



FRANSIZCA ÖĞRETİM YAZILIMLARINA GENEL BİR BAKIŞ*

*Erdinç ASLAN***

ÖZET

Teknolojik gelişmeler birçok alanı etkilediği gibi yabancı dil öğretim alanını da etkilemektedir. Özellikle bilgisayar teknolojilerinin sunduğu olanaklar, dilbilimcilere birçok kolaylık sunmaktadır. Video, telekonferans, çevrimiçi uygulamalar ve dil öğretim yazılımları bunlardan bazılarıdır. Dil öğretim yazılımları diğer uygulamaları da içinde barındırdığından bu alanın ihtiyaçlarını karşılamada ön plana çıkmaktadır. Günümüzde çeşitli dilleri öğretmek için tasarlanmış birçok yazılım bulunmaktadır. Fransızca öğretmek için de tasarlanmış birçok yazılım mevcuttur. Biz de çalışmamızda Fransızca öğretmek amacıyla hazırlanmış yazılımları ele aldık. Çalışmamızda Genel Tarama Modeli tercih edilmiş ve evrenden seçilen örnekler üzerinde incelemeler yapılmıştır. Yapılan incelemeler sonucu elde edilen verilerden ilginç, bilgi verici ve kullanışlı sonuçlar çıkarmak için kaynaklarla karşılaştırma yapılarak veriler tekrar yorumlanmış ve yargı cümleleri elde edilmiştir. Ayrıca veriler çalışmanın alandaki gelişimine ve önemine bağlı olarak çalışmayı eleştiren ya da metodolojisini ortaya koyan referanslarla desteklenmiştir. Çalışma somut olarak şu şekilde ilerlemektedir: öncelikle yabancı dil öğretimi ile teknoloji arasındaki ilişkiye değinilmekte ve bilgisayar yazılımlarının dil öğretimindeki yerine vurgu yapılmaktadır. Daha sonra yazılımlar dört farklı kategoriye ayrılmakta ve her kategori için spesifik örnekler verilmektedir. Seçilen örnek yazılımların özelliklerinden bahsedilerek Fransızca öğretiminde yeri ve işlevi değerlendirilmeye çalışılmaktadır. Araştırma sonucunda Fransızca öğretmek için tasarlanmış yazılımların sahip oldukları niteliklerin diğer dilleri öğretmek için tasarlanan yazılımların nitelikleri ile benzerlik gösterdiği, her ne kadar yabancı dil öğretmek için hazırlanan yazılımların çoğu İngilizce öğretim yazılımlardan oluşsa da bu alanda kullanılan teknolojilerin diğer dillerin öğretilmesi için hazırlanan yazılımlara da yansıtıldığı görülmüştür. Bunlarla birlikte bu yazılımların Fransızca öğretimine olumlu katkılar sunacağı kanısına varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar destekli yabancı dil öğretimi, Fransızca öğretim yazılımları, teknoloji, eğitim.

*Bu makale Crosscheck sistemi tarafından taranmış ve bu sistem sonuçlarına göre orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.

** Öğretmen-MEB, El-mek: erdincaslan36@hotmail.com

AN OVERVIEW OF FRENCH TEACHING SOFTWARES

ABSTRACT

Technological advancements affect also the field of foreign language teaching, such as affected many areas. Especially possibilities offered by computer technology, offers convenience to many linguists. Video, teleconferencing, online applications and language learning softwares are some of them. Language learning softwares stand out meeting the needs of this area because it contains in other applications. Nowadays, there are many software designed to teach different languages. There are many software designed to teach French. In our study, we have discussed softwares prepared to teach French. In our study, preferred General Scanning Model and did researches on samples selected from the universe. The data obtained re-interpreted by comparison with the data sources to draw conclusions interesting, informative, and useful and judicial sentences were obtained. Also the data supported by references criticizing the work or setting out its methodology depending on the importance of the development of the field of study. The study is proceeding concretely to as: First, the relationship between technology and foreign language teaching is mentioned and the importance of computer softwares in language teaching is emphasized. Later, softwares are divided into four different categories and specific examples are given for each category. Mentioning the features of the selected sample softwares, it seeks to assess place and function in French teaching. As a result of research, it observed that qualifications of the softwares designed to teach French are similar to qualifications of the softwares designed to teach other languages and that although most of the software prepared to teach a foreign language are English language teaching software, that the technologies used in this area is reflected in the software prepared for the teaching of other languages. Together with these, it was concluded that the software will offer a positive contribution to the teaching of French.

