

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

148226

**YABANCI DİLDE KULLANILAN BİLGİSAYAR
DESTEKLİ EĞİTİMİN ÖĞRENCİ BAŞARISI
ÜZERİNE ETKİLERİNİN ARAŞTIRILMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Osman YILMAZ

148226

**Enstitü Anabilim Dalı : BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM
TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ**

Tez Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Çetin BAYTEKİN

TEMMUZ-2004

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**YABANCI DİLDE KULLANILAN BİLGİSAYAR
DESTEKLİ EĞİTİMİN ÖĞRENCİ BAŞARISI ÜZERİNE
ETKİLERİNİN ARAŞTIRILMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Osman YILMAZ

**Enstitü Ana Bilim Dalı : BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM
TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ**

Bu tez 29/07/2004 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile kabul edilmiştir.

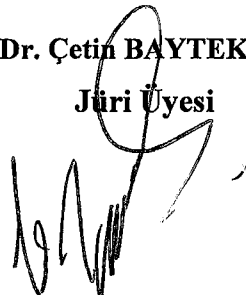
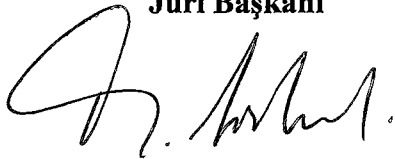
Prof. Dr. Orhan TORKUL Yrd. Doç. Dr. Çetin BAYTEKİN

Yrd. Doç. Dr. Metin Timuçin

Jüri Başkanı

Jüri Üyesi

Jüri Üyesi



TEŞEKKÜR

Bu tezin hazırlanması aşamasında yardımını ve desteğini esirgemeyen ve bana sürekli yol gösteren tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Çetin Baytekin'e şükran borçluyum.

Araştırma ve çevirilerimde bana sürekli yardımcı olan Enka Lisesi İngilizce bölümünden Rabia Yazgan, Banu Hatipoğlu, İrem Papila, Hasan Malatyalı, Gülcan Ateş, Türkçe bölümünden Merve Cirit, Rafet Düğencili, Sosyal Bilimler bölümünden İbrahim Güler, Bilgisayar bölümünden Asif Iqbal, Mehmet Karabaşoğlu ve Kütüphane bölümünden Engin Ergenç'e teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Ayrıca Enka İlköğretim okulundan, Özlem Mecit'e, İngilizce bölümünden, Aslı, Deniz ve Yasemin'e Bilgisayar bölümünden Kurtuluş Toptaş'a, sınıf öğretmenlerinden Cevat Eker, Harun Şerefoğlu ve Muharrem Yalçın'a bana sağladıkları yardım ve destek için çok teşekkür ederim.

Bu çalışmaya başlama aşamasında beni en çok endişelendiren hususlardan bir tanesi de aileme yeterince vakit ayıramayacak olmamdı. Ancak bütün çalışmalarım boyunca bana sabırla anlayış gösteren biricik eşim Burcu Hanım'a ve canım oğlum Alperen'e minnet borçluyum.

Adlarını sayamadığım, ancak çalışmalarım esnasında sürekli yardımlarını gördüğüm dostlarımın affına sığınarak onlara da çok teşekkür ediyorum.

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	iii
ŞEKİLLER LİSTESİ	iv
TABLolar LİSTESİ	v
ÖZET	vi
SUMMARY	vii
GİRİŞ	1
1. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM	5
1.1 Bilgisayar Destekli Öğretimde Yöntemler:.....	7
1.1.1 Alıştırma ve Tekrar Yaklaşımları	8
1.1.2 Benzeşim Uygulamaları	9
1.1.3 Bilgi Aktarıcı Yaklaşımlar	12
1.1.4 Problem Çözme Yaklaşımları	13
1.1.5 Sanal Gerçeklik	14
1.1.6 Eğitsel Bilgisayar Oyunları	15
1.2 Bilgisayar Destekli Yabancı Dil Eğitimi	16
1.2.1 Dil Bilgisi Öğretiminde Teknolojinin Kullanımı.....	19
1.2.2 Kelime Öğretiminde Teknolojinin Kullanımı	21
1.2.3 Dinleme Yeteneklerini Öğrenirken Teknoloji Kullanımı	22
1.2.4 Konuşma Yeteneğini Öğrenirken Teknoloji Kullanımı;.....	23
1.2.5 Okuma Becerilerini Öğrenirken Teknoloji Kullanımı	25
1.3 Bilgisayar Destekli Öğretimin Yararları	27
1.4 Bilgisayarla Destekli Öğretimin Sınırlılıkları	29
1.5 Bilgisayar Destekli Öğretim Uygulamaları.....	32
1.5.1 Dünyadaki Uygulamalar	32
1.5.1.1 Almanya	32
1.5.1.2 Amerika Birleşik Devletleri	33
1.5.1.3 Belçika.....	33
1.5.1.4 Danimarka	34
1.5.1.5 Fransa	34
1.5.1.6 Lüksemburg	35
1.5.1.7 Çin.....	35

1.5.1.8 Hollanda	36
1.5.1.9 İngiltere	36
1.5.1.10 Norveç	36
1.5.1.11 İrlanda	37
1.5.1.12 İtalya.....	37
1.5.1.13 Yunanistan	37
1.5.2 Türkiye'de Bilgisayar Destekli Öğretim:	38
1.5.2.1 1984 -1987 Yılları Arasındaki Faaliyetler	38
1.5.2.2 1984 -1987 Yılları Arasındaki Faaliyetlerin Değerlendirilmesi	39
1.5.3 İlgili Araştırmalar.....	42
2.PROBLEM VE YÖNTEM.....	48
2.1 PROBLEM.....	48
2.1.1 Problem Cümlesi.....	48
2.1.2 Alt Problemler.....	48
2.1.3 Amaçlar	48
2.1.4 Araştırmanın Önemi.....	48
2.1.5 Sayıtlar:.....	49
2.1.6 Tanımlar:.....	49
2.2 YÖNTEM :	50
2.2.1 Araştırma Yöntemi:.....	50
2.2.2 Sınırlılıklar:	50
2.2.3 Veri Toplama Teknikleri.....	51
2.2.4 Evren ve Örneklem	51
2.2.5 Verilerin Çözüm Yöntemi.....	51
2.2.6 Uygulamada Kullanılan Yazılımın Tanıtılması	52
3. BULGULAR VE YORUM.....	58
SONUÇ VE ÖNERİLER :	75
KAYNAKÇA	78
EKLER.....	86

KISALTMALAR

- BDE** : Bilgisayar Destekli Eđitim
BDÖ : Bilgisayar Destekli Öđretim
BÖ : Bilgisayarla Öđretim
CALL : Computer Assisted Lenguage Learning
CBI : Computer Based Istruction
LAB : Laboratuar
ÇEV : Çeviren
AKT : Aktaran
A.G.E : Adı geçen eser



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1 : Deney Grubu Öntest-Sontest İncelemesi.....	59
Tablo 2 :Deney Grubunun T testi açısından ön test-son test karşılaştırmaları	60
Tablo 3 :Kontrol Grubunun Ön test-Son test Açısından İncelenmesi.....	60
Tablo 4 :Kontrol Grubunun T testi açısından öntest-sontest karşılaştırmaları.....	61
Tablo 5 :Deney grubu öntest incelemesi	62
Tablo 6 :Kontrol grubu öntest incelemesi	63
Tablo 7 :Deney ve Kontrol gruplarının T testi açısından ön test karşılaştırmaları	64
Tablo 8 :Deney grubu sontest incelemesi	66
Tablo 9 :Kontrol grubu son test incelemesi	66
Tablo 10 :Deney ve Kontrol Gruplarının T testi açısından son test karşılaştırmaları.....	67
Tablo 11 :Gözlem Kriterlerinin Deney ve Kontrol Grubu üzerinde değerlendirilmesi...	74
Tablo 12 :Gözlem sonuçlarına göre iki grubun değerlendirilmesi.....	74

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 : Alıştırma ve uygulama programları akış şeması	9
Şekil 2 : Benzeşim yöntemiyle kazanılan zaman	10
Şekil 3 : Benzeşim programlarının genel yapısı ve akış şeması.....	10
Şekil 4 : Bilgi Aktarıcı programlarının genel yapısı ve akış şeması.....	13
Şekil 5 : Eğitsel bilgisayar oyunları programlarının genel yapısı ve akış şeması	15
Şekil 6 :Programa ilk giriş ekranı	52
Şekil 7 : Açılış Ekranı.....	52
Şekil 8 :Dilbilgisi Seçim Alanı	53
Şekil 9 : Konu seçildikten sonra başlama alanı	53
Şekil 10 :Gezinti	54
Şekil 11 : Pratik	54
Şekil 12 :Oyun	54
Şekil 13 : Test	54
Şekil 14 : Gezinti bölümünün örnek aşaması	54
Şekil 15 : Türkçe açıklama bölümü.....	55
Şekil 16 :Pratik yapma bölümü	56
Şekil 17 :Oyun Bölümü	57
Şekil 18 :Test Bölümü	58
Şekil 19 :Bilgisayar Destekli Lab. Uygulaması.....	69
Şekil 20 :Öğrencilerin Dikkatini ve Motivasyonunu Gösteren Lab. ve Sınıf Ortamı	71
Şekil 21 :Lab. ortamında yönergeleri dikkatle algılamaya çalışan öğrenciler	71
Şeki 22 :Geleneksel sınıf ortamında öğrencilerin yaptığı bir grup çalışması	72
Şekil 23 : Bilgisayar laboratuarı gözlem sonuçlarının grafiksel olarak değeri-.....	73
dirilmesi	
Şekil 24 : Geleneksel öğretim sınıfının gözlem sonuçlarına göre grafiksel olarak	74
gösterimi	
Şekil 25 :Geleneksel öğretim yapan ve bilgisayar destekli öğretim yapan sınıfların	74
gözlem sonuçlarına göre karşılaştırma grafiği	

ÖZET

Anahtar Kelimeler : Bilgisayar, Bilgisayar Destekli Eğitim, Eğitim Teknolojisi, Bilgisayar Destekli Dil Eğitimi

Bu arařtırmada yabancı dil öğretiminde Bilgisayar Destekli Eğitimin öğrenci başarısı üzerine etkililięi incelenecektir. Bu nedenle öntest- sontest gruplu model uygulanmış ve arařtırma sınıf ve laboratuvar ortamında uygulama yaparak gerçekleştirilmiştir.

Arařtırmanın örneklemini Sakarya ili Adapazarı ilçesi Özel Enka İlköğretim Okulu 7/A ve 7/B öğrencileri oluşturmuştur. Arařtırma deney grubunda 13, kontrol grubunda 13 olmak üzere toplam 26 öğrenci ile yürütölmüştür.

Arařtırma sonunda ders başarısı açısından Bilgisayar Destekli Öğretim gören deney grubunun; geleneksel eğitim gören kontrol grubuna göre daha başarılı olduęu ortaya çıkmıştır.

Bu noktadan hareketle, yabancı dil eğitiminde Bilgisayar Destekli Öğretimin uygulanması önerilmektedir.

SUMMARY

A RESEARCH ON THE EFFECT OF COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING ON THE STUDENT SUCCESS.

Keywords : Computer, computer assisted education, education technology, computer assisted learning language.

The aim of this research is to observe the effect of computer assisted language learning on student's success; for this reason, a pre-test and post-test were applied to model groups and the research was done in a classroom and a laboratory.

The sample was taken from the seventh grade students in the Private Enka Primary School in Sakarya, Adapazari. There were 13 students in the Experimental Group, and 13 students in the Control Group, and there were totaly 26 students in the research.

As a result of the research it was found out that the experiment group having computer assisted language learning is considerably more successful than the control group taught using the traditional methods in terms of academic success.

Therefore, it is suggested that computer assisted language learning should be applied in language learning.

GİRİŞ

Geçmişten bugüne insanların yetişmesinde ve çevreyle ilişkilerinde dil etken olmuştur. Teknolojinin gelişimi, eğitimin daha etkin, verimli ve üretici olmasını sağlamıştır. Yirminci yüzyılın ikinci yarısına girerken gelişen teknolojiye hızla katılan bilgisayarlar toplum eğitiminde yeni ortamlar oluşturmuştur.

Bilgisayarın ve internetin bulunuşu insanlık tarihinde yazının ve matbaanın bulunuşu kadar önemli bir dönüm noktasıdır (Keser, 2004:1235). Abaküsten bugünkü bilgisayarlara kadar geçen dönemde fizik ve matematik bilimindeki gelişmeler teknolojinin gelişmesine katkı yaptığı kadar, eğitim ortamlarında kullanılan eğitim araçlarının gelişmesine de katkı sağlamıştır. Bu açıdan bakıldığı zaman Mısır eğitim programlarına konan ilk yabancı dil derslerinin verilmiş amaçlarıyla bugünkü yabancı dil derslerinin verilmiş amaçları arasında hiçbir fark olmadığı görülmektedir.

Devamlı değişen eğitim programları ve içerikleriyle birlikte onlarla paralel olarak gelişim sağlayan öğrenme ortamı ve ders teknolojileri en son gelişim modülü olan bilgisayar ve bilgisayarla yapılan öğrenmeyi kapsamıştır.

Bilgisayarlardan yararlanma bugünkü bilim dallarından Bilgisayar Destekli Eğitim programlarıyla yapılmaktadır. Bilgisayar Destekli Eğitim günümüzde Uzaktan Eğitim desteğini de alarak internet destekli, hipermedya ve benzeri şekillerde eğitim sağlamaya çalışmaktadır.

Eğitim teknolojisi eğitimdeki temel sorunlara çözüm üretmek amacıyla sürekli yeni gelişmeler ve teknolojik araçlar kullanmayı teşvik eder. Bu nedenle bilgisayarların eğitimde kullanılması ile ilgili araştırmalar son zamanlarda önemli ölçüde değer kazanmıştır.

Eğitim sisteminde dikkat çeken bir nokta da bilgisayarlar ile ne yapılabileceği, ne yapılamayacağı problemidir. Bunun, genel olarak teknoloji merkezli bir bakış açısını yansıttığı söylenebilir. Genel bir bakışla, modern bilgisayar sistemleri şu konularda

iyidir [Scaife ve Wellington, 1993: 23].

- Birçok bilgiyi toplaması ve kaydetmesi.
- Kaydedilmiş bilgiler hakkında karmaşık hesaplamaları hızlı bir şekilde yapması.
- Birçok bilgiyi uygulamaya koyması ve farklı formatlarda bunu sergilemesi.

Eğitim teknolojilerimiz ve bazı bilim adamlarımızın görüşleri şöyledir:

Günümüzde yaşanan değişiklikler, nüfus artışı, öğrenci sayısındaki artış, bilim ve teknolojiye gelişmeler eğitimde, gerekli insan gücünü geliştirme de bir araç olduğu görüşü ve öğrenim yapma arzusu toplumların eğitim sistemlerini önemli ölçüde etkilemektedir [Alkan, 1984: 3-6].

Eğitim ve teknoloji insan yaşamının iyileştirilmesinde önemli rol oynayan iki temel öğedir. Eğitim, İnsanın doğuştan getirdiği gizil güçlerinin ve yeteneklerinin açığa çıkarılmasına, onun daha güçlü, daha olgun, yönetici ve yapıcı bir varlık olarak gelişmesine hizmet etmiştir. Teknoloji ise, insanların eğitim yoluyla kazandığı bilgi ve becerilerinden daha verimli bir biçimde yararlanabilmesinde, onları daha sistemli ve bilinçli olarak uygulayabilmesinde yardımcı olmuştur [Alkan, 1984: 13].

İnsanlığın karşılaştığı sorunların çözümünde onlara yardımcı olmak amacı ile ortaya çıkan teknolojik kaynaklardan, eğitim alanında karşılaşılan geleneksel teknoloji ve yöntemlerle çözülemeyen sorunların çözümünde kullanılması bir zorunluluk haline gelmiştir. Daha çok sayıda bireye, daha kısa sürede etkili bir eğitim hizmeti sunmada yararlanılan kaynaklar aynı zamanda eğitim hizmetlerini götürmede engel oluşturan zaman ve mekan engellerini geniş ölçüde ortadan kaldırmaktadır (T.V., Radyo, video, bilgisayar, programlı eğitim materyalleri gibi) [Hızal, 1988: 25].

