımları belirlenmeli ve bir uzman birden fazla görevi üstlenmemelidir.

Bununla birlikte hazırlanan bir programın öğretim amacına uygun olması için özellikle güdülenme, eğilim, öğrenme stratejileri, öğrenme biçimleri, yaş ve zekâ gibi öğrenci özellikleri dikkate alınmalıdır. Ayrıca bu programların geçerliliğe, güvenilirliğe ve esnekliğe de sahip olması gerekir. Programların niteliği kadar, ne kadar etkili kullanıldıkları da önemlidir. Öğretmenlerin bu programları kullanacak gerekli yeterliliğe sahip olmaları ve uygulanan yöntemlerin doğruluğu elde edilecek başarıda en önemli ölçütlerdir. Herhangi bir bilimsel veriye dayanmayan çalışmalar zaman ve emek kaybına neden olarak başarısız sonuçlar doğuracaktır. Hiç şüphe yok ki, programlardan arzu edilen seviyede verim alınması birçok etkene bağlıdır. Fakat uygun ölçütlere göre tasarlanmış, doğru ve etkili yöntemlerle kullanılan programlardan verim alınması kaçınılmazdır. Tasarım ve uygulama sürecinde yapılacak hatalar ve ortaya çıkacak eksiklikler öğrenciyi olumsuz yönde etkileyerek başarısızlığa neden olacaktır.

Uygun bir şekilde kullanılarak bilgisayar teknolojilerinden yararlanmak; yabancı dil öğretimine ayrı bir boyut katarak dersleri klasik ezberci yöntemden kurtarıp öğrencilerin derse olan ilgisini artıracak, bireysel öğrenme gereksinimlerini karşılayarak öğrencilere öğrendikleri yabancı dili kullanma fırsatı verecektir ve böylelikle interaktif bir sınıf ortamı yaratılarak öğrenme yaşantıları zenginleştirilecektir.

## **Kaynakça**

- Akçay, C. (2007). *Arapça ders kitabında bulunması gereken özellikler*. Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara: Türkiye'de Yabancı Dil Eğitimi Ulusal Kongresi, Bildiriler.
- Aktaş T. (2005). Yabancı dil öğretiminde iletişimsel yeti. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 1 (1), 89-100. [www.jlls.org/Issues/Volume1/No.1/tahsinaktas.pdf](http://www.jlls.org/Issues/Volume1/No.1/tahsinaktas.pdf), 19.12.2007.

- Andrei, L. (2003). *Teaching machines and programmed instruction*. www.armyacademy.ro /biblioteca/anuare/2003/TEACHING.pdf, 02.10.2010.
- Brooks, N. (1986). *Culture in the classroom. culture bound*. by. Joyce Merrill Valdes (Ed.), Cambridge University Pres.
- Coste, D. (1996). *Multimédia et curriculum multidimensionnel*. Y. Chevalier (Ed.), Acte du colloque: outils multimédia et stratégies d'apprentissage. Lille: Cahiers de la Maison de la Recherche de l'Université Charles de Gaulle.
- Canale, M. (1983). *From communicative competence to communicative language pedagogy*. Language and Communication. Richards, J. C. ve Schmidt, R. W. (ed.). Longman.
- Chomsky, N. (1986). *Knowledge of language: its nature, origin and use*. New York: Praeger.
- Çakmak, E.K. (2007). Arayüz tasarımında yeni bir yaklaşım: paralel öğretim tasarımı. Gazi üniversitesi, *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27 (1), 1-2.
- Demirel, Ö. (2010). *Eğitimde program geliştirme*. (14. Baskı) Ankara: Pagem Yayıncılık
- Edmonson, W. and House, J. (1993). *Einführung in die sprachlehrforschung*. Franke Verlag, Tübingen, Basel.
- Ekmekçi, Ö.F. (1983). Yabancı dil eğitimi kavram ve kapsamı. *Türk Dili*, Dil Öğretim Özel Sayısı. TDK Yay. 106-15. [http://turkoloji.cu.edu.tr/DILBILIM/ekmekci\\_01.pdf](http://turkoloji.cu.edu.tr/DILBILIM/ekmekci_01.pdf), 03.10.2010.
- Ellidokuzoğlu, H. (2006). *Yabancı dil öğretiminde temel prensipler*. <http://atakansonmez.blogcu.com/-/462490>, 21.03.2011.
- Fries, C. (1945). *Teaching and learning english as a foreign language*. Ann Arbor: University of Michigan.
- İşler, E. (2002). Karşıtsal çözümlleme ve Arapça öğretimi. *Nüsha Dergisi*. 2 (6), 123-134. [http://www.doguedebiyati.com/nusha/06/011-Emrulah\\_isler.doc](http://www.doguedebiyati.com/nusha/06/011-Emrulah_isler.doc), 03.10.2010.
- Kartal, E. (2005). Bilişim-İletişim Teknolojileri ve Dil Öğretim Endüstrisi. *TOJET (The Turkish Online Journal of Educational Technology)*. 4 (4), Article: 11, 82,87. www.tojet.net/articles/4411.pdf, 17.10.2010.
- Kazu, İ.Y. ve Yavuzalp, N. (2008). Öğretim Yazılımlarının Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Eğitim ve Bilim (Education and Science) Dergisi*. 33 (150) Vol: 33, No: 150, 110-126.
- Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. London: Longman Publishing.

- Lado, R. (1957). *Linguistics Across Cultures: Applied Linguistics for Language Teachers*. University of Michigan Press: Ann Arbor.
- Mirici, İ.H. (2001). *Çocuklara Yabancı Dil Öğretimi*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Newby, T.J., Stepich, D.A., Lehman, J.D. and Russell, J.D. (1996). *Instructional Technology Past, and Future*, Derl: G. Anglin (Colorado: Libraries Unlimited, Inc.).
- Ozil, Ş. (1999). *Devlet Okullarındaki Yabancı Dil Derslerinde Hedef Kültüre Ait Öğelerin Aktarımı*. <http://www.ingilish.com/kultur-aktarimi.htm>, 18.12.2008.
- Saraç, (Süzer) H.S. (2007). Öğretmen Adaylarının 8. sınıf İngilizce Ders Kitabındaki Dialogların Etkinliği Konusunda İnançları: Toplumedim Sorunları. *Kastamonu Eğitim Fakültesi Dergisi*. 15 (1), 401-410.
- Sezer, A. (1988). Yabancı Dil Öğretiminde Üretken Dönüşümlü Dilbilgisinin Yeri. *Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*. 3, 141-151.
- Uslu, Z. (2007), Dil Edinimi ve Yabancı Dil Öğreniminde Yaş Faktörünün Rolü. *Dicle Üniversitesi, Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*. 8, 146-156.
- Vigotsky, L.S. (1934). *Düşünce ve Dil*. (Çev. Semih Koray) Kaynak yayın: İstanbul: 1985, Toplumsal Dönüşüm Yayınları.
- Watson, J.B. (1913). *Psychology as the Behaviorist Views it*. *Psychological Review*, 20, 158-177. <http://smash.psych.nyu.edu/courses/fall10/learning/papers/Watson1994.pdf>, 07.03.2011.
- Yalın, H.İ. (2010). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. (22.Basım). Ankara. Nobel Yayın Dağıtım.
- Yapıcı, M. (2004). İlköğretim 1. Sınıfa Başlayan Öğrencilerin Hazırbulunuşluk Düzeyleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*,1 (1) 1-8.<http://www.insanbilimleri.com/ojs/index.php/uib/article/view/52/95>, 15.02.2011.