Key Words: Computer assisted foreign language teaching, French teaching softwares, technology, education.

1. Giriş

Teknolojik gelişmelerin hızla ilerlediği günümüzde birçok bilim dalı bu gelişmelerden yararlanmak istemektedir. Bu bilim dallarından biri de Eğitim Bilimleri'dir. Bilgisayarın ve İnternetin yaygın bir biçimde kullanılmaya başlaması ile birlikte bilgi edinme daha kolay, daha hızlı ve daha etkili hale gelmiştir. Bu durum eğitim bilimcilerin bu gelişmelere kayıtsız kalmalarını imkânsız hale getirmiştir. Eğitim bilimleri alanında ise bu gelişmelere en fazla ilgi gösteren alanlardan biri Yabancı Dil Öğretim alanı olmuştur. Çünkü bu alanda bilimsel yeniliklere ve teknolojik gelişmelere daha çok ihtiyaç duyulmaktadır. Bunun temel sebebi Daniel Coste'ın (1996) belirttiği gibi, "Bir yabancı dili öğrenmek ancak o dili konuşanların davranış ve yaşam biçimlerini keşfetmekle mümkün olabilir" (Kartal, 2005, s.82). Bu amaçla, o dili konuşan insanlara ait sesler ve görüntüler çeşitli yazılımlar vasıtasıyla kayıt altına alınıp, birer ders aracı haline getirilmekte ve böylelikle öğrenciler ile o dili, ana dili olarak konuşan insanlar bir araya gelmektedir.

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



Yabancı dil öğretiminde o dili anadil olarak konuşan öğretmenlerle yapılan eğitimin etkili yöntemlerden biri olduğu eğitimbilimciler tarafından kabul edilen bir gerçektir. Fakat anadil olarak konuşan öğretmen bulmak zor ve masraflı bir iştir. Bundan dolayı bilgisayar ve İnternet'in sunduğu olanaklara sıkça başvurulmaktadır. Video, telekonferans, çevrimiçi uygulamalar ve dil öğretim yazılımları bunlardan bazılarıdır. Özellikle dil öğretim yazılımları diğer uygulamaları da içerdiğinden bu alanın ihtiyaçlarını karşılamada öne çıkmaktadır.

Yalın, konuya farklı bir açıdan yaklaşarak, “Öğrenme işlemine katılan duyu organlarımızın sayısı ne kadar fazla ise o kadar iyi öğrenir ve o kadar geç unuturuz” (2010, s.20) demektedir. Ses, yazı ve görüntünün aynı anda kullanıldığı çoklu ortam (multimedya) bileşenlerini içeren yazılımlar birden fazla duyu organına hitap ederek daha etkili öğrenmeler gerçekleştirebilir.

Aktaş, görsel ve işitsel özelliklere sahip araçların öğrenciye öğrenmeye çalıştığı dili yalnız yapısal açılardan değil, aynı zamanda sosyo-kültürel açılardan da gösterdiğini ileri sürerek bu durumu şöyle açıklamaktadır:

Öğrenci bu araçların yardımıyla dilin iletişimde kullanım ortamlarını tanımakta, dinleme ve anlama becerisinin ediniminde gerekli olan doğru vurgulamayı, tonlamayı ve iletişime eşlik eden el, yüz, beden hareketlerini de tanımaktadır. Bu yaklaşım öğrencinin diğer becerilerinin yanında konuşma becerisinin gelişmesini de etkilemektedir, öğrenci günlük konuşma ortamına ve hızına, tümce yapılarına alışabilmekte ve ayrıca sözcük dağarcığını da zenginleştirebilmektedir (2005, s. 52).