Bilgisayarların kapasitesinin gelişmesiyle birlikte kitap benzeri eğitim yazılımları da öğrenciye uyarlanabilir, daha etkileşimli ve bilginin çoklu ortamlarda sunulabildiği bir yapıya kavuşmuştur. Bilgisayarların özellikle internetin yaygınlaşması, her alanda olduğu gibi eğitimde de farklı açılımlara sahne olmaktadır [Aşkar, 2004: 1149] .

Yabancı dil öğretiminde işitsel ve duyuşsal becerilerin geliřtirilmesinde teknoloji kullanımı göz ardı edilemeyen temel bir bileşendir [Bakiođlu, 2004: 991] .

Özellikle yabancı dil öğrenirken öğrencilere dört temel becerinin kazandırılması hedeflenmektedir. Bunlar;

- Konuşma
- Yazma
- Okuma ve okuduđunu anlama
- Dinleme ve dinlediđini anlama

Bu dört temel beceriyi kazanabilmek için önerilen en etkili yöntem dilin konuşulduđu doğal ortama gidilmesidir. Birinci yol çok mümkün olmadığı için son zamanlarda yapılan arařtırmalar sınıf ortamlarının daha etkili nasıl kullanılacađı sorusu üzerine yoğunlaşmıştır.

Çalışmanın Amacı

Şu ana kadar kullanılan teknolojiler içerisinde en etkili olan ve diđer bütün hepsini bünyesinde toplayan bilgisayarların bir şekilde işe koşulması konusunda arařtırmacıların görüş birliđi vardır. Ancak bu alanın yeni olması ve her gün yeni geliřmeler olması bakımından henüz yeterli sayıda arařtırma yapılamamıştır.

Yukarıda belirtildiđi gibi bir çok arařtırma dil ve dilin öğrenilmesi sorunları üzerinde durmaktadır. “Ayrıca ana dilin dışında ikinci yabancı dilin öğreniminin daha etkili nasıl olacađı arařtırılmaktadır” [Baytekin, 1992].

Yabancı dil eğitiminde, yeni bilgi ve iletişim teknolojileri önemli bir potansiyel oluşturmakta, geleneksel ortamlar karşısında önemli üstünlükler içermektedir. Yabancı dil eğitiminde, öncelikle, söz konusu teknolojilerin öğrenme sürecinde bulunanları güdülemesi önemli bir özelliktir. Bilgisayarın kolaylık sağlamanın, daha az sürede ve daha az emek ile sonuca ulaşma olanađı sunmasının yanı sıra, yeni bir teknoloji olması

ve kullanıcıya prestij kazandırması, güdüleyici olmasının nedenlerindedir [Kartal, 2002: 7].

“Dil gelişiminde bilgisayar neden kullanılmalı?” sorusuna en uygun cevap [Halis, 2001: 246]’e göre öğrencilerin yaratıcılıklarını ortaya koyarak dil gelişimlerini sağlayabilmesidir. Bunun sonucunda öğrenciler çoklu ortam kullanarak düzyazı, şiir, oyun gibi formları kolayca yaratabilmektedirler.

Ayrıca yabancı dil eğitiminde kullanılan yeni bilgi ve iletişim teknolojileri bağlamında yaşanan en önemli gelişme, kuşkusuz dünya çapında bir iletişim ağı olan internetin çok hızlı bir şekilde yaygınlaşmasıdır [Kartal, 2002: 10].

Çalışmanın Önemi

Bilgisayarın ve İnternetin bu denli yaygınlaşması eğitim programlarının ve ortamlarının yeniden düzenlenmesine oldukça önemli katkıda bulunmuştur. Özellikle yabancı dil öğrenme konusunda doğal ortamlar sanal olarak oluşturulabilmekte ve öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır. İnternet ortamının sağladığı en büyük avantajlardan birisi hem doğal ortam oluşturması hem de video, ses, resim, hiper metin gibi birçok multimedya ortamı birlikte kullanmasıdır. Çok yakın bir gelecekte eğitim ortamlarının büyük bir bölümünün internet üzerine taşınacağı öngörülmektedir. Bu uygulamanın habercisi olan uzaktan eğitim ciddi boyutlarda yayılmaya ve kabul görmeye başlamıştır. Gelecekte neler olabileceğini kimse bilemese de eğitim anlayışının ciddi boyutlarda değişeceğini söyleyebiliriz.

Araştırma Metodolojisi

Bu araştırmada yabancı dil öğretiminde Bilgisayar Destekli Eğitimin öğrenci başarısı üzerine etkililiği incelenecektir. Bu nedenle öntest- sontest gruplu model uygulanmış ve araştırma sınıf ve laboratuvar ortamında uygulama yaparak gerçekleştirilmiştir.

1. BİLGİSAYAR DESTEKLİ ÖĞRETİM

Eğitimde bilgisayarların tarihi rastlantısal bir devrim veya, düşünmeyen insan ve insanın düşünen makineleri olarak karakterize edilmiştir. Diğerleri bilgisayar devriminin “gereklilik icadın anasıdır” değişimi, “bilgisayarların dünyasında, icat gerekliliğinin anasıdır” şeklinde değişmesine yol açmıştır. Nasıl değerlendirilirse değerlendirilsin, bu alandaki yenilikçilerin, eğitim tarihinin en kışkırtıcı ve en teşvik edici fikirlere sahip olan araştırmacıları oldukları açıktır [Molnar, 1997: 1] .

1980’ler bilişim teknolojisine ilginin başladığı ilk yıllar değildi. 1950’lerden başlayıp 70’lerin başından itibaren bilgisayar ve diğer makinelerle öğretim metotlarını okullara sokmak için bir hayli efor sarf edilmiştir. Bu ilk hareketin kökenleri Sidney Presses’in çalışmasına (1926-1927) kadar uzanıyordu. Presses çoktan seçmeli testlerin okullarda yaygınlaştığını fark etti. Öğretmenlerin bu testlerin uygulanması ve puanlaması işiyle başa çıkamaz hale geleceklerine inanıyordu. Bu nedenle 1920’lerde çoktan seçmeli test modellerini uygulayan bir makine üzerinde çalışıyordu. Başlangıçta Presses makinenin test etme ve puanlama yeteneğini geliştirme üzerine yoğunlaşmıştı. Ama kısa süre sonra onun öğretme potansiyelinin de farkına vardı. Sonra öğrencilerini birkaç defa teste sokmaya başladı ve her seferinde onları daha az hatayla tamamlamaya yöneltti.

Presses’in aygıtı ilgi uyandırmasına rağmen hiçbir zaman yaygınlaşmadı. 30 yıldan daha fazla süre sonra eğitimciler tekrar öğretim makinelerinin potansiyeli ile ilgilenmeye başladılar. Davranışçılığın kurucularından B.F. Skinner bu ilginin artmasının nedeni ve sorumlusuydu. Oldukça saygın bir Harvard psikologu olan kendi aygıtını geliştirdi ve ilk programlı dersleri ve eğitimleri yarattı. 1960’ların ortalarına gelindiğinde paketleri tasarlanmış bir kısmı Skinner’in makinesine benzer aygıtlarla kullanılmış, bir kısmı da programlı eğitim kitaplarında kullanılmıştır [Maddux, Jhonson, Willis 2001: 19] .

1970’li yıllarda “bilgisayar” eğitim alanına girmiş ve teknoloji destekli eğitim konusunda ciddi tartışmalar yapılmıştır. Bu dönemde proje çalışmaları başlatılmıştır. Ancak bazı projeler çok ilkel sayılabilecek seviyelerde kalmıştır. Bunun nedeni kitaptaki bilgilerin olduğu gibi bilgisayara aktarılmasıydı. Kullanıcı kitap sayfasını

çevirmek yerine bilgisayar tuşuna basmıştır. Etkileşim sağlanmadığı ve bilgisayarın gücü dikkate alınmadığı için bu tür yazılımlar beklenen başarıyı yaratmamıştır [Şimşek, 2000: 6]

Günümüzde en etkili iletişim ve bireysel öğretim aracı olarak nitelendirilen bilgisayarların, donanım bakımından boyutlarının küçülmesine karşılık bellek kapasiteleri ve işlevleri artmakta ve çeşitleri çoğalmaktadır. Yazılım bakımından ise, sistem yazılımı ve uygulama yazılımı alanında büyük gelişmeler kaydedilmekle ve kullanım kolaylığı sağlanmaktadır.

Eğitim alanında araştırma, yönetim, rehberlik, ölçme-değerlendirme ve öğretme-öğrenme süreçlerinde yararlanılan bilgisayar [Hızal, 1989: 26]; öğrenciye, öğretmene, eğitim kurumlarına ve eğitim sistemine pek çok yararlar sağlamaktadır.

Bilgisayar destekli öğretim yöntemi, kendi kendine öğrenme ilkelerinin bilgisayar teknolojisiyle birleştirilmesinden oluşmuş bir öğretim yöntemi olarak da kabul edilmektedir [Yavuzcan, 2004: 1226] .

Öğretme-öğrenme süreçlerinde bilgisayarlar, bilgisayar öğretimi, bilgisayarla Öğretim ve bilgisayar destekli öğretim olmak üzere üç değişik biçimde kullanılmaktadır. Bilgisayar öğretiminde, bilgisayar kendisi bir öğretim konusudur. Burada bilgisayarın tanıtılması, kullanımının ve basit programlama dillerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. Bilgisayarla öğretimde ise; öğretme-öğrenme süreçlerinin bilgisayarca yönetilmesi söz konusudur. Bu kullanım biçiminde bilgisayar, her öğrencinin, öğretimin amaçladığı davranışları kazanıncaya kadar yapması gerekenleri göstermekte ve yaptıklarının kaydını tutmaktadır. Bilgisayarla öğretim, bilgisayar destekli öğretimle kıyaslandığında daha çok bilgisayar kontrolünde yapılan öğretim olmaktadır [Namlu, 1999: 3].

Bilgisayarlardan öğretme-öğrenme süreçlerinde yararlanma biçimlerinden en yaygın olanı bilgisayar destekli öğretimdir. Bilgisayar Destekli Öğretim; öğrencilerin programlı öğrenme materyalleri ile bilgisayar kullanarak etkileşimde bulunduğu; diğer bir deyişle, bilgisayar programları aracılığıyla öğrenmeyi gerçekleştirdiği, öğrenmelerini izleyip

kendi kendini deęerlendirebildiđi bir öğretim biçimidir. Bilgisayar destekli öğretimde bilgisayar, bir öğretim aracı ve öğrenmenin meydana geldiđi bir ortam olarak kullanılmaktadır. Bilgisayar destekli öğretim, anında pekiştirme, dönüt sağlayarak; dikkat çekici, heyecanlı gösterilerle oyun ortamı yaratarak öğrencileri öğrenmeye güdelemektedir. “Bilgisayar destekli öğretimin öğrenmeyi geleneksel öğretimden çok daha kısa sürede sağladığına ilişkin birçok araştırma bulgusu vardır” [Senemođlu, 1997: 437].

Bilgisayar destekli öğretimde bilgisayar, öğretim sürecine seçenek olarak deęil, sistemi tamamlayıcı, sistemi güçlendirici bir öge olarak girmektedir. Bu tür kullanımda bilgisayar, öğretim sisteminde kitap, arkadaş, öğretmen gibi diđer öğelerle bütünleşerek, onların zor fakat zorunlu birçok görevini üstlenerek destek olmalıdır [Baykal, 1986: 30].

Her meslek ve alan ile bunlar için gerekli olan her ders, kurs için hedef- davranışlar saptandıktan sonra, her davranış için 20’şer dakikalık programlandırılmış bilgisayarlı öğretime gidilebilir. Böyle bir öğretimde hedef-davranışlara ve öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyine, yaşına, cinsiyetine göre dikkati çekme, güdüleme, gözden geçiş, geliştirme, tekrar güdüleme, kapanış ve deęerlendirme etkinlikleri düzenlenebilir [Sönmez, 1998: 19].

1.1. Bilgisayar Destekli Öğretimde Yöntemler:

Öğretim sürecinde, konuya ilişkin bilgilerin belirtilmesi, öğrencilere yönlendirme hizmeti sağlanarak her hangi bir ders aracı ile etkileşimin sağlanabileceđi esasına dayanır. Öğrenme aracının pratik yapma ile kullanımı sonucu bireyde bilgilerin hatırlanması sağlanır [İpek, 2001: 20].

Yirmi yıl ve üzerindeki yapılan araştırmaların deęerlendirilmesi sonucu BDE ile eğitilen öğrencilerin geleneksel eğitim alanlarla eşit veya daha iyi performans gösterdikleri sonucu ortaya çıkmıştır. Ayrıca, bu eğitim daha az zaman alır ve eğitilenin yaşı kullanılan BDE çeşidi ya da bilgisayar çeşidinden bağımsız olarak olumlu bir öğrenim oluşur [Janicak, 1999: 2] .

Her meslek ve alan ile bunlar için gerekli olan her ders, kurs için hedef- davranışlar saptandıktan sonra, her davranış için 20'er dakikalık programlandırılmış bilgisayarlı öğretime gidilebilir. Böyle bir öğretimde hedef-davranışlara ve öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyine, yaşına, cinsiyetine göre dikkati çekme, güdüleme, gözden geçiş, geliştirme, tekrar güdüleme, kapanış ve değerlendirme etkinlikleri düzenlenebilir [Sönmez, 1998: 19].

Bu doğrultuda BDÖ uygulamalarında en çok kullanılan yaklaşımlar aşağıda açıklanmıştır.

1.1.1 Alıştırma ve Tekrar Yaklaşımları

En çok kullanılan, en iyi bilinen bilgisayar destekli eğitim yaklaşımlarından biridir. Burada amaç, öğrencinin önceden öğrendiği bilgileri hatırlamasını ve kullanmasını sağlamaktır. Bir başka deyişle öğrencilere pratik yapma alışkanlığı kazandırmaktır [İpek, 2001: 35].

Öğretmenler, önceden kazanılmış bilgi ve becerileri pekiştirmek için öğrencilerine bu yaklaşımı kullanırlar [Yaşar, 1993: 9].

Bu işlem, temel olarak Alıştırma -Uygulama programları ezber becerilerinde tekrara dayalı aktiviteler için kullanılır. Öğretim programları yeni konuları dolaysız öğretim metodu ile öğretmeyi amaçlar.

Öğretici yazılım yeni düşünceleri, kavramları ve becerileri öğretmek için alıştırma ve uygulama programını geliştirerek kullanır. Öğretici yazılım, alıştırma ve uygulama programı unsurlarını içermesine rağmen, özgür öğrenim alanı sağlayan ve yeni bilgiler sunan bir yazılım için çok özgündür. En basit şekliyle öğretici yazılım öğrenme sisteminin çerçevesini oluşturur. Böyle yazılımlar öğreneni şu aşamalardan geçirir [Maddux, Jhonson, Willis, 2001: 24] :

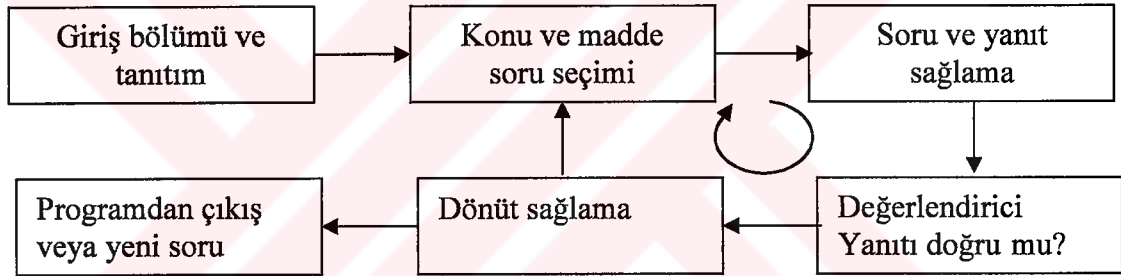
1. Yeni bir düşüncenin, kavramın veya görevin sunumu,
2. Öğrencinin yeni bir düşünceyi, kavramı veya görevi anlayıp anlamadığını

- sorgulanması,
3. Öğrenci cevaplarına geri bildirim verilmesi,
 4. Öğrencinin bir önceki seviyedeki performansına bakarak öğrencilerin farklı seviyelere ayrılması.

