

**BİLGİSAYAR DESTEKLİ YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE
COURSEBUILDER PROGRAMI İLE İNGİLİZCE
DİLBİLGİSİ YAZILIM DENEMESİ(*)**

Faruk TÜRKER ()**

Yirminci yüzyılı simgeleyen önemli olaylardan birisi de bilgisayarın gelişmesi ve toplumun her kesimine yaygın bir şekilde girmesidir. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve kullanımının artması sanayi ve bilimde olduğu gibi eğitim sistemimizde de köklü değişikliklere yol açmıştır. Gençlerin hayata atıldıklarında kullanmak zorunda kalacakları bilgisayarın eğitim programları içinde de amacı yöneltici bir şekilde öğretilmesi zorunludur.

İkinci dil ya da yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde bilgisayarların kullanımıyla ilgili geniş araştırma ve denemeler yapılmaktadır.

Yabancı dil öğretiminde kullanılagelen dil laboratuvarları, kapalı devre televizyon, video gibi teknolojik araçlar zincirine artık bilgisayarlar da eklenmiş ve çok etkili olarak öğrenme-öğretme sürecinde yerini almaya başlamıştır. Ancak bilgisayarın video ile birlikte kullanılmaya başlanması halinde çok daha etkin olacağı görüşü yaygındır. Nitekim Texas, Utah ve Florida gibi üniversitelerde buna ilişkin denemelerin yapıldığı ve sonuçların yakın gelecekte alınacağı belirtilmektedir.

Bilgisayar destekli öğretim günümüzde yanlış anlaşılmış ve yorumlanmıştır. Eğitimde bilgisayarın kullanılması denince eğitim sürecinde herşeyin bilgisayara yaptırılması planlanmış ve sınıfta öğretmen olgusu gözardı edilmiştir. Oysa bilgisayar yardımcı olmalı ve eğitimi kolaylaştırıcı rol oynamalı. Bilgisayarın yabancı dil öğretiminde kullanılmasının yararları yadsınamaz. Bilgisayarla öğrenci arasında çok iyi bir etkileşim sağlamak yazılımcının yani dil öğretmenin görevidir. Bilgisayarla öğrenci arasında iyi bir etkileşim kurulabilmesi için her konunun ya da çalışmanın başında öğrencinin adı ve soyadı sorulur. Bilgisayar sorduğu sorulara doğru yanıt alınca öğrenciye kendi adıyla seslenerek onu güdüleyici ve cesaret verici pekiştiriciler verilmektedir. Bilgisayarla öğrencinin etkileşiminde yabancı dil öğretimi açısından en önemli özelliklerden birisi de bilgisayarın her zaman doğru ve düzgün cümleler kurmasıdır. Oysa insan-insana iletişimde düzgün cümlelerden çok devrik cümleler kullanılmaktadır. Çünkü kişinin meramını açık bir şekilde

(*) Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından 15-16 Mayıs 1989 tarihinde tertiplenen "Fen ve Yabancı Dil Öğretmenlerinin Yetiştirilmesi" konulu uluslararası sempozyumunda sunulan bildiri.

(**) Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Araştırma Görevlisi.

anlatması esas olduğundan yapılan dil yanlışlıkları pek önemli görülmemekte hatta çoğu kez hoşgörü ile karşılanmaktadır. Oysa bilgisayarla iletişimde eğer programlar doğru düzenlenmiş ise her zaman doğru ve düzgün cümlelerin kullanılması esas olmaktadır. Devrik cümle örneklerinin iki aşamada öğretilmesi yararlı olabilir. Bilgisayar destekli yabancı dil öğretiminde bilgisayarla öğrencinin iletişim kurmasının bir yararı da öğrencinin sınıf içinde yapacağı yanlışlıklardan dolayı gülünç duruma düşme korkusundan arınmış olmasıdır. Öğretim bireyselliği için öğrencinin böyle bir etki altında kalması sözkonusu olmamaktadır.