Günümüzde çeşitli dilleri öğretmek için tasarlanmış birçok yazılım bulunmaktadır. Fransızca öğretmek için de tasarlanmış yazılımlar mevcuttur. Biz de çalışmamızda Fransızca öğretmek amacıyla hazırlanmış yazılımları ele aldık. Seçtiğimiz örnek yazılımların özelliklerinden bahsederek Fransızca öğretiminde yeri ve işlevini değerlendirmeye çalıştık.

2. Yöntem

Bu bölümde araştırma modeli, çalışmanın evren ve örnekleme, veri toplama teknikleri ile verilerin analizi bölümleri yer almaktadır.

2. 1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada *Genel Tarama Modeli* tercih edilmiştir. Genel tarama modelinde birden fazla ögeden oluşan bir evrende, evrenin tümü veya ondan seçilen bir grup veya bir örnek üzerinde belli bir yargıya varmak için yapılan tarama düzenlemeleridir.

2. 2.Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Fransızca öğretmek amacıyla tasarlanmış *Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Didacticiels), Alıştırma ve Tekrar (S'exercer et Pratiquer), Öğretici Oyun (Jeux Educatifs), Benzetim (Simulation) yazılımları* oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise bu türlerden seçilen çeşitli yazılımlar oluşturmaktadır.

2. 3. Veri Toplama Teknikleri

Veriler gözlem tekniği ve literatür tarama teknikleri kullanılarak elde edilmiştir. Ayrıca örneklem yöntemi kullanılarak bazı programlar incelenmiş ve bu programlar içerisinden örnek bölümler seçilerek araştırmanın verileri somutlaştırılmaya çalışılmıştır.

2. 4. Verilerin Analizi

Araştırmada literatür tarama, gözlem ve örneklem vasıtasıyla elde edilen veriler araştırmayı kaliteli ve gerekli kılmak için ve açık yanıtlardan sakınmak için iç ve dış geçerliliği ile ana kategorilere ayrılmıştır. Elde edilen verileri somut hale getirmek amacıyla evrenden seçilen

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/ 10 Fall 2013



örneklerle konular desteklenmiştir. Yapılan incelemeler sonucu elde edilen verilerden ilginç, bilgi verici ve kullanışlı sonuçlar çıkarmak için kaynaklarla karşılaştırma yapılarak veriler tekrar yorumlanmış ve yargı cümleleri elde edilmiştir. Ayrıca veriler çalışmanın alandaki gelişimine ve önemine bağlı olarak çalışmayı eleştiren ya da metodolojisini ortaya koyan referanslarla desteklenmiştir.

3. Fransızca Öğretim Yazılımları

Yabancı dil öğretim yazılımları belli amaçlara göre tasarlanır ve belli amaçlar için kullanılır. Örneğin bazı yazılımlar, konunun bütünüyle sunulması amacıyla hazırlanırken bazı yazılımlar alıştırmaya ve tekrar yapmak için tasarlanmaktadır. Bununla birlikte bugün birçok eğitim bilimci öğretim amaçlı kullanılan yazılımları çeşitli kategorilere ayırarak sınıflandırmaktadır. Her ne kadar farklı sınıflandırmalar olsa da genel olarak bilgisayar ile öğrenci arasındaki etkileşimi sağlayan yazılımları dört grupta ele alınır. Bunlar;

Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Didacticiels)

Alıştırma ve Tekrar (S'exercer et Pratiquer)

Öğretici Oyun (Jeux Educatifs)

Benzetim (Simulation)

3. 1. Birebir Öğretim veya Ders Sunu (Didacticiel) Yazılımları

Bu tür yazılımlar bir anlamda öğretmenin rolünü üstlenerek konuları medya bileşenleri vasıtasıyla sunar. Öğrenci bilgisayar ile birebir etkileşim halindedir ve kimseden yardım almaz. Öğrencinin kendi hızına göre ilerlediği bu yazılımlarda önce konu sunulur daha sonra öğrenmenin pekiştirilmesi için sorular sorulur. Öğrencinin doğru cevap vermesi durumunda bir sonraki konuya geçilir, yanlış cevap vermesi durumunda konu tekrar edilir.