Bu aşamalar açıkça gösteriyor ki hem alıştırma ve uygulama hem de öğretim yazılımlarının dayandığı nokta Davranışçılık Teorisidir. Bugün bu çeşit yazılımlar karmaşık grafikler ve videolar ile desteklenmektedir. Fakat yapı ve düzenlemeler davranışsal teoriye dayandırılmaktadır [a.g.e., s. 24].

Şekil 1’de alıştırma ve uygulama programlarına ait akış şeması gözükmektedir.

Şekil 1 : Alıştırma ve uygulama programları akış şeması.



Kaynak: İpek 2001.

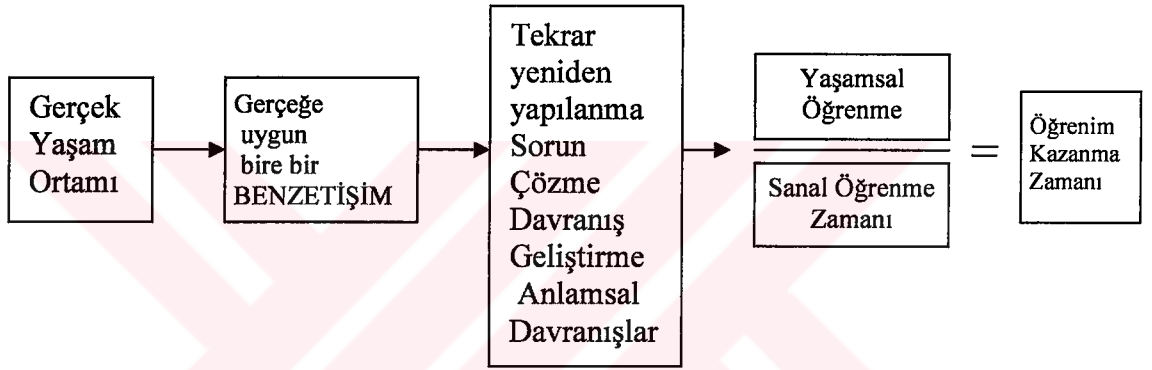
1.1.2 Benzeşim Uygulamaları

Benzeşimlerde öğrenciye bilginin verilmesi ve uygun olan yanıtlarla yanıtlama tekniği ile öğretim değil, öğrencinin yaparak yaşayarak bir konunun içeriğini, gerçeğe yakın veya benzer bir eğitim ortamında öğrenmesi amaçlanır [İpek, 2001: 113].

BDÖ de benzeşim yaklaşımı, bir takım olay ve durumları modelleyerek öğrenciye bu olay ve durumlar hakkında bilgi ve beceri kazandırmayı amaçlar [Yalın, 2001: 179].

Benzeşimde gerçeğe uygun yaşantılar bireye kazandırılırken, normal öğretim yaşantısında oluşan rizikolar (Öğretmen eğitiminde, pilot, gemici, uzay astronotu yetiştirmede, kimya, ve fizikteki deneylerde yanlış yapıldığında) kişiye, çevreye zarar vermeleri, mal ve para israfı ortadan kalkmaktadır. Şekilde benzeşimle kazanılan davranış ve amaca ulaşmadaki zaman hesaplaması verilmektedir.

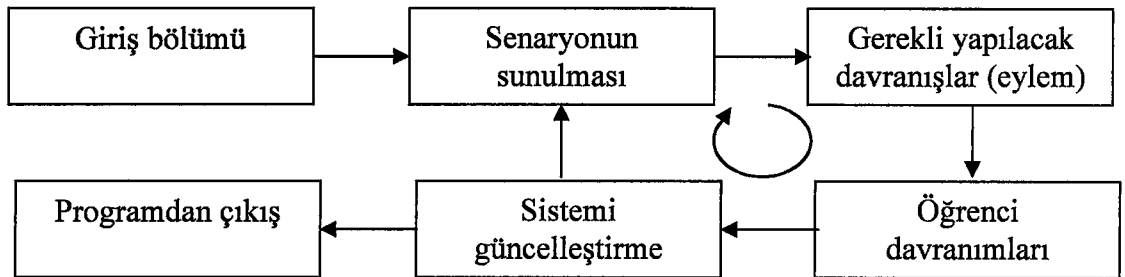
Şekil 2 : Benzeşim yöntemiyle kazanılan zaman



Kaynak: Baytekin, 2004: 1009.

Şekil 3’de benzeşim programlarının genel yapısı ve akış şeması görülmektedir.

Şekil 3 : Benzeşim programlarının genel yapısı ve akış şeması



Kaynak: İpek, 2001: 117.

- **Benzeşimler ve Öğrenci Kontrolü**

Öğrenilecek konu üzerinde öğrenme sorumluluğu her zaman öğrencidedir. Ancak geleneksel Öğretimin aksine, benzeşimle öğrenme de öğrenci bir bilgisayar ekranıyla karşı karşıyadır. Bilgisayar ekranı bir takım metin, komut ve grafiksel objeler sunmaktadır. Öğrenci hangi adımları izleyerek ekranın sunduğu olanaklarla etkileşecektir? Herhangi bir adım veya stratejiyi takip edemeden öğrencinin attığı her adım öğrenciye yardımcı olacak mıdır? Belli bir problem tanımını tamamladıktan sonra veya bazı değişkenlere ait değerleri değiştirdikten sonra öğrenci ne yapacaktır? Öğrencinin daha önceki bilgilerini işe koşması nasıl olacaktır? İşte tüm bu ve benzeri soruların yanıtlan benzeşimlerin öğrenciye tanıyacakları "öğrenci kontrolü" sınırları dahilinde verilmek zorundadır [Akpınar, 1999: 77] .

- **Benzeşimlerin Avantajları**

Benzeşimlerle gerçek hayatta yapılması zor olan deneyler ve uygulamalar temsil edilebilir. Normal ortamda çok karmaşık gözüken deneyler benzeşimlerden yararlanılarak yapıldığında zaman tasarrufu sağlar. Örneğin elektrik dersinde çok yüksek volt kullanılarak yapılacak deneyi benzeşimlerle risksiz bir hale getirebiliriz.

Benzeşim programları yazılım ve tasarım gereği gerçek olayları ve öğrenme sürecini oluşturmakta bir görev üstlenir [İpek, 2001: 115].

İncelenen benzeşim yazılımlarının gerçeğe karşı avantajları şu şekilde sıralanabilir. [Baytekin, 2004: 1017]

1. Maliyet
2. Somutlaştırma
3. Basitleştirme
4. Yaratıcılık

• Benzeşimlerle Öğrenmede Karşılaşılan Sorunlar

Bütün eğitsel yazılım türlerinde olduğu gibi, birçok konuda öğrenciye ve öğretmene yardımcı olacağı düşünülen bilgisayar benzeşimlerinde de bazı sorunlar bu tür yazılımların etkisini azaltmakta veya en aza indirmektedir. Örneğin, Lavoie ve Good (1988) kullandıkları bir biyoloji benzeşiminde, benzeşimin öğrenmeye etkisinin öğrencilerin konuya ait ön bilgilerinin miktarına bağlı olarak değiştiğini ve konuya ait giriş davranışları az olan öğrencilerin benzeşimden yararlanmadığını gözlemlemişlerdir. Araştırmacılar ayrıca, giriş davranışı yüksek düzeyde olan öğrencilerin benzeşimdeki kavramlara ve kavramlar arasındaki ilişkilere daha kolay anlam vererek var olan bilgileriyle ilişkilendirdiklerini bulgulamışlardır. Bu nedenle hazırlanacak benzeşimi kullanacak öğrencilerin gereksinimleri dikkate alınarak, programın öğrencinin tüm gereksinimlerini karşılaması sağlanmalıdır [Akpınar, 1999: 77] .

1.1.3. Bilgi Aktarıcı Yaklaşımlar

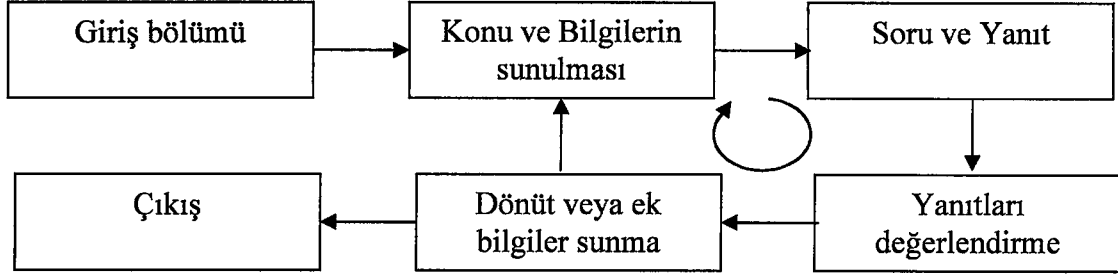
Bilgisayarın bir ders sunu aracı olarak kullanıldığı bu tür yaklaşımlarda bilgisayar programlarında öğrenciye yeni ve tanımadığı bilgiler sunulur. Bunlar, öğretici ve yönlendirici programlardır. Bu tür programlar, öğrencinin bilgisayarla birebir iletişim kurarak öğrenmesine olanak sağlar. Bu programlar, öğrenciye bilgiyi sunar, daha sonra da konuyla ilgili sorular yöneltir [Yaşar, 1993: 10]. Verilen yanıtlara göre bilgisayar, öğrencinin ya yeni konuya geçmesi ya da eski bilgileri tekrar etmesi doğrultusunda yönlendirir [Bitter ve Camuse, 1984: 45].

Etkili ve kalıcı bir öğretimin dayandığı temel etkinlikleri şöyle sıralayabiliriz [İpek, 2001: 43].

1. Bilginin sunulması ya da yeteneklerin sınıflandırılması.
2. Öğrencinin bilginin kullanımını konusunda bilgilendirilmesi.
3. Öğrencinin kalıcı bir öğrenmeyi sağlamasına, yeterli sayıda pratik yapmasına olanak sağlanması.
4. Öğrenmenin yerine getirilmesi ve gerçekleştirilmesi.

Etkili bir öğrenme ortamında, etkili bir öğretim programının işleyişi, akışı ve ilgili geliştirme basamaklarını aşağıdaki şekilde belirtildiği gibi açıklayabiliriz.

Şekil 4 : Bilgi Aktarıcı programlarının genel yapısı ve akış şeması



Kaynak: A.g.e., s. 43.

1.1.4. Problem Çözme Yaklaşımları

Eğitimde problem çözme becerisinin kazandırılması eğitimin ilk amaçlarından bir tanesidir. Denilebilir ki insanları diğer canlılardan ayıran tek özellik problem çözme özelliğidir. Problem çözmeye, bilgisayar eğitim aracı olarak önemli bir potansiyele sahiptir. Problem çözme nedir sorusuna Jonassen (2000) şu aşamaları söyleyerek cevap verir. [Maddux, Jhonson, Willis 2001: 281].

1. Problemi hissetme
2. Problemi araştırma
3. Problemi formülleme
4. Alternatifler bulma
5. Çözümü seçme
6. Kabul edileni inşa etme

Bilgisayarda problem çözme programlarında ise öğrenci bir problemle karşılaşır ve onu çözmeye çalışır. Öğrenciler, önce problemi anlamaya çalışır, sonra problemin çözüm yolları üzerinde düşünürler, çözüm seçeneklerini geliştirirler ve en sonunda buldukları bu seçenekleri tek tek denerler. [Bitter ve Camuse, 1984: 46; Yaşar, 1993: 11].

1.1.5. Sanal Gerçeklik

“Bilgisayar canlandırmalarının ve benzeşimlerinin en son sürümü olarak niteleyebileceğimiz sanal gerçeklik yazılımları da öğretim amacıyla kullanılabilen sistemlerdir. Sanal gerçeklik, üç boyutlu benzeşimlerin (ve filmlerin) bilgisayar ortamına aktarılarak etkileşildiği manipüle edilebilir bilgisayar ortamıdır. Üç boyutlu modellerle ve modellerin çevre koşulları ile, o çevrede bulunduğu nasıl etkileşiliyorsa, aynı etkileşimi sanal gerçeklik ortamında yaşatmak amaçlanmaktadır [Akınar, 1999: 80].

Kullanıcı (genellikle) elektronik eldiven seti, ekranlı gözlük ve elektronik bazı özelliklere sahip giysi kullanarak bilgisayar modelinin bir parçası haline gelmektedir. Kullanıcının elektronik özellikli eldiveni, gözlüğü ve giysisi bilgisayar programına başın yönü ve elin pozisyonu gibi hususlarda sürekli bilgi göndermektedir. Bilgisayar kullanıcının ekranlı gözlükle bakış yönünü ortamdaki modele ilişkin olarak dikkate alır ve her bir saniye için yirmi-beşer karelik resimler üreterek her iki göze gönderir. Kullanıcı izlediği benzeşime bağlı olarak başını ne yöne çevirmişse, o yöndeki manzaranın görüntüsü, kullanıcının yine yönü dikkate alınarak gözlük ekranına iletilir [A.g.e., s.80].

Örneğin akıllı programlamalarla, sanal ortam objelerine ağırlık ve yer çekim özellikleri yüklenerek sanal ortamın gerçekliği daha fazla desteklemesi olasıdır. Bu ortamlarda bir yarış arabasını sürebilir, Palandöken'de kayak yapabilir, bir jeti uçurabilir, uyduları gezebilir veya Karadeniz'de yelken açabilirsiniz. Sanal gerçeklik tekniği birden çok gerçeklikle aynı anda etkileşim kurmamızı sağlayabilmektedir. Kabaca, yapay bir ortam içerisine daldırılan birey ortamın bir parçası olarak hareket ederek, ortamı yaşayabilmektedir. Bu teknik ile başka şekillerde yapılması uygun olmayan deneyleri gerçekleştirmek olasıdır. [A.g.e.,s. 81].

1.1.6. Eğitsel Bilgisayar Oyunları

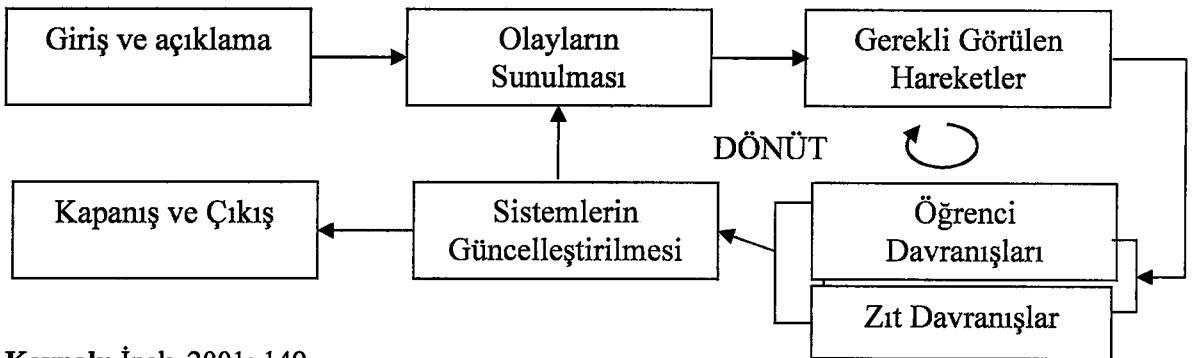
Eğitsel oyun programları, öğretim sürecinde etkilice kullanılan öğretim materyali olup, simülasyon programları ile çok benzerlik gösterirler. Simülasyon ve eğitsel oyun programlarının ortak hedefi, bir öğretim çevresi ve ortamı yaratarak öğrenmenin gerçekleşmesine yardımcı olmak ya da yeteneklerini geliştirmektir [İpek, 2001: 147].