Bilgisayarla etkileşim içinde bulunan öğrencinin başarısız olması düşünülmemektedir. Çünkü öğrencinin bir yabancı dili öğrenmesi, öğrencinin öğrenme hızına ve kapasitesine göre ayarlanmaktadır. Programlı öğrenme olarak da bilinen bu yaklaşımla öğrenciye önce öğreneceği bilgi sunulur ve bu bilgiyi belli hızla öğrenmesi istenir. Yanlış yanıt verirse tamamlayıcı ek bilgi vererek o bilginin tam öğrenilmesi sağlanır. Öğrenme-öğretme süreci de bu şekilde devam eder. Bilgisayarın bütün bu üstünlüklerine karşın öğretmenin yerine geçemeyeceği ve onun bütün işlevlerini yerini getiremeyeceği kesindir. Zaten temelde bilgisayar bilimcileri de insanın yerine bilgisayar kullanmayı ve sınıf içinde öğretmenin yerini almasını hiçbir zaman düşünmemektedirler. Buna karşın çağımızın bu çok gelişmiş teknolojik aracını öğretmene yardımcı olarak değerlendirmek istediklerini belirtmektedirler. Amacımız bilgisayarın sihirli bir kutu olmadığını göstermek ve onun dil öğretimindeki yerini belirlemek olmalıdır. Şu ana kadar üretilen ders yazılımlarının birçoğu öğretimi çok mekanik hale getirdikleri için eleştirilmektedir. Bu yazılımların birçoğu bilgisayar uzmanları tarafından geliştirildiğinden öğretime eğitimci gözüyle yaklaşılmamış, ve birçok sorunlar ortaya çıkmıştır. Yine bu tür yazılımları oluşturmak için bilgisayar uzmanı olmak, yani bilgisayar programlama dillerini bilmek gerekiyor gibi davranılmıştır. Özellikle yabancı dil öğretiminde kullanılan yazılımlarda öğrenimi iletişimsel hale getirmek için hareketli resimler çok kısıtlı olarak kullanılmış, bilgisayarın sesli mesaj vermesi çok dar çevrede gerçekleştirilmiştir. İnsan sesini kaydetmek, ve insan sesiyle mesaj vermek ancak son yıllarda sağlanabilmiştir. Bilgisayar kullanıcıya mekanik dönütler verdiği için sıcak bir ilişki kurulamamıştır. Şu ana kadar yapılan dil öğretimi yazılımlarının en büyük eksikliklerinden birisi de, yaratılan bir yazılımda daha sonra ekleme ve çıkarma yapmanın olanaksız oluşu, dersin genişlemesi durumunda konulararası ve hatta disketlerarası bağlantının yapılamamasıdır.

Biraz sonra size sunacağım programı kullanmak için daha önceden bilgisayarı bilmek ve kullanmak gerekmemektedir. Bu programı kullanmak ve geliştirmek isteyen bir öğreticinin, ders materyali geliştirme konusunda deneyimli olması, öğreteceği konuyu sistematik hale getirebilmesi, kısaca kendi alanında uzman olması yeterlidir.

Derslerin programlanmasında ilk deneyim olduğu için başlangıç düzeyinde İngilizce öğretimde kullanılacak basit yapıları, özellikle yer edatları konusunu seçtim. İngilizce öğretimini sistematik olarak düzenleyebilmek koşuluyla İngilizcedeki her konu bilgisayarla öğretilir ve sonuçları değerlendirilebilir.

Bilgisayar sınav sonuçlarını otomatik olarak hesaplayabilir ve bunlar bilgisayarda sadece öğretmenin erişebileceği bir rapor dosyasında saklanabilir.

Bu çalışmada başlangıç olarak İngilizcedeki "Yer Edatları" seçilmiş ve bu yapılar iletişimsel olarak COURSEBUILDER yazılımı ile gerçekleştirilmiştir.