Birçok alanda kullanılan Birebir Öğretim Yazılımlarının en yaygın kullanıldığı alanlardan biri de Yabancı Dil Öğretim alanıdır. Bu gün çeşitli dilleri öğretmek amacıyla tasarlanmış birçok birebir öğretim yazılımı bulunmaktadır. Fransızca öğretmek için de gerek Fransa'da gerekse ABD, Kanada, Japonya, Güney Kore gibi ülkelerde birçok program tasarlanmıştır.

Birebir öğretim yazılımlarından en dikkat çekenlerinden biri **Rosetta Stone** diğeri **Tell Me More**'dur. Bu yazılımlar doğrudan Fransızca öğretmek için tasarlanmış yazılımlar değildir. Başlangıçta İngilizce öğretmek için hazırlanan bu yazılımlar aynı mantık üzerine diğer dilleri öğretmek için de tasarlanmıştır. Bu yazılımlar Fransızca yazılımı Fransızca öğretmek için tasarlanmış yazılımların en önemlilerindedir. Farklı seviyelerde dersler sunan bu yazılımların önemli özellikleri ses tanıma ve telaffuz kontrol sistemleridir. Bu sistem öğrencinin konuşmasını algılar telaffuzu değerlendirir ve hataları düzeltir.

Bunların dışında Fransızca öğretimi için tasarlanmış başka yazılımlarda mevcuttur. Bunlardan bazıları; İçerisinde eğlenceli oyun ve hikâyelerin bulunduğu, dinleme ve konuşma etkinliklerinin yer aldığı **Instant Immersion French**. Konuşma ve dinleme etkinliklerinin ağırlıkta olduğu başlangıç, orta ve ileri düzey derslerin yer aldığı **A l'écoute de la Langue Française**. 40'dan fazla interaktif senaryonun yer aldığı, birçok kelime alıştırmasının bulunduğu ve ses tanıma sisteminin kullanıldığı **French Deluxe** gibi yazılımlardır.

Yukarıda bahsedilenlerden farklı olarak doğrudan belli etkinlikler için hazırlanmış yazılımlar da mevcuttur. Bunlardan bazıları; İmla ve dilbilgisi üzerine odaklanmış **J'écris** ve **Orthographe**, Sözcüklerin okunuşu üzerine odaklanan **Je lis**, hızlı okuma ve anlama etkinliklerini içeren **Lecto**, heceler ve deyimler konusunu ele alan **Syllaphon**, fiiller üzerine odaklanan **Conjugaison** gibi yazılımlardır.

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



3. 2. Alıştırma ve Tekrar (S'exercer et Pratiquer) Yazılımları

Bu tür yazılımların temel amacı tekrar ederek ve egzersiz yaparak bilgilerin kısa süreli bellekten uzun süreli beleğe aktarılmasıdır. Bu yazılımlar bir yandan sınıf ortamında kendi kendine öğrenmeyi sağlayacak içerikler sunarken bir yandan da daha önce öğrenilmiş konuların pekiştirilmesini sağlar. Yabancı dil öğretimi için oldukça kullanışlı olan bu yazılımlar özellikle kelimelerin doğru telaffuz edilmesinde ve seslerin tanınmasında büyük öneme sahiptir. Öğrenci hedef dile ait kelimelerin ve cümlelerin doğru telaffuzunu defalarca dinleyip defalarca tekrar edebilir.

Alıştırma ve tekrar yazılımları *bilgisayar denetimli* ve *bilgisayar denetimli olmayan* yazılımlar olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bilgisayar denetimli yazılımlarda öğrencinin ilerlemesi bilgisayar denetiminde olup doğru ve yanlış cevaplar anında geribildirimle kontrol edilebilmektedir. Bilgisayar denetimli olmayan yazılımlarda bilgiler öğrenciye bir bütün şeklinde sunulmakta, öğrenci ihtiyaç duyduğu zaman geri dönerek konuyu tekrar etmektedir. Bu yazılımlarda öğrenci bilgisayardan herhangi bir geribildirim veya düzeltme almamakta ilerlemesi tamamen kendisine bağlı olmaktadır.