Eğitimci olan olmayan hemen herkes formal bilgilerin oyun ortamında daha iyi, hızlı ve anlamlı öğrenilebileceğini düşünmektedir. Eğitsel bilgisayar oyunlarına, eğlendirici mekanizmalarla donatılmış benzeşimler olarak bakmak da doğrudur [Akpınar, 1999: 81].

Oyunlar eğitici araçlardır ve okullardaki bilgisayarların artmasıyla birlikte hüküm sürmeye devam etmektedirler. Oyunlar gerçeği taklit eder ya da etmez ama öğrencilerin eğlenceli bir şekilde kendilerini ispatlamalarını sağlayarak karakterize edilebilirler. Oyunlarda eğitsel parçalar vardır ve buna karşıt olarak sadece eğlence amaçlı olanlarda bulunmak-tadır. “Canlandırma ve benzeşim olanaklarıyla yeni oyunlar da bilgisayar alanında yeni bir alt dal olarak yer almaktadır” [A.g.e., s. 82] .

Bütün eğitsel oyunlar kullanıcıların hoş vakit geçirmelerine ve eğlenmelerine yönelik amaçlar için geliştirilmiştir. Temel amaçları öğretmek olmakla beraber aynı zamanda eğlence amaçlı kullanımları güdülenmenin ve öğrenmenin artmasına neden olmaktadır. Eğitsel Bilgisayar oyunlarının yapısı ve akış şeması aşağıda gözüktüğü gibidir.

Şekil 5. Eğitsel bilgisayar oyunları programlarının genel yapısı ve akış şeması



Kaynak: İpek, 2001: 149.

Oyunlarla ařağıdaki tür bilgi ve becerileri geliřtirebiliriz [Akpınar, 1999: 83] ;

- Olgular, kavramlar ve ilkeler
- Yöntemsel bilgiler
- Sistem dinamiklerine yönelik bilgiler
- Karar verme, analitik düşünme ve problem çözme becerileri
- İletişim becerileri
- Sanal gerçeklik desteğıyle bazı psikomotor beceriler tutumlar

1.2. Bilgisayar Destekli Yabancı Dil Eğitimi

Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntem ve teknikler incelendiğinde, söz konusu yöntem ve tekniklerin genelde grupla öğretimi esas alan yöntem ve teknikler olduğı, öğrencinin bireysel, bağımsız ve kendi hızına göre ilerlemesine olanak veren ve daha çok sınıf dışı öğretmenlerinde yararlı olabilecek [Demirel; 1993: 76] bireysel öğretim teknolojilerinin öğrenme ve öğretim süreçlerinde kullanılmadığı dikkati çekmektedir.

[Aklan ve Kurt, 1998: 123]'e göre, yabancı dil öğretim teknolojisinde esas alınacak ilkelere biriside “bireysel farklılıkları dikkate alma ilkesidir”.

Yabancı dil öğretiminde bilgisayarların kullanımıyla ilgili geniş araştırma ve denemeler sürmektedir. Ancak bilim adamları video ile bilgisayarın beraber kullanılmasıyla yabancı dil öğretiminin çok daha etkili olacağı konusunda görüş bildirmektedirler [Demirel, 1993: 80].

Basılı, sesli ve görüntülü ortamların tek başına üstlendiğı işlevleri bir arada toplayan etkileşimli bilgisayar teknolojisinin, kasetçalar ve video gibi elektronik ortamlarla karşılaştırıldığında, yabancı dil eğitiminde çok çeşitli üstünlükleri olduğu görülmektedir. Bilgisayar ortamında ses ve video kesetleri de yer alabilmektedir. Bunun yanı sıra, metin oluşturma programından yararlanılarak metin hazırlanabilmekte; gerekli görülen sözcükler, cümleler ya da metinler daha sonra kullanmak üzere kaydedilebilmektedir. Uzak mesafelerde bulunanlar, E-mektup kanalı ile bilgi alışverişinde bulunabilmekte, alan veya ülke bilgisine yönelik görüntülü bilgiye internet

üzerinden ulaşabilmektedir.

Beklentiler, bilgisayar teknolojisinin, yabancı dil eğitiminde ders kitabının ve yardımcı eğitim malzemelerinin işlevlerini daha geniş çerçevede yerine getirmesi doğrultusundadır. Bilgisayar, yerel ve uluslararası ağlar üzerinden uzak mesafeler arasında hızlı ve kolay bilgi aktarımını, özel ve resmi içerikli bilgiye ulaşımı ve sanal ortamların oluşturulmasını sağlamaktadır [Ehnert ve diğ. ,1990: 105-157, Brammerts: 1999: 32-37].

Yabancı dil öğrenenler, bu doğrultuda, her an özgün, güncel bilgiye erişebilmekte, tek ya da çift yönlü iletişim kurabilmektedir. Yabancı dil eğitiminde kullanılan yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, yukarıda değinildiği gibi, geleneksel eğitim ortamlarına göre, kuşkusuz önemli üstünlükler sağlamaktadır. Bu çerçevede, söz konusu üstünlüklerin yanı sıra, sınırlılıklar da gözlenmektedir [A.g.e., s.37].

Yabancı dil eğitiminde programlı öğretim yönteminin kullanılması ile birlikte, bu alanda yeni bilgi ve iletişim teknolojilerinden yararlanma konusu daha yoğun işlenmeye başlanmıştır. Donanım ve yazılım yetersizliği ile kurumların ve öğretmenlerin yeni teknolojilere karşı direnç göstermeleri gibi kimi nedenler, yabancı dil eğitiminde yeni bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımını ilk dönemlerde olumsuz yönde etkilemiştir [Yaşar, 1993: 135–146].

Son zamanlarda yeni bilgi ve iletişim teknolojilerinin üstünlüklerinden yabancı dil eğitiminde yararlanma eğilimi, bilgisayar ve internetin yaşamda yerini aldığı döneme rastlamaktadır. Bu ilerlemelerle birlikte ihtiyaç duyulan donanım ve yazılımların kolay elde edilebilir olması günümüzde bu değişime olumlu katkıda bulunmuştur. Bilgisayar ve internetin yabancı dil eğitiminde sunduğu olanaklar son yıllarda yabancı dil eğitimcileri tarafından büyük ilgiyle izlenmekte ve yabancı dil eğitimi alanında yürütülen çalışmalar, artık daha çok, yeni bilgi ve iletişim teknolojilerinden yararlanma konusunda yoğunlaşmaktadır [Kartal, 2002: 4].

Yabancı dil eğitiminde, genelde bireye kazandırılması amaçlanan, duyduğunu anlama,

okuduğunu anlama, konuşma ve yazma becerileri, çoklu ortam bileşenlerini içeren yeni bilgi ve iletişim teknolojileri ile daha etkin düzeyde geliştirilebilmektedir [Grüner&Hassert: 1995: 70-113].

Bilgisayar teknolojisinin yabancı dil eğitiminde önemli olanaklar sunduğu görülmektedir. Bunlar, bilgiyi çok hızlı işleyebilmesi; kaydetme kapasitesinin geniş olması ve etkileşimli olma özelliği nedeni ile farklı öğrenme ve alıştırmaları yanıtlama yolları sunması; öğrenme sürecinde bulunan bireye konuyu, alıştırma tipini ve zorluk derecesini belirleme olanağı sağlamasıdır.

Çoklu ortam bileşenleri, ele alınan konuların çekici hale getirilmesini sağlamaktadır. Bilgisayar teknolojisinde, bunun yanı sıra, üst metin kullanımı da yer almaktadır. Öğrenme sürecinde bulunanlar ile arasında etkileşimin söz konusu olduğu bilgisayar programlarında ele alınan konular, üst metin biçiminde işlenebilmekte, bireyin ek bilgiye ya da daha geniş bilgiye erişimi sağlanarak, bireysel öğrenme biçimi desteklenmektedir. Gerekli görüldüğünde erişilen veya işlenen bilginin ya da bir metnin dökümünün alınması, bilgisayar ortamının önemli bir işlevidir. Bilgisayarın farklı öğrenme amaçları doğrultusunda programlanabilmesi, onu diğer ortamlardan ayıran önemli bir özelliğidir. Yabancı dil eğitiminde kullanılan bilgisayar programları, genellikle alıştırma yapmaya, metin oluşturmaya ve metin incelemeye yöneliktir [Ehnert ve diğ., 1990, Grüner& Hassert:1995].

Anadilin dışında öğretilen ve öğrencilerin akademik, toplumsal ve meslekle ilgili gelişmelerine katkıda bulunmayı amaçlayan yabancı dil [Oğuzkan, 1993] öğretiminde öğretim teknolojisi, bu alan için programlarda öngörülen özel amaçlara ulaşılabilmesi için gerekli öğretim yapıları ve süreçlerden oluşan bir disiplin anlamındadır [Alkan ve Kurt, 1998: 112].

[Budak 1998: 129]'a göre yabancı dil öğretimi, öğrencileri dört temel beceri (dil bilgisi, kelime bilgisi, dil bilgisi (yapı) bilgisi ve kullanma becerisi) açısından yeterli hale getirme süreci olarak tanımlanabilir.

Günümüzde yabancı dil öğretiminde bir tek yöntemden değil, birçok yöntemden söz edilebilir. Her bir yöntem bireyin çeşitli yönlerden bilgiyi kazanmasına yardımcı olmaktadır. Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntem ve tekniklere baktığımızda anlatım ve soru cevap dışındaki bütün yöntem ve tekniklerde araca ihtiyaç vardır [Alkan ve Kurt, 1998: 122] .

1.2.1 Dil Bilgisi Öğretiminde Teknolojinin Kullanımı

Dil bilgisi ve kelime bilgisi uygulamaları göz önünde bulundurulduğunda, bilgisayar destekli eğitimin daha kolay yapıldığı görüşü vardır. Başka hiçbir özelliği olmasa bile bilgisayar destekli kelime ve dilbilgisi alıştırmaları doğru cevabın alınacağıyla ilgili bir güven hissi verir öğrenciye. Bir çok öğrenciye göre çalışma kitabından alıştırma yapmak yerine bilgisayarda bu tür çalışmalar yapmak daha zevklidir. [Egbert ve Hanson-Smith, 1999: 131].

Çoklu ortamı kapsayan bilgisayar programlarında hazırlanan alıştırmalarda, metnin dışında, dijital resimler ile ses ve film kesitlerinin de yer alabilmesine karşın, bugüne değin çoklu ortam didaktiğinin henüz oluşturulmamış olması nedeni ile, farklı bileşenlerin aynı anda kullanıldığı, alıştırmaların düzeyinin metin temelli bilgisayar programları ile karşılaştırıldığında, daha iyi olmadığı görülmektedir [Ehnert ve diğ., 1990: 105-157, Brammerts, 1999: 32-37].

Yabancı dil öğrenenler dil bilgisine ve sözcük dağarcığına ilişkin bilgiye, gereksinim duydukları an erişebilmekte, işlenen konulara yönelik alıştırma ve uygulama yapabilmektedir. Yeni alıştırma biçimleri oluşturulabilmekte ve yazılım programlarının yardımı ile mevcut alıştırmaların içerikleri hedef kitleye yönelik uyarlanabilmektedir. [Grüner&Hassert, 1995: 70-113]

• Elektronik Metin Kullanımı

Dil bilgisi öğrenimi için kullanılan diğer yollardan birisi de elektronik ortamda öğrencilerin birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlamak olabilir. Bu yöntemle öğrenciler

istedikleri ülkeden istedikleri kişilerle mektuplaşabilir ya da elektronik ortamda karşılıklı sohbet edebilir. Her iki yolla da öğrenciler yabancı dili kullanarak gelişimleri için katkı sağlayacaklardır. Ancak bu konuda en çok dikkat edilmesi gereken dil bilgisinin gerektirdiği doğru yazma ilkelerine bağlı kalmaktır. İnternet ya da ağ üzerinde öğrenciler karşılıklı yazışma yaparken hızlı yazabilmek için dil bilgisi kurallarını uygulamaktan ve kelimeleri tam yazmaktan kaçınıyorlar. Bu durum onların gelişmelerini olumsuz yönden de etkileyebilir.

Ağa dayalı olarak yürütülen yabancı dil programlarında metin, resim, grafik ve sözlü dil gibi çeşitli eğitim materyallerinden yararlanılabilmektedir. Programa katılanlara, birbirleri ile ya da amaç dili anadil olarak konuşanlar ile doğrudan iletişim kurma olanağı sağlanmaktadır. Sanal programlara katılanlar, eğitim ortamlarına istedikleri zaman ulaşabilmekte, yaptıkları ödevler kısa sürede yorumlanarak ve düzeltilerek kendilerine geri gönderilebilmekte ve başarı düzeyleri anında belirlenebilmektedir. Bu bağlamda, etkileşimli çoklu ortamı kapsayan yeni bilgi ve iletişim teknolojileri önemli olanaklar sunmaktadır. [Grüner&Hassert, 1995: 70-113]

- **Kısıtlı Yazılım**

BDE için kullanılan yazılımlarda, bilgisayar öğrencinin yazdığını okur ve belli anahtar kelimeleri yapılarına göre kullanarak cevaplar. Eğer öğrencinin dil bilgisi yeterli değilse, bilgisayarın cevabı da anlamsız ve yanlış olacaktır. Dil bilgisi ya da buna benzer becerileri kazandırmaya yönelik olarak kullanılan yazılımlar sınırlı kaldıkları için her zaman doğru sonuç veremiyorlar. Bu da bazı tutarsızlıklara yol açabiliyor. Ancak eksiklikleri olsa da böyle yazılımlar öğrencilerin bilincini artırmaktadır [Egbert ve Hanson-Smith, 1999: 132].

- **Hiper Metin**

Bilgisayarda dil bilgisi öğretimi ile ilgili başka bir yolda hiper metin kullanmaktır. Öğrenciler anlayamadıkları bir yere gelene kadar elektronik bir metni okurlar ve sonra dil bilgisi yardımı alırlar. “Language Now” gibi bir programda, öğrenciler bir cümle, bir kalıp ya da kelimeyi gösteren (dil bilgisi yapıları ışığında) bir pencere açarlar. Bu teknik

“just in time” dilbilgisi olarak adlandırılabilir. Öğrenciler sadece istediklerinde, ihtiyaç duydukları konuları öğrenirler. Bu tarz yazılımlar uzun dilbilgisi açıklamalarını içermez, bu nedenle öğretmenlerin daha fazla bilgi isteyen öğrencileri farklı kaynaklara yönlentmeleri gerekir [Egbert ve Hanson-Smith, 1999: 133] .

Alıştırmaların seçenekleri işaretlenmeden önce, çözüme yönelik ek bir açıklama verilebilmektedir. Bireye, öğrenme hızını ve öğrenme süresini kendisinin belirleme olanağı sağlanarak, bireysel öğrenme gerçekleştirilmektedir. Birey, öğrendiği konu ile ilgili ek adreslere yönlendirilebilmektedir [Grüner&Hassert, 1995: 70-113].

- **Uyumlu Yazılım**

Bir diğer öğrenci merkezli yaklaşımsa dilin nasıl çalıştığıyla ilgili sorusu olan bir öğrencinin kendi çıkarımlarına kendilerinin ulaşabileceği verileri aldığı öğrenmedir. Örneğin “by” ve “for” arasındaki farkı bir kuralla açıklamak zordur. Bunun yerine geniş metin veritabanını araştırır, “by” ve “for” ile ilgili tüm verileri bulur, ve bunları öğrenciye sunar. Öğrenciler örneklere bakarken bazı belirli kelime ve yapıların kullanımını hakkında kendi sonuçlarına varmaya çalışırlar. Eğer öğretmen belirli önermeler yaparsa bu çok daha iyi işler [Egbert ve Hanson-Smith, 1999: 133] .

Yabancı dil öğrenenler, yaptıkları alıştırmaların doğruluk derecesine göre yönlendirilmektedir.