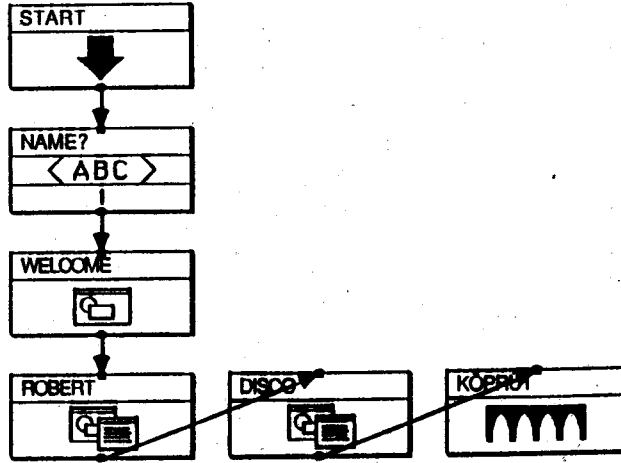
Coursebuilder programı Yazarlık Dilleri (Authoring Languages) ile Yazarlık Sistemleri (Authoring Sytems) nin bir parçası olarak Bilgisayar-Destekli Öğretim materyali hazırlamada kullanılan bir programlama dilidir. Bu dili öğrenmek için diğer bilgisayar dillerinde olduğu gibi kod kelimeler öğrenmeniz, ezberlemeniz gerekmez. Ekran üzerinde simgeleri kullanarak düşüncelerinizin bir şemasını çizmek yeterli olmaktadır. Yukarıda da değindiğimiz gibi bu program bir yazarlık dilidir. Bilgisayar dilinde bu program yaratan program anlamına gelir. Yani Coursebuilder ile program yarattıktan sonra bunu başkalarına paket programı olarak vermek mümkündür. Başkalarında bu programı kullanarak yarattıkları yazılımları alabilir ve bu programlara kendi isteğiniz doğrultusunda eklemeler, çıkartmalar yapabilirsiniz. Kısacası Bilgisayar-Destekli İngilizce Öğretim yazılımı kullanmak isteyen kişilere yaratıcılıklarını ortaya çıkarma imkanı vermektedir.

Bu programla örnek olarak oluşturduğumuz dersin sunuşu kısaca şöyle olmaktadır. Şekil 1. deki akış diagramında da görüldüğü gibi bilgisayar kullanıcıya önce adını sözlü ve yazılı olarak sormakta ve kullanıcının adını yazmasını istemektedir. Bundan sonraki bütün işlemlerde daha sıcak bir ortam yaratmak amacıyla bilgisayar kullanıcının adıyla hitabetmektedir. Kullanıcı adını yazdıktan sonra bilgisayarın dönütü şöyle olmaktadır.

WELCOME TO OUR ENGLISH LESSON FARUK.

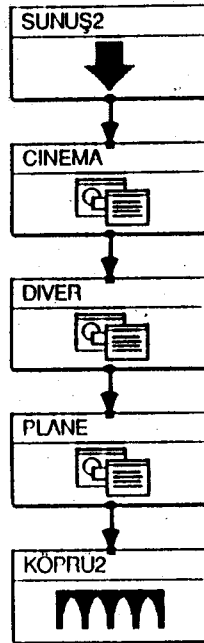
OUR LESSON TODAY IS PREPOSITINS.

Bu dönüştürme sonra öğretilmesi amaçlanan yapıları içeren küçük senaryolar bilgisayar ekranında belirir. Bu senaryolar canlandırma tekniği kullanılarak hareketlendirilmiş resimlerle olay aktarılırken bilgisayar senaryoyu sözlü ve yazılı olarak öğrenciye iletmektedir. Bu bölümler halinde yazılan senaryolar birbirine otomatik olarak bağlanmakta ve bu senaryoların genişlediği ve bir diskete sığmadığı durumlarda Şekil.1'de görüldüğü gibi KÖPRÜ 1 ile değişik programlar, dosya halinde getirilmiş kütükler ve hatta çok sayıda disket birbiri peşi sıra otomatik olarak dersin akışını bozmadan kullanılabilir. Bizim örnek programımızda da üç ayrı dosya oluşturulmuş ve bu dosyalar arasında geçişler KÖPRÜ ile yapılmaktadır.