Bilgisayar denetimli alıştırma ve tekrar yazılımlarından en dikkat çekici olanlardan biri yeni sözcükler öğrenme ve öğrenilen sözcükleri tekrar etmeye yarayan **Byki (Before You Know It)**'dir. İçerisinde flash kartların bulunduğu bu yazılım da başlangıçta İngilizce için tasarlanmış daha sonra aynı metot üzerine 70'den fazla dil'e uyarlanmıştır. İçerisinde kelime etkinliklerinin bulunduğu diğer yazılımlar **Des Mots Plein la Tête** ve **Sac de Mots**'dur. Hece ve kelime etkinlikleri üzerine odaklanan **Conscience Phonologique**, okuma hızını artırmak için tasarlanmış **Supralec**, farklı okuma alıştırmalarının yer aldığı **Aller** gibi yazılımları da sayabiliriz.

Bilgisayar denetimli olmayan alıştırma ve tekrar yazılımlarından biri **Language Coach**'tur. Bu yazılım iki birimden oluşmaktadır. Bunlardan birincisi öğretmenin öğrenciye sunacağı alıştırmaların tasarlanmasına olanak sağlayan Öğretmen Arayüzü, diğeri ise öğretmenin tasarladığı dersi öğrencinin kendi bilgisayarında açarak çalışmasına olanak sağlayan Öğrenci Arayüzü'dür. Öğretmen Arayüzü ile öğretmen ses, resim ve yazı dosyaları kullanılarak bir kaç dakika içinde ders tasarlar ve öğrencinin kullanıma sunabilir. Öğrenci de kendi modülünden sisteme giriş yaparak alıştırmaları yapar. Bilgisayar denetimli olmayan yazılımlar için Office'in **Power Point** yazılımını da saymak gerekir. Bu yazılım dil öğretim amaçlı birçok etkinlikte verimli bir şekilde kullanılabilir.

3.3. Öğretici Oyun (Jeux Educatifs) Yazılımları

Genellikle ilköğretim seviyesinde kullanılan bu tür yazılımlar hoşça vakit geçirerek öğretmeyi hedefler. Öğrenci bir rekabet ortamında bulunduğundan sürekli aktiftir. Öğretici Oyun Yazılımlar öğrencinin psikomotor gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Bunun en önemli sebebi ise bu çağdaki öğrencilerin öğrendikleri soyut kavramları somutlaştırmakta zorlanmalarıdır.

Çoban, eğitsel oyunların en fazla etkili olduğu alanların başında yabancı dil öğretimi alanının geldiğini belirterek bunun nedenini şöyle açıklamaktadır:

Oyunlar dille etkileşimi gerektirir. Oyunla öğrenci, yeni sözcükler ve kurallı cümleler kurmayı öğrenir. Dinleyerek ve okuyarak anlama becerileri üst düzeyde gelişir. Konuşma becerisi artar, söz dağarcığı gelişir, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazanır, soru sormayı yeni bilgiler edinmeyi, bilgilerini başkalarına açıklama alışkanlığı edinir (2006, s.38,39).

Fransızca öğretmek için tasarlanmış oyun yazılımlarından biri web tabanlı bir yazılım olan **Le Terrain de Jeux**'dür. <http://www.jeuxpgl.com> adresi üzerinden ücretsiz erişilen bu yazılımda çeşitli bulmacalar, bilmeceler ve birçok eğlenceli oyun yer almaktadır. Fransızca dil bilgisini

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/ 10 Fall 2013



geliştirmeyi amaçlayan bir veya iki kişi ile oynanabilen bir diğer oyun programı **Grammaire**'dir. Ayrıca imla etkinliklerinin yer aldığı **Orthokid**, kelime bulmaca oyunu olan **Jeu du Pendu "Ouvert"** ve harfler ve seslerle ilgili etkinliklerin yer aldığı bir oyun yazılımı olan **Coucou le Hibou** gibi yazılımlar da öğretici oyun yazılımlarındandır.