1.2.2 Kelime Öğretiminde Teknolojinin Kullanımı

Kelime programları, dil öğretimi yazılımları içinde büyük ihtimalle en büyük bölümünü oluşturur. Kelime öğrenimi, çok fazla pratik yapmayı gerektirir ve öğrenciler genellikle kelimeyi bir yapının içinde yaratıcı olarak kullanabildiklerinde ilerleme kaydedebilirler. Grafikleri ve sesleri içeren programlar yeni kelimeye farklı yapılar ekleme konusunda özellikle yardımcı olabilir. Kelime öğreniminin bazı alt becerileri şunlardır [Egbert ve Hanson-Smith, 1999: 134] ;

- Sadece akıcılığa değil forma da dikkat çekmek,

- Kendi kendini düzeltebilme,
- Okumada ve dinlemede kullanımını fark edebilme,
- Dil bilgisi ve yeni kelimelerin kullanımına odaklanma.

Dil bilgisi yazılımlarındaki gibi öğrencilerin grup olarak çalışmaları iletişimi destekler. Kelime çalışması, bilinmesi gerekenler temel alınarak ta yapılabilir. Longman Multimedia Dictionary (1996) gibi elektronik bir sözlükle ya da “The Newbury House Online Dictionary” gibi online bir sözlükle öğrenciler bilmedikleri kelimelerin anlamlarına, grafik, ses, video ve örnek cümleleri kullanarak ulaşabilirler. Bütün bu çeşitli yazılımlar öğrencinin kelime çalışmasında daha kontrollü ve verimli olmasını sağlar. Öğrenci hangi kelimeye bakacağını, ne zaman yapacağını ve üzerinde ne kadar zaman harcayacağını kendi belirler [A.g.e., s. 134].

1.2.3 Dinleme Yeteneklerini Öğrenirken Teknoloji Kullanımı

Bilgisayar Destekli İngilizce Eğitim yazılımlarına konuşma ve dinleme alıştırmaları büyük bir istekle yakın zamanda eklendi. CD ROM üzerinden sunulan çoklu ortam ürünleri de resim, ses ve video gibi öğeleri de kullanmaktadır. Yüz yüze iletişimin çoğu sesli iletişimden oluşmadığı için dili yeni öğrenenleri resimlerle alıştırmak da kullanılan bir yöntemdir. Bu öğrenciyi başka dili doğuştan konuşan biriyle tanıştığında ona büyük kolaylık sağlıyor [A.g.e., s.124].

Yabancı dil öğrenenler, amaç dili anadil olarak konuşanlara yönelik hazırlanmış ansiklopedi, oyun programları, meslek grupları için hazırlanmış eğitim malzemeleri, web sayfaları, dergiler, gazeteler gibi çoklu ortam ürünlerinden yararlanabilmektedir. [Grüner&Hassert, 1995: 70-113].

Dinlerken kullanılan yeteneklerin çoğu okurken de gereken yeteneklerdir. Örneğin;

- Geçmiş bilgileri kullanmak
- Dinlerken kendilerine soru sormak
- Kendi yaşadıklarından benzerlik ve farklılık çıkarmak

- Konuşmacıya açıklayıcı sorular sormak
- Vücut dilini anlamak
- Geçişleri fark etmek
- Önemli fikirleri fark etmek
- Konuşmacının konuya karşı tavrını anlamak

Bilgisayarın oluşturduğu konuşmanın iki türü vardır. Sentez yaparak oluşturulan konuşma tercih edilen bir yöntemdir. Değişik kelime, kalıp ve diyalogları inceleyerek belli kurallara göre bilgisayar inceliyor ve konuşmayı üretiyor. Ancak bilgisayarlar insan konuşmasını iyi taklit edememektedir. Ayrıca titremeleri anlaması ve üretmesi neredeyse imkansızdır. Dijital konuşma kaydedilmiş konuşmayla aynı kalitededir. Kelimeler bilgisayara kaydediliyor ve eğer yazılan kelime bilgisayarın yazılımında yoksa bilgisayar tarafından söylenemiyor. Böylece dijital konuşma programları daha kolay anlaşılıyor ama sentez yaparak oluşturulan konuşmalar kadar esnek değildir. Bütün dil öğretme programlarının ana yapımcıları artık daha doğal olan dijital konuşma yöntemini tercih ediyor. [Egbert and Hanson-Smith, 1999: 125].

1.2.4. Konuşma Yeteneğini Öğrenirken Teknoloji Kullanımı;

Yazılımdaki en yeni gelişmelerden biri ses tanıma teknolojisidir. Bu teknoloji bilgisayarın sesli komutları algılayıp ona cevap vermesini sağlar. Ancak bu teknoloji bilimkurgu filmlerde görülen insan-bilgisayar iletişimi kadar gelişmiş değildir. Daha bilgisayarlar rasgele seçilen bir konu hakkında hızlı söylenen sözleri algılayamıyor. Ama bilgisayarlar bir öğrencinin çok seçenekli bir soruya verdiği cevabı algılayabilecek duruma geldi. Bilgisayarlar daha güçlü oldukça ve video ile beraber kullanılabilince öğrenci bu yetenekleri de bilgisayar yardımıyla geliştirebilecek. [Egbert ve Hanson-Smith,, 1999: 127]

Çoklu ortam, öğrenme- öğretme yönünden birçok yöntem ve tekniklerin aynı derste etkin kullanım kolaylığı getirdiği gibi, eğitimde zamana en iyi ve ekonomik kullanmayı sağlar [Baytekin, 2001: 220] .

Simülasyonlar

Günümüzde teknoloji sadece konuşmayı teşvik eden ortamlar hazırlayabilir. Hazırlanan simülasyon ortamları belli durumlarda konuşmaların daha gerçekçi olmasını sağlayabilir. Simülasyonlar not tutmayı, okumayı, tartışmayı, düşünmeyi, ve yazmayı gerektirebilir. Bir başka yaklaşım da öğrencilerin kendi simülasyonlarını kurmalarını istemektir. Böyle durumlarda öğrenci hem ortama kendisi karar veriyor hem de o ortam da dilin nasıl kullanıldığını belirlemesini sağlar. Bu yazılımda öğrenciler belli set ve karakterlerden kullanılacakları seçer. Karakterin ne diyeceğine karar verir ve diyalogu kendisi yazar. Sonra karakterlerin hareketlerini seçer. Bunun üzerine bilgisayar diyaloga göre konuşmayı ve hareketleri canlandırır. Böylece senaryoyu belirlemek bu programın en yararlı yönüdür [Egbert ve Hanson-Smith,, 1999: 127].

Simülasyon yazılımları bir konu alanına ait kavram ve ilişkilerin öğrenilmesinde öğrenciye insiyatif veren yazılımlardır. Simülasyon yazılımlarında öğrenme ve bilgi keşfinin sınırını simülasyonu oluşturan model belirlemektedir. Modelle çalışabilecek problem türleri simülasyonun kapsam ve esnekliği hakkında bilgi verdiği gibi öğrenmenin sınırlarını da çizer. Simülasyonlarla öğrenmede, bilgi inşasının gerçekleşmesi tamamen öğrenciye bağlıdır, çünkü simülasyon modelinin çalıştırılması, değişik perspektiflerden irdelenmesi, öğrencinin düşünüp hareket etmesiyle ve belli etkinliklerin yerine getirilmesiyle gerçekleşir. Simülasyonlarla öğrenme genelde şu etkinliklerden biri veya bir kaçını aracılığıyla olur: [Akpınar, 1999: 72]

- İnceleme
- Test etme
- Karar verme
- Deney yapma
- Araştırma ve soruşturma
- Problem çözme

Çift ya da Küçük Grupla Çalışmalar

Öğrenciler bir bilgisayar programı üzerinde çalışırken küçük gruplar halinde de çalışabilir. Öğretmenin yapması gereken yapıların çok basit kalmasını önlemektir.

Berber yazmak, boşluk doldurmak, ve sözcük oyunları grup üyelerinin daha çok iletişim kurmalarını sağlar. [Egbert ve Hanson-Smith, 1999: 129].

Video

Bilgisayarsız eğitim ortamında video önemli bir araçtır. Öğrenciler kendilerini videoda izleyince kendi hatalarını ve zayıf noktalarını daha kolay görürler. Değişik dönemlerde çekilen videolar gelişimi gösteriri bu da öğrenciyi motive eder. İleride Sunum yapacak öğrenciler de konuşmanın yanında, nasıl görünmenin gerektiğini anlarlar. [Egbert ve Hanson-Smith,, 1999: 129].

Dijital video uzun çekimlerde pek kullanılamaz. Görüntü küçüktür ve genelde bulanıktır. Ancak dijital çekimler gelecekte kullanılabilir çünkü sunum yazılımlar videoya yazının eklenmesi ve öğretmenin onun üzerinde yorum yapmasını kolaylaştırabilir [A.g.e. s.130].

Telaffuz Yazılımı

Akıcılık çoğu öğrencinin ilk amacıyken telaffuz da büyük önem taşır. Salt tekrarlamamanın yararlı olduğu bir bölümdür ve bilgisayarın istendiği kadar tekrarlamak için kurulabilmesi onu telaffuz konusunda yardımcı olmasını sağlar [A.g.e., s.130] .

Yabancı dil öğrenenler, yaptıkları alıştırmaların doğruluk derecesine göre yönlendirilmektedir. Verilen yanıtlar, bilgisayar programlarında yer alan doğru çözümlerle karşılaştırılabilmektedir [Grüner&Hassert, 1995: 70-113] .

1.2.5. Okuma Becerilerini Öğrenirken Teknoloji Kullanımı

Okuma ve anlama becerileri bilgisayar ortamında etkileşimli hikayelerle önceden hazırlanmış sorularla kazandırılabilir. Meselâ bir sözcüğe gidip 'tıkladığınızda' nasıl okunduğunu ve anlamını hemen görebiliyorsunuz. Hatta bilgisayar artık öğrencinin bu sözcüğü nasıl okuduğunu kaydedip sonra kendisine dinletebiliyor ve yanlış telaffuz edilmişse düzeltilmesine yardımcı oluyor. Tele iletişim ve çoklu ortam teknolojileri

kullanılarak bir işi bitirmeye yönelik olarak okuma becerileri fonksiyonel dil öğrenme ortamlarında öğretilabiliyor. Bilgisayarlarla hiperortam, grafik, ses, müzik, animasyon ve video ile okuma becerilerinin öğrenilmesi desteklenebiliyor [Halis, 2001: 246] .

Okuma iki temele bölüme ayrılır.

- Öğrencilere okuma parçasındaki bilgiyi almayı öğreten beceriler,
- Okumayı eğlenceli hale getiren beceriler.

Bu kategoriler kendilerine has değiller. Çünkü okumaktan hoşlanan öğrenciler genelde okuduğundan bilgi edinebilmektedir. Ya da bu durum tam tersi olabilir. Sonuç olarak aşağıdaki alt beceriler bir kategoriye ya da diğerine kolayca aktarılabilir [Egbert ve Hanson-Smith, 1999: 117] .

Bilgi Edinme İçin Alt Başlıklar

- Gözden geçirme
- Başlığı ve destekleyici detayları anlamak
- Daha sonra ne geleceğini tahmin etmek
- Bağlantı kurmak
- Çabuk okumak
- Kaynağın geçerliliğini değerlendirmek.

Okuma becerilerini teknoloji kullanarak artırmanın bir diğer yolu da simülasyon kullanmaktır. Simülasyonlarda kullanılan okuma parçaları öğrencilere yapacakları görevler hakkında bilgi ve komutlar gönderir. Bu durumda öğrenciler sınırlı sürede doğru okumak için kendilerini motive ederler. Bu durumda doğal bir gelişim takip edilebilir [Egbert ve Hanson-Smith, 1999: 117].

1.3. Bilgisayar Destekli Öğretimin Yararları

Bilgisayarların öğretimde kullanımı ile Bilgisayarla Öğretimin (BÖ) olumlu ve olumsuz yanları, öğretim sürecindeki etkililiği üzerinde bu güne kadar bir çok araştırma yapılmış olup araştırmalar devam etmektedir.Yapılan diğer çalışmalara ek olarak Hasselbring'in (1984) BDE' nin öğrenci başarısı üzerindeki etkililiği ile ilgili yaptığı çalışmada genel olarak aşağıdaki sonuçları ortaya koymaktadır.

1. BDÖ ve geleneksel öğretim karşılaştırıldığı zaman, öğrenciler BDÖ almaları bakımından eşit veya daha iyi bulunmuştur.
2. BDÖ ve geleneksel öğretim karşılaştırıldığı zaman, aynı düzeydeki veya daha iyi başarı, BDÖ için daha kısa süre içinde ortaya çıkmıştır.
3. BDÖ kullanımı öğrencinin öğrenme ortamında bilgisayar kullanımına yönelik tutumunu olumlu yönde artırmaktadır. Öğrenme başarısı üzerindeki olumlu etki, kullanılan BDÖ tekniğine, bilgisayar sistemine ve öğrencilerin yaş genişliğine bakmadan meydana gelmektedir.
4. BDÖ, öğrenme başarısı üzerindeki etkisi bakımından, üniversite öncesi öğrenciler için mükemmel düzeyde görünmektedir [Hasselbring, 1984].

Hasselbring' in bu çalışmasını da dikkate alarak bilgisayar destekli eğitimin (BDE) yararları şöyle sıralanabilir.

▪ Bireysel kontrol ile hareket sağlama

Öğrencilerin bilgisayar derslerini izlemelerine dayalı olarak sahip oldukları deneyimler, onların hareket yeteneğini ve konulan izleme becerilerini artırır. Bazı çalışmalar bilgisayarla öğretim sürecince bireysel, grup ya da bilgisayar programının sahip olduğu kontrol gücü içerisinde gelişir ve sürer. Öğrencinin kontrolü ya da bilgisayar programının kontrolü olmak üzere iki çeşit kontrol ve hareket biçiminden bahsedebiliriz [İpek, 2001] .

Her öğrenci kendi seviyesine ve hızına göre öğrenme ortamını ayarlayabilir [Kemertaş 2001: 177] .

▪ **Katılarak öğrenme**

Öğretme süreci içinde esas olan amaç, öğrenmeyi aktif, sürekli ve hareketli kılmaktır. Bu hareketlilik bütün ders boyunca sürdürülmelidir. Katılarak öğrenme yönteminin gerçekleşmesi sürecinde, öğrenci değişik anlamlar içeren farklı bilgileri öğrenmeye çalışır. Bu öğrenme şekli, dersi dinleyerek, bir kitabı okuyarak, internet ya da bilgisayar öğretim programını kullanmak biçimindedir. Bu etkili tekniklerin kullanılması esnasında, Öğrenme biçimi ve aktif olma seviyesi ortamın farklılığı nedeni ile zorunlu olur. Katılarak öğrenme durumunda, BDÖ ile verilen her soru sonundaki yanıtı hemen doğru ya da doğru değil biçiminde dönüt verilir. Bunun sonunda öğrencinin dersi izlemesine olanak veren dikkat ve hareketlilik sağlanmış olur. Öğrenciler bu süreçte katılarak öğrenir. [İpek, Namlu ve diğ.]

▪ **Değişiklik yapma olanakları sunma**

Bilgisayar Destekli Eğitim programının diğer önemli özelliği, ilginç olay ve durumların öğretim sürecine katılımının sağlanmasıdır. Örneğin, renkli grafiklerin çizilmesi, sesin kullanımı, dönüt sağlamak için çeşitli mesajların farklılıklarının sağlanması öğrencinin vereceği yanıtlara bağlıdır. Dersleri ilginç ve çekici kılan etkenler ise, yazılı metinlerin düzeni, resimli ifadeler, hareketlilik ve sesin etkileşimi sağlamak üzere etkilice öğretim sürecinde kullanımıdır. Değişik sunuş ve açıklama teknikleri de öğrencinin ilgi ve dikkatini artırmada önemli etkenlerdir [İpek, 2001: 24] .