Şekil. 1

Bu aşamadan sonra bilgisayar Şekil.2'de görülen SUNUŞ 2 dosyasına gitmekte ve bu dosyadaki senaryolara devam etmektedir. Bu geçiş yapılırken daha önce de belirtildiği gibi dersin akışı hiçbir şekilde kesintiye uğratılmamaktadır. Şekil.2'de de görüldüğü gibi senaryolar devam etmekte ve geçiş KÖPRÜ 2 ile yapılmaktadır.



Şekil. 2

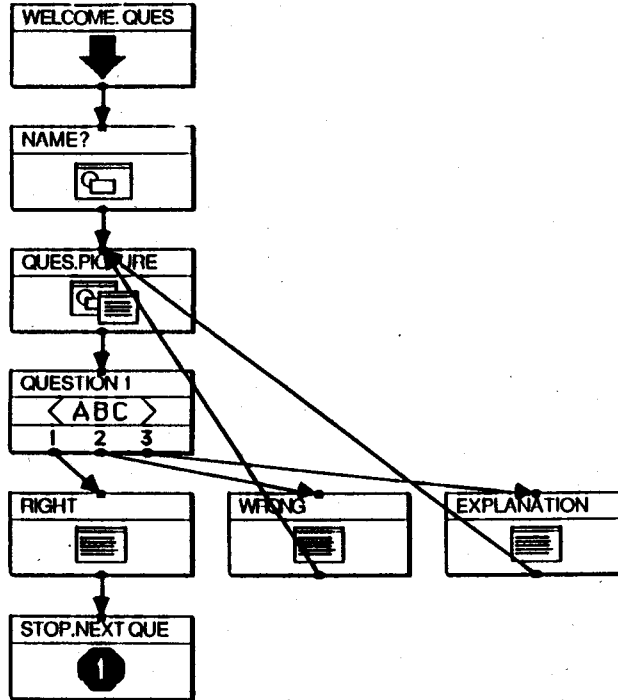
Bu geiř ile dersin sunuř ařaması tamamlanmıř olup QUESTIONS dosyasına gidip ekrana dersle ilgili sorular verilmektedir. soruları iletiřimsel hale getirmek iin ekrana nce resim verilmekte ve sorular resim ile baėdařtırılmaktadır. KPR ile baėlantı yapılan QUESTIONS dosyasında kullanıcının adı tekrar sorulmakta ve dnt alındıktan sonra ekrana resimle birlikte szl ve yazılı olarak gelmektedir. Bu alıřmada soru eřidinden rnekler verilmiř ve doėru veya yanlıř yanıtardan sonra gerekli dntler verilmekle kalmayıp kullanıcıya sınırlı sayıda deneme imkanı verilmektedir. Kullanıcı sorulan soruya doėru yanıt verirse bilgisayardan

WELL DONE FARUK. NOW ANOTHER QUESTION.

dnt ile ėrencinin bařarisına olumlu pekiřtiren verilmektedir. Yanlıř cevap verilmesi durumunda

SORRY, WRONG. PLEASE TRY AGAIN.

dnt ile hata yapılan soruya dnlmekte ve kullanıcının bir kez daha denemesi istenmektedir. Bu her yanlıř sonra Őekil. 3'te grldėi gibi deneme sayısı  ile sınırlanmakta nc kezde de hala yanlıř yanıt veriliyorsa bilgisayar yanlıř yapılan yapının iyi anlařılmadıėına karar vererek o yapı ile ilgili basit cmlelerle aıklama kısmına gemektedir. Bu aıklama ařamasından sonra tekrar hata yapılan soruya dnlmekte ve ėrenmenin tam olup olmadıėını anlamak iin soru bir kez daha sorulmaktadır.



Őekil. 3

Bütün bu aşamalardan sonra bilgisayar,

**THE COURSE HAS FINISHED. SEE YOU IN THE NEXT COURSE
FARUK.**

dönütüyle dersi bitirmekte ve diğer derste görüşmek üzere kullanıcıdan ayrılmaktadır.