3. 4. Benzetim (Simulation) Yazılımları

Öğrencinin gerçek hayata hazırlanmasında bilgi ve becerilerini görerek ve yaparak kazanması eğitim bilimlerinin ana amaçlarındandır. Benzetim yazılımları, eğitimin bu amacını gerçekleştirmek için başvurulacak en önemli kaynaklardan biridir. Bu yazılımlar kullanılarak sınıf ortamında yapılması zor, tehlikeli ve bir o kadar da pahalı olan çalışmalar kolaylıkla gerçekleştirilebilir. Böylelikle hem oluşabilecek tehlikelerin önüne geçilir hem zaman ve maliyetten tasarruf edilir. Birçok bilim dalı için vazgeçilmez bir kaynak olan benzetim yazılımları yabancı dil öğretim alanı için de büyük anlam ifade etmektedir.

Bu yazılımlar gerçek hayattan kesitlerin sınıf ortamına getirilmesi ile yabancı dil öğretim alanının ihtiyaç duyduğu gereksinimleri karşılayarak dil öğretimine yeni bir boyut kazandırmaktadır. Bugün artık bir yabancı dili öğrenmek yalnızca o dile ait dilbilgisi kurallarının bilinmesiyle yeterli olmamaktadır. Hedef dilin konuşulduğu ortamın özelliklerini de bilmek gerekmektedir. Benzetim yazılımları kullanılarak hedef dilin konuşulduğu ortamdan kesitler sınıf ortamına getirilebilmekte ve öğrencilerin o ortamı yakından tanımasını sağlanabilmektedir.

Benzetim yazılımlarından biri Fransızca sözlü iletişim becerilerini geliştirmek için tasarlanan **A la Rencontre de Philippe**'dir. İçerisinde yerli frankofonların konuşmalarının yer aldığı senaryolar bulunmaktadır. Hikâyeler Paris'te doğal ortamlarda geçmekte ve bu sayede öğrenci o dilin konuşulduğu doğal ortama girerek dili, kültürle birlikte öğrenme fırsatı bulmaktadır. Senaryonun ana kahramanı *Philippe Vitaz* Paris'te bir takım sorunlar yaşamaktadır. Yazılımı kullanan öğrenci, Philippe'e karşılaştığı sorunlarda yardım etmekte ve onu yönlendirmektedir. Aslında Philippe, farklı bir karakter değil yazılımı kullanan öğrencinin bizzat kendisidir. Yani öğrenci Philippe rolünü oynamaktadır. Philippe'in atması gereken adımlarına öğrenci karar vermekte ve onu yönlendirmektedir.

4. Tartışma

Günümüzde Fransızca öğretmek amacıyla tasarlanmış yazılımlar, genel itibari ile bu alanda tasarlanmış diğer dil öğretim yazılımları ile benzerlikler göstermektedir. Bu alanda ön plana çıkan yazılımlar doğrudan Fransızca öğretmek için tasarlanmış yazılımlar değildir, başlangıçta İngilizce öğretmek için tasarlanmış yazılımların aynı prensip üzerine oturtulmuş sürümleridir. Fakat bunların dışında doğrudan Fransızca öğretmek amacıyla tasarlanmış yazılımların sayısı da az değildir.

Yazılımların bir kısmı Fransızca'yı genel olarak ele alırken bazı yazılımlar belli etkinlikler üzerine odaklanmaktadır. Örneğin, **Orthogramme** yalnızca imla ve dilbilgisi etkinlikleri üzerine odaklanırken, **Conjugaison** fiillerle ilgili etkinliklere odaklanmaktadır. **Lecto** hızlı okuma ve anlama etkinliklerini içerirken **Syllaphon** heceler ve deyimlerle ilgili etkinlikler içermektedir.

Yazılımlarda Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni (OBM)'nin dikkate alınmadığı gerçeğini görüyoruz. Seviyeler genel olarak ya başlangıç, orta ve ileri düzey olarak üç temel seviyeye göre ya da doğrudan bu seviyelerin birine göre tasarlanmıştır. Örneğin **J'ecris** ve **Je lis** gibi yazılımlar doğrudan ilkökul seviyesine uygun olarak sunulurken, **Tell Me More**, **A l'Ecoute de la Langue Française** gibi yazılımlar başlangıç, orta ve ileri düzey şeklinde 3 temel seviyeye göre sunulmaktadır. Onlarca dersten oluşan içeriğin hangi seviyelere uygun olduğu yeteri kadar açık değildir.