▪ **Bilgi Saklama**

Eğitim yazılımları bir defaya mahsus kullanılıp bırakılan tarzda yazılımlar değildirler. Bu tür yazılımlar hem öğrenci hem de öğretmen aktivitelerini takip ederler. Dolayısıyla Bilgisayar Destekli Eğitimde verilerin ve öğrencilerin takibi çok kolay uygulanabilir. Kayıtların tutulması, bilgisayar ortamında zaman çizelgeleri, öğrencilerin ders notları, öğretmenlerin gereksinim duydukları her türlü dokümanın saklanması, sınav ve soru sonuçları, madde analizi sonuçları, kullanılan ders araç ve gereçlerin kullanımı, her etkinlik için belirlenen süre istenildiğinde kullanılabilmek için kayıt altına alınır ve saklanır [A.g.e., s. 25].

▪ **Öğrenme için güvenilir bir ortam yaratma**

Bilgi teknolojisi, öğrenme için, tehditlerden uzak güvenli bir ortam yaratmaktadır. Çünkü bağımsız olan öğrenmenin ilk adımını atmadaki hata yapma korkusu, bir çok öğrenciyi tereddüde sevk eder. Bilgisayar, problem çözmek için öğrenciye, kimseye ihtiyaç hissetmeksizin güvenli bir ortam yaratır [Rıza, 2001: 37] .

▪ **Farklı Kullanım Seçenekleri**

Bilgisayarlar kaydedilmiş her türlü veriyi istenilen biçimde ve istenilen programda kullanılabilir ve dönüştürebilir. Bu özelliği sayesinde uygulamalarımız hem daha kolay hem de daha zevkli hale gelir. Bu programlar ile öğrenci ve öğretmen kayıtları tutularak, yapılan çalışmaların başlama-bitiş zamanları da dahil olmak üzere, istenen her türlü seçeneğin kullanılmasına olanak verir. Öğrenciye kontrol fırsatının sağlanması yanında, istenen öğrenmenin gerçekleşmesi için öğrencinin uygun öğrenme ortamında bulunmasını sağlar.

▪ **Süre bakımından uygunluk**

Bilgisayarla çalışmak istediğimiz zaman her elektrik bağlantısı dışında başka bir bahanesi yoktur. Bilgisayar açık olduğu takdirde istediğimiz zaman çalışabiliriz. Bu nedenle zaman diye bir faktöre bağımlı değildir. Diğer taraftan, öğretimi tasarlama model ve ilkelerinin, bilgisayar eğitim programı tarafından izlenmesi ve etkili kullanılması gerekir [İpek, 2001: 25].

1.4. Bilgisayarla Destekli Öğretimin Sınırlılıkları

Bilgisayar nasıl kullanılırsa kullanılsın, diğer araç-gereçlere ve öğretim yöntemlerine seçenek değildir [Rıza, 2001: 53].

Bu noktadan hareketle, bilgisayarla öğretim programının Öğrenmeyi kolay ve eğlenceli kılması yanında, öğrenciden de beklenen etkinlikler vardır. Öğrencinin öğrenmek için çalışması ve öğretme ortamındaki çalışmalara etkin olarak katılması bunlardan birisidir. Bu iki durumun etkileşimde olmadığı öğretim ortamında, yani

motivasyonun olmadığı ortamda, en iyi uzmanlar ile geliştirilmiş BDE de çok kullanışlı ve etkili olamaz [İpek, 2001: 25] .

▪ **Kaliteli eleman ve uzman yetersizliği ;**

Bilgisayar önünde çok fazla zaman harcama, çocukların ve öğrencilerin sosyal gelişimlerini engellediği gibi, onların diğer insanlarla etkileşimde bulunma yeteneklerini sınırlar. BDÖ kullanımı durumunda, bilgisayarlar kullanıcıya ve öğrencilere verilen dönüt ile cesaretlendirici ifadeler sunar. Bu durum onları çalışmaya yöneltir. Fakat bunun yanı sıra öğrencilerin öğretmeninden, sınıf arkadaşlarından ve aile büyüklerinden aldığı takdir ve övücü ifadeler, yüceltici davranışlar öğrenci bakımından çok daha güçlü ve onu güdüleyen bir etkidir. Bazı öğrenciler için bilgisayarın sağladığı ek yardım ifade eden sözcükler ve destek yeterli olamayabilir [A.g.e., s.26] .

▪ **Bilgisayar Kullanıcılarının Bilgisayarla İlgili Yüksek Beklentilerinin Oluşması;**

Bilgisayardan hem öğretmenler ve hem de öğrenciler gerçekçi olmayan beklentiler içine girebilmektedir. Bazıları; bilgisayarı bir büyücü gibi görerek öğrenmenin kendiliğinden veya az bir çalışma ile gerçekleşebileceğine inanmaktadır. [Rıza, 2001: 44]

▪ **Bilgisayar ekranının yazı alanının sınırlı oluşu**

Bilgisayarların ekranlarında grafik, yazı, ses, ve resimler kullanılarak konuların öğretilmesi için etkili bir ortam sağlanmasına rağmen, bilgisayar ekranının sınırlı büyüklük ve kapasitede olması nedeni ile, istenilen miktardaki bilginin sunulması her an gerçek-leşmemektedir. Bu nedenle, kitap ve dergi sayfası gibi görünen ekran ya da sayfaların oluşmaması için ekran tasarım teknikleri ve kuralları, bilgi ve verilerin sunulmasında çok dikkatli olarak öğretim tasarımcıları tarafından kullanılmalıdır. Bunu yapmak kolay olmamakla beraber, uzman BDÖ tasarımcıları etkileşimi sağlayıcı ve öğretim programının eğitimsel değerini artırıcı modelleri kullanabilirler. Türk eğitim sisteminde bu konuda yeterince kaliteli bilgisayarla öğretim programı tasarımcısı bulunmamaktadır. [İpek, 2001: 26]

▪ **Öğretim programı (Yazılım) giderleri**

Okullarımızın yeterli bütçe ve paraya sahip olmaması nedeni ile kaliteli ve etkili öğretim ve eğitim amaçlı programlarını üretmek çok zor olmaktadır. Dilimiz Türkçe'nin yanlış kullanımı yanında pedagojik ve sosyolojik yönden uyumu bulunmayan yabancı dillerde geliştirilmiş bilgisayar programlarının Türkçe'ye çevirileri yapılarak halkın ve öğrencilerin paralarının boş yerlere harcanması durumu ortaya çıkmaktadır. Bu durum ülkemizin eğitim ve ekonomi alanına çok zarar vermektedir [İpek, 2001: 26; Rıza, 2001: 44].

▪ **Eğitim sistemine uygun kaliteli programların azlığı**

Bu niteliklere sahip yüksek kalitede bir BDÖ programı oluşturmak için, yeterli bilgi ve deneyim ile donanmış öğretim programı tasarımcıları ve uzmanlarına gereksinim vardır. Bu nitelikte program geliştirmek için, öğretim tasarımı model ve sistemlerinin analiz edilerek, programı geliştirmede öğretmen ve öğrencinin öğrenme isteklerine göre tasarlamak gerekir. Öğretim ve eğitim teori ve uygulamalarına dayalı olarak geliştirilmemiş bir BDÖ programları çok yetersizdir [İpek 2001: 27] .

Etkili öğrenme ve öğretmeyi sağlayıcı yönü yok sayılabilir. Uluslararası niteliklerle donanmış olmayan, yeterli geçerliği bulunmayan bilgisayar kullanılarak hazırlanmış öğretim programları eğitim sistemimizde kullanılmamalı ve satın alınması hiç bir kuruluşa önerilmemelidir. Bunların seçimi, değerlendirilmesi ve önerilmesi BDÖ uzmanlarının oluşturduğu komisyonlarca ve bilimsel anlayışla yapılarak ilan edilmelidir [İpek 2001] .

▪ **Duyuşsal ve psikomotor davranışların yeterince kazandırılmaması**

Psikomotor ve duyuşsal davranışların kazandırılması sınırlı kalabilir. Bu davranışların öğretilmesi daha çok etkileşimli sınıf ortamlarında kazandırılabilir. Bilgisayarla öğretim genellikle bireysel öğretim tekniklerine uygun olduğu için birey bilgisayarla baş başadır ve dış dünya ile bağı kopmuş gibidir. [Ergin, 1999: 132]

1.5. Bilgisayar Destekli Öğretim Uygulamaları

Yirmi birinci yüzyıl insanının öğrenmek ve uygulamak zorunda olduğu tüm düşünme, araştırma, bilgi edinme, bilgiyi işleme ve bilgiyi biriktirme alışkanlıklarını genç kuşaklara aktarabilmek için birçok ülke özellikle gelişmiş ülkeler, eğitim kurumlarında bilgisayar eğitimi ve bilgisayar destekli öğretim denemelerini başlatmışlardır. Bu amaçla, uygulama ve araştırma projeleri hazırlanmış ve uygulamaya konulmuştur.

Bilgisayar destekli eğitim çalışmalarının geçmişi 1960'lı yıllara dayanmaktadır. Ancak, mikrobilgisayarların yaygınlaşmasıyla birlikte büyük ve ciddi çalışmaların 1980'li yıllarda başladığı görülür [Aşkar, 1991: 149].

1.5.1. Dünyadaki Uygulamalar

Bilgisayarın ortaya çıkışından itibaren eğitim amaçlı çalışmalara başlanmıştır. İlk nesil bilgisayarlarda bu uygulamalar çok yayılmamıştı. Çünkü büyük ve pahalı bir makine olan bilgisayarın kendisi çok az sayıda idi. Özellikle kişisel bilgisayarların ucuz ve kolay kullanımı, BDE faaliyetlerini cesaretlendirmiştir.

1.5.1.1. Almanya

Federal Almanya'da federal yapıdan kaynaklanan eyaletler arasındaki eğitim-öğretime ilişkin uygulamalarda görülen farklılıklar, okullarda bilgisayar kullanımında da görülmektedir. Okullarda bilgisayar kullanımı ile ilgili çalışmalar 1968 yılında "Eğitim Sisteminde Bilgi İşleme Giriş Deneme ve Geliştirme Çalışmaları" adı altında başlatılmıştır. Okullara bilgisayarlar 1981 yılından itibaren kademeli olarak arttırılarak konulmaya başlanmış ve ortaöğretim kurumlarına, özellikle de meslek okullarına öncelik tanınmıştır. Eyalet okullarında bilişim teknik biliminin öğretilmesine ilişkin kararname 1982'de benimsenmiş, genel çerçevede "Federal Hükümet Eyaletleri" arasında, ülkenin federal yapısına uygun, esnek bir görüş birliğine 1984 yılında varılmıştır. "Eğitimde Bilişim Tekniği için Genel Kavramlar" isimli bir çerçeve plan hazırlanarak uygulamaya konulmuştur. Bu plan doğrultusunda, eğitimde bilgisayar kullanımı ile ilgili olarak okul tipleri ve eğitim kademelerini esas alan deneme modelleri geliştirilmiştir [Uşun, 2000: 158].

1.5.1.2. Amerika Birleşik Devletleri

Eğitim sisteminde bilgisayarın yaygın kullanılması 1970'lere dayanmaktadır. Konuyla ilgili çalışmalar etkinlik ve verimi arttırmak ile dış pazarlar temin etmeye doğru gelişmektedir. Bu ülkede eğitimde bilgisayarların kullanımı 1960'lı yılların sonlarında başlamış olmasına rağmen, yaygınlaşması 1970'li yılların sonlarına doğru mikrobilgisayarların ortaya çıkmasıyla olmuştur. Bunun nedenleri arasında, mikrobilgisayarların daha düşük maliyetle, daha çok sayıda ve yüksek kapasitede üretilebilmesi, üretim pazarlayan firmaların okullar için büyük fiyat indirimleri yapmaları, hatta bazı yerlerde okullara bilgisayarları ücretsiz vermeleri sayılabilir. Dünyada en çok bilgisayar ve bunların kullanımını bu ülkededir. Bilgisayara ait her türlü ürünün geliştirildiği ve yayıldığı öncü ülke özelliği halen korunmaktadır. Bilgisayar çağının getirdiği iletişim, otomasyon, enformasyon v.s. kolaylıklarını bu ülkenin birçok kuruluşunda tabii bir alt yapı olarak izlemek mümkündür. Kütüphanelerde kartoteks-fiş sisteminin iptal edilip bilgisayara geçiş, 1986 yılında gerçekleştirilmiştir [Borat ve diğ., 1996:14].

Amerika Birleşik Devletleri'nde 1982 yılında okullardaki bilgisayar sayısı yaklaşık 130.000 iken; kamuoyunun bilgisayarların eğitimde kullanılması konusundaki olumlu tutumlarının da etkisiyle 1985 yılında bu sayı 700.000'e ulaşmıştır [Uşun, 2000:155].

Amerika Birleşik Devletleri'nde okullar ve yerel yetkililer, okullarda kullanılacak donanımı seçmekte serbesttirler. Ancak yöneticilerin, donanım ve yazılım seçiminde bir güçlkle karşılaştıkları zaman danışabilecekleri ve doğru karar vermelerinde yardım alabilecekleri Minnesota Eğitsel Bilgisayar Konsorsiyumu ve Program Geliştirme Ulusal Koordinasyon Merkezi gibi kuruluşlar vardır. Ders yazılımlarının üretimi, hemen hemen tümüyle özel şirketlere bırakılmıştır. Öğrenciler, bilgisayarı, alıştırma ve uygulama çalışmaları, eğitsel oyunlar, metin çalışmaları, bilgisayar okur-yazarlığı ve laboratuvar çalışmalarında kullanmaktadırlar [Ehman ve diğ., 1990: 4-5].

1.5.1.3. Belçika

Belçika' da BDÖ hazırlığı 1985 yılında başlamıştır. Seçilen pilot okullarda, toplantılar

yapılmış, materyaller getirilmiş, geliştirilmiş, bu materyaller öğretmenlerle tartışılmış konu ile ilgili bülten ve makaleler yayınlanmıştır. 1989 yılında ise esas uygulamaya geçilmiştir. 1980' den beri okullara giren mikrobilgisayarlar dolayısıyla 1990'da 500 dolayında "kullanıcılar derneği" üyesi öğretmen bulunmaktadır. 50'nin altında öğretmen eliyle üretilmiş 100 dolayında bilgisayar programı kataloglanmıştır. 1990' da Flamanca öğretim yapan 4600 okulun bir veri iletişim ağıyla birbirine bağlanması, böylece yazılım değişiminin kolaylaşması sağlanmak istenmiştir [Uşun, 2000: 160].

1.5.1.4. Danimarka

Danimarka'da BDÖ çalışmaları 1984 yılında başlatılmıştır. Ortaokullarda bilgisayar kullanımı, bilgisayar okur-yazarlığı ve bilgisayar aşinalığı, seçmeli dersler şeklinde planlanıp, uygulanmıştır. Yazılımlar tabii ve sosyal bilimlerde fazlalaştırılmış, özellikle donanım ve işletim sistemleri serbest bırakılmıştır [Borat ve diğ., 1996:15] .

Bu ülke, kendisi için geliştirdiği yazılımları dış ülkelere çok hızlı bir şekilde pazarlayabilmektedir. Türkiye'nin bu alandaki isteğini fark eden Danimarka Milli Eğitim Bakanlığı 1988 senesinde Türkiye'ye iki uzman göndermiştir. Bu iki uzman ülkelerinde yürüttükleri bir projede "Öğretmen-sınıf-öğrenci ilişkilerini" esas alan bir yazılımı henüz geliştirmekte idiler. Ankara / Beşevler Turizm ve Otelcilik Anadolu Meslek Lisesinde deneme çalışmaları yapan bu proje elemanları, aynı zamanda ülkelerinin performansını da göstermeye çalışmışlardır [Borat ve diğ., 1996:15] .