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



Yazılımlardan istenilen verimin alınabilmesi için pedagojik olarak isabetli tasarlanmalarının yanı sıra tasarım metodolojisi açısından da uygun kıstaslara göre tasarlanması gerekmektedir. Özellikle bilgisayar ile öğrenci arasında sağlıklı bir iletişim kurulabilmesi her şeyden önce bilgisayar ekranının (arayüz) doğru kıstaslara göre tasarlanmasına bağlıdır. Zira öğrenci ile etkileşimin gerçekleştiği ve öğrencinin ihtiyaç duyduğu bilgiye ulaştığı en önemli eleman arayüzdür. Yazılımların büyük çoğunda arayüz tasarımının son derece başarılı olduğu görülmektedir. Özellikle **Rosetta Stone**, **Tell Me More** ve diğer birebir öğretim yazılımlarında metin, ses, grafik, video gibi unsurların isabetli bir şekilde kullanıldığını söyleyebiliriz.

Burada ses konusuna ayrı bir paragraf açmakta fayda var, zira yabancı dil öğretiminde karşılaşılan en önemli sorunlardan biri telaffuz sorunudur. Anadil ile hedef dil arasındaki ses sistemindeki farklılıklar, birbirlerinde bulunmayan sesler ve yerli olmayan öğretmenlerin bu farklılıkları yeteri kadar yansıtamaması gibi durumlar bu sorunun temelini oluşturmaktadır. **Rosetta Stone** ve **Tell Me More** gibi yazılımlarında kullanılan *ses tanıma ve telaffuz kontrol sistemleri* bu sorunun çözümüne önemli katkı sunmaktadır. Telaffuz etkinlikleri için son derece kullanışlı olan bu sistemle öğrenci bilgisayarla sözlü olarak etkileşime girmekte, sistem, öğrencinin telaffuzu değerlendirilmekte ve hataları düzeltilmektedir.

Yazılımlarda kullanılan içeriklerin dikkat çekici olması yazılımların başarısı açısından önemlidir. Akçay, programlarda kullanılacak içeriklerin öğrencilerin dikkatini çekmemesi durumunda öğrencilerin o derse güdülenmesinin zor olduğunu ifade etmektedir. (2007, 52). Bu bakımdan kullanılacak yazı, renk, nesne gibi bileşenlerin dikkat çekici özelliklerde olması gerekmektedir. Ses, yazı ve görüntünün aynı anda kullanıldığı çoklu ortam (multimedya) bileşenleri öğrencinin dikkatini canlı tutmada ve onda ilgi uyandırmada son derece büyük olanaklar sağlamaktadır. Bu unsurların buradaki yazılımlarda da kullanıldığını görmekteyiz. Bunlar arasında yazılara dikkat çekmek için renklendirme, ses, grafik ve metni birleştiren hareketli animasyonlar, zengin video içerikleri gibi unsurları sayabiliriz.

Yazılımların amaç ve işlevleri birbirlerinden farklılık gösterse de tasarım süreçleri genelde birbirine paralellik arz etmektedir. Tasarım aşamaları belli bir süreci gerektirdiğinden proje yaklaşımı temel alınarak tasarım yapılmalıdır. Proje yaklaşımında ise belli kıstasların yerine getirilmesi zorunludur. Örneğin her şeyden önce bir tasarım ekibi kurulmalı; bu ekipte yer alacak kişiler hem teknik hem pedagojik altyapıya sahip uzmanlardan oluşmalıdır. Fakat özellikle oyun yazılımları ve doğrudan belli etkinliklere odaklanmış birebir öğretim yazılımlarının proje yaklaşımı ile değil, belli uzmanlar tarafından hazırlandığını görmekteyiz. Örneğin, **Sac de Mots** Lybil Ber tarafından hazırlanırken **Coucou le Hibou** Hahn Thierry tarafından, **Jeu du Pendu "Ouvert"** Didier Bigeard tarafından hazırlanmıştır.