1.5.1.5. Fransa

Merkezi yönetimin esas olduğu Fransa'da bilgisayarların eğitimde kullanılması ve bilgisayar destekli eğitim alanındaki uygulamalara yönelik ilk adımların 1970 yılında atıldığı görülmektedir. 1970' de altıncı beş yıllık hükümet planını hazırlayan komisyon, bilgisayarların eğitime girmesi konusunu tartışarak raporunda bilgisayar uzmanı eğitimi, bilgisayar bilimine giriş ve büyük öğrenci kitlelerini "enformatik" ile tanışık hale getirmek için genel bilgi gibi konu ayırımlarında bulunur. 1970 ile 1976 yılları arasındaki ilk dönemin ardından, 1976-1980 yılları arasında bu konuda herhangi bir gelişme görülmemiş ve okullara bilgisayar alımı durdurulmuştur[Uşun, 2000: 152].

1980 yılında başlatılan BDÖ faaliyetlerinde "10.000 Mikrobilgisayar projesi" adı altında 58 lise ve 400 eğitim yazılımı, hedeflenmiş idi. 1983'de "100.000 Mikrobilgisayar Projesi" adı altında ise, 100.000 öğretmenin eğitimi'ne ihtiyaç duyulmuştur. 1985 yılında "Herkes Bilgisayar Projesi"nde, Bilgisayarı herkese kullanırmak, yaygın eğitimde bilgisayar arttırmak, diğer öğretmenleri eğitmek hedeflenmiştir, 1985'de 11 milyon öğrenciye 160.000 Bilgisayar, her yıl 7.000 öğretmenin 25 ayrı yerde eğitimi sağlanmıştır. Bu rakamın bir yılda 20.000 öğretmene çıkarılması istenmiştir. [Borat ve diğ., 1996: 14]

1.5.1.6. Lüksemburg

Yeni eğitim teknolojisi (NIT.-New Information Technology) dersleri ortaokullara 1985-86 yılında verilmeye başlanmıştır, böylece 1986'da ortaokuldan (9. sınıf) mezun olanlardan yalnız % 5'i bu dersi almamıştır.

Bu ders, öğretmen okullarının olağan öğretim izlencelerindeki yerini almıştır. Lüksemburg'da her okulda, 16 BBC bilgisayarından oluşan bir ağ üzerinde benzer bir yazılım kullanılmakta ve bilgisayar destekli öğretim uygulamalarına özel bir önem verilmektedir [Uşun, 2000:160] .

1.5.1.7. Çin

1983-84 yılları arasında "Devlet Eğitim Komisyonu" bilgisayarların ortaokullarda kullanılması amacıyla 50 milyon dolarlık bir yatırım yapmıştır. Komisyon bilgisayar eğitiminin gerekleri, amaçları ve politikasını belirlemiştir. Bu program içerisinde öğretmen eğitimi, donanım ve öğretmen eğitim merkezlerinin kurulması konularına öncelik verilmiştir. Ayrıca program içerisinde "Ulusal Eğitsel Yazılım Merkezlerinin kurulması ele alınmıştır" [Uşun, 2000:161].

1.5.1.8. Hollanda

Hollanda'da BDÖ çalışmaları 1983 yılında başlatılmıştır. 1983'de "Birinci 100 okul projesi", 1984'de "İkinci 100 okul projesi", 1985'de "2250 okul projesi" başlatılmıştır. Bu projelerin uygulanması esnasında donanım ve yazılım standartları belirlenmiştir [Borat ve diğ., 1996: 16] .

1.5.1.9. İngiltere

İngiltere BDÖ çalışmalarını 1979 yılında başlatmıştır. ABD yanında BDÖ faaliyetlerini etkili ve yaygın bir şekilde uygulayan ülke olarak İngiltere örnek verilebilir. Burada gelişmeleri destekleyen önemli bir faktör, Başbakan olan bayan Margaret Thatcher'in daha önce Eğitim Bakanlığı yapmış olmasıdır. Özellikle Bakanlıklar arası işbirliği ile yeni teknolojilere paralel olarak müfredat programlarındaki değişiklikler ve bunların parlamentodan geçirilmesi en önemli uygulamalardır. [Borat ve diğ., 1996: 16] .

Eğitim sistemini desteklemek, bilgisayar kullanımını arttırmak, yazılım firmalarını oluşturmak amacıyla eğitim ve öğrenim maksatlı 6000 adet yazılım geliştirilmiştir. Bu arada 100.000 orta eğitim öğretmeni, 500 ilkokul danışman ve öğretmeni eğitilmiştir. Bu faaliyetlerde başlangıçta her okula ortalama bir bilgisayar isabet ediyordu. Orta eğitim okuluna ortalama 25 bilgisayar, her ilkokula 3 bilgisayar (veya her 60 ilkokul öğrencisine 1 bilgisayar) düşmektedir. Ortaeğitim okullarının % 12 sinde 40'dan fazla bilgisayar mevcuttur [A.g.e., s.17] .

1.5.1.10. Norveç

Norveç kapsamlı bir deneme dönemi geçiren ülkelerden biridir. 1984 yılında Eğitim Bakanlığı, bilgisayarların eğitimde kullanımı ile ilgili bir program yürürlüğe koymuştur. Amaç; değişik derslere teknolojiyi yerleştirerek öğretim sürecini iyileştirmek, öğrenmenin verimliliğini artırmak ve yeni öğretim yöntemlerinin oluşmasını sağlamaktır [Uşun, 2000: 162].

Norveç, eğitim yazılımlarının dükkandan alınamayacağını ve firmaların kaliteli yazılım

üretmeyeceğini belirtmektedir. Çok yetenekli öğretmenlerin, yani kendi alanını çok iyi bilen öğretmenlerin yazılım geliştirme ve üretim sürecinde kullanılabileceği düşünülmüştür. Yetenekli öğretmenler bu konuda eğitimden geçirilmiştir Norveç bilgisayar destekli eğitimi merkezi yapıdan kurtarmıştır. Çeşitli firmalardan hizmet satın almıştır. Öğretmenlerin eğitimi de merkezlerde yapılmıştır. Ayrıca, öğretmen yetiştiren okullara bilgisayar ve bilgisayarlı eğitim dersleri konmuştur [A.g.e.,s.162].

1.5.1.11. İrlanda

İrlanda'da BDÖ faaliyetleri 1984 yılında başlatılmıştır. 1984'de bütün ortaokullara mikrobilgisayar temin edilmiştir. Ayrıca, öğretmenlerin eğitimi ilk, orta ve ileri seviyede olmak üzere başlatılmıştır. İrlanda Eğitim Bakanlığı orta eğitim okullarına sağladığı donanım ve yazılımlara bazı standartlar koymuş; fakat okulların kendi kaynaklarıyla donanım ve yazılım teminleri serbest bırakılmıştır. Bu sayede belirli performansa ulaşmış firmaların rekabet içerisinde iyiye doğru gelişmesi hedeflenmiştir [Borat ve diğ., 1996:16] .

1.5.1.12. İtalya

1985 yılında İtalya'da bilgisayarın prensip olarak müfredat programının uygulanmasında öğretim metodunu iyileştirici bir araç olarak kabul edilmiştir. Bu amaçla Olivetti gibi firmaların gelişmesi devam ederken, 1985-86'da 1000 öğretmen eğitilmiş ve bu öğretmenler 150 okulda hizmete alınmıştır. [A.g.e.,s.17].

“İtalya'da Ticaret ve Sanayi Odaları Birliği tarafından yönetilen ve Türkiye'deki yaygın eğitim merkezlerine tekabül eden kurs esaslı okullarda dahi ‘yönetim enformasyon sistemi ofis otomasyonu’ gibi konulara geçilmiş olup BDÖ'nin çok amaçlı geliştiği izlenmektedir” [A.g.e., s.17].

1.5.1.13. Yunanistan

BDÖ çalışmalarına ancak 1987 yılında başlanabilmiştir. 1987'de 20 adet ortaokul ve liseye haftada 2 saatlik bir bilgisayar dersi uygulanmıştır. 1988 yılında ise, 20

lisenin birinci sınıfına bilgisayar dersi uygulanmıştır. Diğer ortaokul ve liselerdeki bilgisayar dersinin yaygınlaştırılması 1991 yılı için planlanmıştır. Görüldüğü gibi, Yunanistan'daki BDÖ anlayışı halen "bilgisayar programlama" seviyesindedir. [[Borat ve diğ.,1996: 18].

1.5.2. Türkiye'de Bilgisayar Destekli Öğretim:

Çağımıza adını veren bilgisayar, diğer ülkelerde olduğu gibi ülkemize de 1960'lı yıllarda girmiştir. Günümüzde ise sanayiden eğitime, tıptan çok değişik hizmet sektörlerine kadar girerek yaygın bir kullanım alanı bulmuş ve gerek günlük yaşamımızda, gerekse iş yaşamımızda çok önemli işlevler üstlenen bir araç haline gelmeye başlamıştır. Ülkemizde, eğitimde bilgisayar kullanımı ve bilgisayar destekli öğretim konusunda, Milli Eğitim Bakanlığı, Bilim ve Teknolojiden sorumlu Devlet Bakanlığı, üniversiteler ve TÜBİTAK tarafından ortak çalışmalar sürdürülmektedir [Namlu, 1999: 12] .

Milli Eğitim Bakanlığı'nda eğitimde bilgisayarın kullanılması amacıyla ilk resmi girişim, 1984 yılında "Ortaöğretimde Bilgisayar Eğitimi ihtisas Komisyonu"nun oluşturulması ile başlamıştır. Bu komisyonda, üniversitelerin ilgili bölümlerinin öğretim üyelerinden bir grup ile Bakanlık yetkilileri görev almıştır. Ortaöğretimde bilgisayar eğitiminin esaslarını ve bununla ilgili donanımı saptamak üzere görevlendirilen komisyon, Ağustos 1984'de çalışmalarına başlamış ve kısa bir sürede çalışmalarını tamamlayarak Kasım 1984'de önerilerini içeren bir rapor hazırlamıştır [MEB, 1984] .

1.5.2.1. 1984 -1987 Yılları Arasındaki Faaliyetler

1985-1986 öğretim yılından itibaren 101 orta dereceli okula, bir tanesi öğretmene, 10 tanesi de Öğrenciye olmak üzere, toplam 1111 adet bilgisayar sağlanmıştır. Her okuldan 2 öğretmen 5 hafta süre ile Hizmet içi eğitim kurslarına alınarak yetiştirilmiştir. 2 saat teorik, 1 saat uygulamalı dersler, 1987-1988'den itibaren seçmeli dersler arasına alınmıştır. Bu derslerde Basic programlama dili öğretilmeye çalışılmıştır. Ancak yetiştirilen öğretmenlerin büyük bir kısmının programcı olarak piyasaya çıktığı şikayet olarak dile getirilmektedir [Borat ve diğ., 1996:18] .

1988-1989 öğretim yılından itibaren Mesleki ve Teknik Eğitimle ilgili Orta dereceli okullarda başlatılan Dünya Bankası Projesiyle ilgili bir pilot çalışmada 805 bilgisayar kullanılmaya başlanmıştır. "Bilgisayar Donanımcılığı, Bakım ve Onarım" konuları yanında "Yazılım Kullanımı" konusuna da ağırlık verilmiştir. Eleman yetiştirilmesi iyi bir şekilde ele alınmadığından, bu donanım ve yazılımlar 1989 yazma kadar ciddi bir şekilde kullanılmamıştır. [A.g.e., s. 19].

1985-1986 öğretim yılından itibaren Ticaret, Turizm-Otelcilik okullarında başlatılan çalışmada 13 okula, 10'ar adet olmak üzere toplam 130 bilgisayar dağıtılmıştır. Öğretmenlerin Hizmet içi eğitimi bütün okullara yaygınlaştırılmıştır. 3 saatlik bilgisayar dersi her okula konulmuştur. Okulun bulunduğu yerdeki sanayi kuruluşları, ticarethaneler, turizm ve otelcilik işletmeleri ve okul koruma dernekleri, başlatılan bu faaliyetleri çok olumlu bulmuşlar ve okullara bilgisayar hediye etmeye başlamışlardır. Tabii gerek piyasadaki donanım çeşitliliği, gerekse satın alanın yazılımı düşünmeden donanımın alınmış olması, okullarda çok değişik tip bilgisayarların yığılmasına ve bunların etkin ve verimli bir şekilde kullanılmamasına yol açmıştır [A.g.e., s.19] .

1.5.2.2. 1984 -1987 Yılları Arasındaki Faaliyetlerin Değerlendirilmesi Ve Öneriler

Bilgisayar donanımı temin etmek, hatta öğretmenlere "Basic" dilini öğretmek, eğitim ve öğretimde etkinliği ve verimi gözlenebilir bir şekilde arttırmamıştır. Dünyada donanım fiyatları giderek düşerken yazılım fiyatları hızla artmakta ve yazılım firmaları, ön sıralara yükselmektedir [A.g.e., s.20].

Yazılım ve öğretmenlerin eğitimi, donanımı 3-5 katı ağırlıkta ve değerdedir. Ders kitaplarının müfredat programlarına uygunluğu için izlenen yollara benzer olarak, yazılımların hazırlanması, hazırlanması, denetlenmesi, değerlendirilmesi ve teşvik edilmesi gereği ortaya çıkmıştır. Bir Öğretmenden ders müfredatını ve ders kitabını hazırlaması beklenmez. Benzer şekilde yazılımı da hazırlaması hedef alınmamalıdır. Dolayısıyla, hepsi program üreten öğretmen yetiştirmek yerine, büyük bir ağırlıkla yazılım kullanan öğretmen hedeflenmelidir. Program ve yazılım hazırlayan öğretmenlerin çok sayıda olması gerekli değildir. Yazılımların müfredat programlarına, eğitim ve öğretim ilkelerine uygunluğu, bilgisayarlara uyumluluğu, rahat kullanılabilirliği, kalitesi, belirlenen şartlara ve kriterlere

uygunluđu, izlenecek stratejinin ana hatlarıdır. Öğretim ve eğitim pazarı halen Milli Eğitim Bakanlığının gözetim ve denetimindedir. Yeni Enformasyon ve İletişim Teknolojilerinin eğitimde kullanılmasında bu esastan hareket edileceđi bildirilmiştir[A.g.e., s.21].

Buna TV ve Radyo ile eğitim yayınları, video kaset, video disk vs. dahildir. Ancak MEB konuyla ilgili prensip, kriter ve standartları kısa zamanda oluşturması ve bu konuda geniş teknik bir katılımın sağlanması beklenmiştir. Öğretim ve eğitim yazılımları konusunda faaliyet gösterecek vakıf, şirket, profesyonel programcı ve kuruluşların belirli standart ve şartlara uyması halinde Öğretim ve eğitim pazarına girmeleri, destek ve teşviklerden faydalanmaları hedeflenmiş idi. Ancak 1987 sonuna kadar bir gelişme izlenmemiştir. Bu sonuçlardan istifade edilerek MEB 'na verilen raporlarda, aşağıdaki öneriler yapılmıştır. "Yukarıda belirtilen doğrultuda Eğitim ve öğretim ile ilgili yazılım öncelikleri tespit edilmeli, kısa vade için uygulama yazılımları tercüme edilmeli veya uyarlanmış yabancı kaynaklı yazılım kullanımı başlatılmalıdır. Çok sayıda yetiştirilmesi gereken yazılım kullanıcı öğretmenlerin yanında, program yapımcı ve eğitici öğretmen projeleri hazırlanmalıdır". 1984-1988 yılları arasında deđişik okullardaki bilgisayarların daha etkin ve daha verimli bir biçimde kullanılabilmesi için özellikle yazılım konusunda üniversitelerle daha sıkı ve daha planlı bir ilişkiye girilmesi yönünde çalışmalar fazla olmamıştır [Borat ve diđ., 1996: 21] .

Milli Eğitim Bakanlığı, komisyonun aldığı önerilerini kısmen dikkate alarak 1985 yılında 550 adet bilgisayarın alımını gerçekleştirerek Öncelikle Anadolu Liseleri ve Fen Liseleri olmak üzere 100 okula dağıtımını yapmıştır. 1991 verilerine göre çeşitli derecelerde bulunan toplam 395 okulda Bilgisayar Destekli Öğretime geçilmesi için altyapı kurulmuştur [MEB, 1991: 317-339].

Bu okullardaki 3862 öğretmen ve yönetici için 23 özel firma tarafından bir-iki günlük kısa süreli kurslar düzenlenmiştir [MEB. 1991: 253-260].