5. Sonuç

Bugün Fransızca öğretmek için tasarlanmış birçok yazılım bulunmaktadır. Bu yazılımların nitelikleri diğer dilleri öğretmek için tasarlanan yazılımların nitelikleri ile benzerlik göstermektedir. Her ne kadar yabancı dil öğretmek için hazırlanan yazılımların çoğu İngilizce öğretim yazılımlardan oluşsa da bu alanda kullanılan teknolojiler, diğer dillerin öğretilmesi için hazırlanan yazılımlara da yansıtılmaktadır. Fakat yeni teknolojilerin yazılımlara yansıtılması yeterli değildir, nitelikli yazılımlar geliştirmek ve başarılı sonuçlar elde etmek için hem pedagojik açılarından hem de tasarım metodolojisi açısından uygun kıstaslara göre tasarlanmaları gerekmektedir. Bu kriterlere uyularak hazırlanan yazılımlardan verim alınamaması söz konusu olamaz. Gerekli kıstaslara uyulmamış, hatalı ve eksik yazılımlar, öğrenciyi olumsuz yönde etkileyerek o materyale karşı olumsuz tutum geliştirmesine ve böylelikle başarısızlığa neden olacaktır. Yazılımların niteliklerinin artırılması ve istenilen verimin elde edilmesi ancak bu yazılımlar üzerinde yapılacak araştırma ve incelemelerle mümkün olacaktır.

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



KAYNAKÇA

- AKTAŞ T. (2005, April). Yabancı Dil Öğretiminde İletişimsel Yeti. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 1 (1), 89–100. Web: www.jlls.org/Issues/Volume1/No.1/tahsinaktas.pdf adresinden 05.05.2013'de alınmıştır.
- ATİCE, C.G. (2012) Logiciels ou Applications en Ligne de Français, Extrait du IEN St Gervais Pays du Mont-Blanc. Web: <http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/spip.php?article380> adresinden 10.05.2013'de alınmıştır.
- COSTE, D. (1996). Multimédia et Curriculum Multidimensionnel. Y. Chevalier (eds.), Acte du Colloque: Outils Multimédia et Stratégies d'Apprentissage. Lille: Cahiers de la Maison de la Recherche de l'Université Charles de Gaulle.
- ÇOBAN, B. (2006). Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar. (1.baskı) Nobel Yayın Dağıtım Ankara
- FURSTENBERG, G. (1993). A la rencontre de Philippe: Videodisc, Software. Teacher's Manual and Student Activities Workbook. Yale University Pres.
- FURSTENBERG, G. et Level, S. (2006). A la Rencontre de Philippe. Guide d'Activités and Manuel de l'Utilisateur. Cle Internaitonal-Sejer.
- KARTAL, E. (2005 October). Bilişim-İletişim Teknolojileri ve Dil Öğretim Endüstrisi. TOJET (The Turkish Online Journal of Educational Technology). 4 (4), Article: 11, 82,87. Web: [http://home.uludag.edu.tr/users/ucmaz/PDF/egitim/htmpdf/2005-18\(2\)/383-393.pdf](http://home.uludag.edu.tr/users/ucmaz/PDF/egitim/htmpdf/2005-18(2)/383-393.pdf) adresinden 07.05.2013'da alınmıştır.
- KARTAL, E. (2005), Çoklu-Ortamlı Yazılımların Fransızcanın Yabancı Dil Olarak Öğretimindeki Yeri ve İşlevleri, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi XVIII (2), 231–244 Web: <http://asosindex.com/journal-article-abstract?id=1260> adresinden 06.05.2013'de alınmıştır.
- LAWLESS, L.K. (2013) Top French Learning Software Programs <http://french.about.com/od/listening/tp/software.--mN.htm> adresinden 09.05.2013'de alınmıştır.
- YALIN, H.İ. (2010). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. (22.Basım). Nobel Yayın Dağıtım, Ankara

<http://www.byki.com> 09.05.2013

http://www.frenchlinguistics.co.uk/reviews/Instant_Immersion_1.shtml 02.05.2013

<http://www.jeuxppl.com> 19.05.2013

<http://www.nch.com.au/language/index.html> 01.05.2013

<http://pages.infinet.net/logitron/franc.htm> 07.05.2013

<http://www.rosettastone.eu> 09.05.2013

<http://www.tellmemore.com> 09.05.2013

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013