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 1986' da başlatılan hizmet-içi eğitim etkinliklerinde. 1697 öğretmen bilgisayar eğitiminden geçmiş, bunların 750 'si "bilgisayar destekli öğretim" kursuna tabi tutulmuştur [MEB, 1991: 244-252].

Hedef olarak, okul sayısının 456' ya, yazılımı gerçekleştirilecek ders sayısının 100'e, eğitilecek öğretmen sayısının da 4700'e çıkarılması öngörülmüştür [MEB. 1991:159].

Bilgisayar destekli öğretime yönelik çalışmalar, 1992 yılında çeşitli faktörlere bağlı olarak hız kaybetmiştir. Bu dönemde donanım ve yazılım edinme konusunda belirli ve organize etkinlikler görülmemiştir. Ancak 1993 yılında Bakanlığın bilgisayar destekli öğretime yönelik çalışmalarına tekrar hız kazandırdığı bilinmektedir [Şeniş, 1993: 11].

“BDÖ projesi yeniden yapılanma projesi kapsamında düşünülmelidir. Burada çok temel bir konu olarak Müfredat ve onu belirleyen, denetleyen, güncelleyen mekanizmalar gündeme gelmelidir. Talim terbiye ve Müfredat bir arada düşünölmek zorundadır. En önemli kritik etmen insan gücüdür. Yeniden yapılanma ya da BDÖ, adına ne dersiniz deyin, öğretmenlerin ikna edilmesi, eğitilmesi, ve yeni gelişmelere sahip çıkması ile mümkündür. BDÖ konusunda insan gücü gereksinimi öğretmenle de sınırlı değil. Ülke olarak bilişim konusunda insan gücü açığımız çok fazla. Başta DPT, MEB, YÖK ve üniversiteler işin boyutlarını algılamış gözüküyorlar. Öğretmenleri, BDÖ'ye kazandırmak, mevcut formatör öğretmen projesi kadar basit olamaz. Bu uzun soluklu bir proje olmak zorundadır” [Akgöl, 1999] .

1.5.3. İlgili Araştırmalar

Nunan (1998)'in "Dil Öğretim Yöntemi" konulu kitap niteliğindeki çalışması, öğretmen el kitabı şeklinde hazırlanmış olup, 12 bölümden oluşmaktadır. Kitap, sınıf ve branş öğretmenlerine "dil öğretim yöntemi"nin kuramsal ve uygulama boyutlarını araştırma bulgularına da dayanarak tanıtmak ve yabancı dil öğretmenlerinin etkili bir yabancı dil öğretimi sunabilmelere yardımcı olmak amacı ile kapsamlı bir literatür taraması bulgularına dayalı olarak kaleme alınmıştır.

McDonough ve Shaw (1998)'in "İngilizce Dil Öğretimi Materyalleri ve Yöntemleri" (Materials and Methods in ELT) konulu öğretmen el kitabı niteliğindeki kitabı üç bölümden oluşmuştur; kitapta dil öğretimindeki temel beceriler ve bu becerilerin kazandırılmasında yararlanılacak yöntem ve materyaller, yabancı dil öğretmenlerinin sınıf içi uygulamalarda etkili öğretim hizmeti sunabilmelerine yönelik hizmet öncesi ve hizmet içi eğitim programları, etkili öğretim ortamlarının düzenlenmesinde öğretmenlerin rolü ve önemi ve öğretmenlerin yabancı dil öğretimine yönelik görüşleri gibi konulara yer verilmiştir.

Yabancı dil öğretmenlerinin eğitim ve öğretim teknolojisi konusunda yeterlikleri ve bu konuda yetiştirilmelerine yönelik olarak 16-26 Haziran 1984 tarihinde İngiltere'de bir sempozyum düzenlenmiş ve yabancı dil öğretmenlerinin etkili öğretmen olabilmelerinde özel öğretim teknolojisi ve eğitim teknolojisi açısından gerekli formasyona sahip olmalarının önemi vurgulanmıştır [Toney, 1985]. Arnall [1992] yabancı dil öğretiminde eğitim teknolojisinin önemini vurgulamış ve yabancı dil öğretmenlerinin öğrencilerine en iyi öğrenme ortamını hazırlayabilmelerinde eğitim ve öğretim teknolojilerinin sağlayabileceği katkılardan bahsetmiştir. Arnall'a göre bu konuda yararlanılabilecek teknolojilerden bazıları şunlardır: bilgisayar, video ve audio, CD-ROM, compact diskler, uydular, telefon vb.

Japonya'da 1996 yılında Hiroşima kentinde düzenlenen Uluslararası Yabancı Dil Öğretimi konferansında sunulmuş olan bildirilerde yabancı dil öğrenme-öğretme süreçlerinde eğitim ve öğretim teknolojilerinden yararlanmanın ve bu konuda öğretmenlerin nitelikli olarak yetiştirilmeklerinin önemine değinilmiştir.

Konferans bildirilerinde yabancı dil öğretiminde bilgisayar destekli öğretim, çoklu ortamlar (multi-media) internet ve video vb. teknolojilerden öğretmenler tarafından yeterince yararlanılması gereği üzerinde de durulmuştur. Bazı bildirilerde ise yabancı dil öğretiminde öğrencilerden kaynaklanan sorunlar bulunmasına rağmen, hizmet öncesi ve hizmet içi eğitimlerle eğitim ve öğretim teknolojileri konusunda yeterli formasyon kazandırılmış olan öğretmenlerin bu sorunların üstesinden gelebilecekleri vurgulanmıştır [Cornwell; Sugino, 1996].

Aksu ve Akarsu' nun [1985] Anadolu Liseleri ile İlgili yaptıkları bir araştırmada İngilizce öğretmenlerinin sınıf etkinliklerinde ders kitabı dışında araç kullanımında teyp ve pikaba öncelik verdikleri, slayt projektörü, film makinesi gibi araçların ait sıralarda yer aldığı, tepegözün ise hiçbir öğretmen tarafından kullanılmadığı saptanmıştır. Araştırmada Anadolu Liseleri öğretmenlerinin karşılaştıkları en önemli sorunun "kaynak kitap eksikliği" olduğu saptanmıştır.

Kapıcıoğlu (1990) "Kara Harp Okulu Yabancı Dil Öğretmenlerinin Eğitimde Araç-Gereç Kullanımına İlişkin Görüşleri" konusunda bir tez çalışması yapmıştır. Bu araştırma mevcut durumu saptamayı hedefleyen anket survey yöntemiyle yapılmıştır. Araştırmanın evreni Kara Harp Okulu yabancı dil (İngilizce, Fransızca, Almanca) öğretmenleridir. Araştırmanın evrenini temsil eden öğretmen sayısı az olduğundan anket tüm evrene uygulanmıştır. Araştırmanın sonunda öğretme-öğrenme ve iletişim süreçleri ve araç-gereçlerin özellikleri ve kullanımı konularında öğretmenlerin görüşlerinin genelde istendik yönde olduğu belirtilmiştir. Bu konularda Almanca öğretmenlerinin görüşleri göreceli olarak daha olumsuz bulunmuştur. İngilizce öğretmenleri ve almanca öğretmenleri karşılaştırıldığında; almanca öğretmenlerinin görüşleri anlamlı derecede olumsuz bulunmuştur. Araştırmacı bu farkı meslekî kıdem, daha önce gidilen çeşitli kurslar, araç-gereçlerle ilgili geçmiş deneyimler gibi faktörlere bağlamıştır, bir kısım öğretmenlerin olumsuz ve yetersiz görüşlerinin düzenlenecek bir kurs ile giderilebileceği belirtilmiştir.

Ergin (1989) tarafından yapılan "Yabancı Dil Öğretiminde Eğitim Araçlarından Yararlanma" başlıklı araştırmada; ortaöğretim kurumlarında görev yapan yabancı dil

öğretmenlerinin eğitim araçlarından yararlanma durumu ve eğitim araçları konulu hizmet içi eğitime ilişkin görüşleri saptanmaya çalışılmıştır. Araştırmanın evrenini Türkiye'deki ortaöğretim kurumlarında görev yapan yabancı dil öğretmenleri oluşturmuştur. Örneklem olarak Ankara ve İstanbul'da şubat 1989'da Milli Eğitim Bakanlığı tarafından düzenlenen yabancı dil öğretimi formatörlük kursuna Türkiye çapında bakanlıkça seçilen 47 Almanca, 21 Fransızca ve 70 İngilizce öğretmeni alınmıştır. Araştırmanın verileri araştırmacı tarafından geliştirilen anket yoluyla toplanmıştır. Araştırmadan ulaşılan sonuçlar şunlardır:

- Yabancı Dil Öğretmenleri projeksiyon makineleri başta olmak üzere birçok görsel araçlardan ya çok az yararlanmakta ya da hiç yararlanmamaktadırlar. En çok kullanılan araçlar işitsel bantlar ve duvar resimleri olmuştur. Kumaş kaplı tahta ve tv-video da öğretmenlerin yarısından fazlası tarafından hiç kullanılmamakla birlikte diğerlerine oranla kısmen kullanılan araçlardır.
- Yabancı dil öğretmenlerinin çoğu okullarında eğitim araçlarının bulunduğunu bilmekle birlikte il Eğitim Araçları Merkezi'nden haberdar değildir.
- Hizmet içi eğitim programları yabancı dil öğretmenlerinin büyük çoğunluğu bir değer taşımaktadır ve öğretmenler "eğitim araçlarından yararlanma" konulu bir hizmet içi eğitim programına katılma konusunda isteklidirler.

Aydoğdu (1993) "İngilizce Öğretiminde Araç-Gereç ve Klavuz Kitap Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi İle İlgili Deneysel Bir Araştırma" başlığı altında bir araştırma yapmıştır. Uygulama Dokuz Eylül Üniversitesi Denizli Eğitim Yüksekokulu'nda yapılmıştır. Örneklem olarak Eğitim Yüksekokulu İngilizce 1.sınıftan 208 öğrenci alınmıştır. Deneysel araştırmada beş ayrı öğretim teknolojisi beş ünite bazında ve dönerli olarak beş ayrı denek üzerinde uygulanmıştır. Deneklere her ünitenin başında ön test, sonunda aynı maddeleri kapsayan son test uygulanmıştır, Toplam beş ayrı test kullanılmıştır. Araştırmacı elde ettiği verilerin aritmetik ortalama, standart sapma ve t değerlerini kullanarak anlamlılık düzeylerine bakmıştır. Araştırmanın sonunda elde edilen bulgular üç ana başlık altında şunlardır:

- Eğitim Yüksekokulu'nun birinci sınıflarında bulunan öğrencilerin başlangıçtaki İngilizce düzeyleri farklılık göstermemiştir.
- Beş değişik öğretim tekniği uygulanan grupların ön test ve son test karşılaştırması anlamlı bir fark göstermiştir.
- Teknolojik yöntemler kullanarak yapılan öğretimde öğrenci başarısı olumlu bir gelişme göstermiştir.

Odabaşı (1997)'nin yabancı dil öğretiminde bilgisayar destekli dil öğrenimi yönteminin etkililiğini sınavan deneysel araştırmasının evrenini, Türkiye'de yabancı dilde eğitim yapan özel ortaöğretim kurumlarının ortaokul birinci sınıf öğrencileri oluşturmuştur. Örneklem olarak ise Özel Çağdaş Lisesi Ortaokul Birinci Sınıflardan yansız atama ile denkleştirilmiş 38 öğrenci seçilmiştir.

Uygulamada bilgisayar ders yazılımı, ders kitabı, öğretmen ve bilgisayar uzmanından yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular ışığında, yabancı dilde önceden öğrenimi yapılmış olan dil bilgisi konularının pekiştirme çalışmalarında bilgisayar destekli yabancı dil öğrenimi yönteminin, geleneksel öğrenimle aynı düzeyde etkili olduğu yargısına varılmıştır.

Budak (1998) "Kuramdan Uygulamaya Yabancı Dil Öğretimi" konulu makalesinde; yabancı dil öğretiminde yöntemden beklenen başarının elde edilmesinin, bir yandan onun öğrenciye uygunluğu, öte yandan da öğretmenin bilgi, beceri ve tutumuyla doğru orantılı olduğunu ve eğitimde "bireysel farklılıkların dikkate alınması gerekli olduğundan, bir tek yöntemle bel bağlamanın mantığını açıklamanın zorluğunun kendiliğinden ortaya çıktığını belirtmiştir. Budak (1998: 129)'a göre, "öğretmen temelde öğrencilerin geçmiş yaşantıları, ilgileri ve iç koşulları doğrultusunda gerektiği şekilde birden çok, ancak uygun öğretim yöntemlerinden nasıl yararlanılması gerektiği konusunda çaba göstermelidir".

"Yabancı Dil Öğretiminde Eğitim Teknolojisi" konulu bildirisinde, yabancı dil öğretiminde eğitim teknolojisi ve öğretim teknolojisinden yararlanma konusuna

değınmiş ve yabancı dil öğretiminde bilgisayar, video, televizyon (kapalı devre), sinema, teyp, sabit ve retip projektör, pikap vb. çeşitli teknolojilerden ve görsel-işitsel araçlardan ve yapısal metottan yararlanılabileceğini belirtmiştir [Alacaklı, 1990: 109-117].

Kompozisyonlarını elle yazan öğrencilerle bilgisayar kullananlar arasında performans açısından önemli farklar görünüyor. Bilgisayar kullananlar daha iyi performans gösteriyor ve daha iyi notlar alıyorlar. Bilgisayarda yazılan yazılarda yazın hataları daha az, ortalama uzunluktaki ve karmaşık cümlelerin sayıları daha fazla oluyor [Robinson & Cooper: 1990: 41-48].

Bütün olarak ölçüldüğünde bilgisayarı kendi kendilerine tuttıkları notlarda, yazdıkları kompozisyon (ve öykülerde) ve fen ve ingilizce ödevlerini yapmada kullanan öğrencilerin, kendilerini etkili bir şekilde ifade, düşüncelerini rasyonel bir şekilde organize etmede ve geniş bir kelime haznesi kullanmada başarı düzeylerinin anlamlı şekilde arttığı gözleniyor [McMillan & Honey, 1993: 358-822].

Namlu [1996]' nun yaptığı araştırmada ortaya çıkan bulgulara göre, bilgisayarın alıştırma – tekrar aracı olarak kullanımında bilgisayar destekli işbirliğine dayalı öğretim uygulamasının diğer bilgisayar destekli eşli ve bireysel öğretim uygulamalarına göre öğrenci başarısı ve öğrenmenin kalıcılığını sağlamada daha etkili olduğu yargısına varılmıştır. Aynı zamanda bilgisayarın sadece ders sunu aracı olarak kullanılması durumunda da bilgisayar destekli işbirliğine dayalı öğretim uygulamasının öğrenci başarısını ve öğrenmenin kalıcılığını sağlamada diğer uygulamalar kadar etkili olduğu yargısına varılmıştır.

Gökçe'nin yaptığı araştırma sonuçlarına göre (2004), ilköğretim öğrencilerinin en çok sevdikleri ve istekle katıldıkları etkinlikler incelendiğinde, bu dönem çocuğunun ilgi ihtiyaç ve beklentileri ile gelişim özelliklerine uygun olan etkinlikleri daha çok istedikleri görülmektedir. Özellikle oyun, gezi-gözlem, beden eğitimi, bilgisayar ve yaratıcı drama yaparak-yaşayarak öğrenmenin ön plana çıktığı etkinliklerdir.

Bilgisayar kullanan öğrenciler yazı kalitelerini arttırdıkları gibi bilgiyi işleme ve anlamlı bir metin yaratma stratejilerini de öğrenmiş oluyorlar. Öğrenciler tecrübe kazandıkça anlatım dilleri de gelişiyor ve kompozisyon yazmanın sadece mekanik beceriler kısmının da ötesinde daha yaratıcı olabiliyorlar [Eliot, 1992: 346-459].

Bakioğlu [2004]' nun yaptığı bir araştırmada öğrencilere derslerde teknoloji kullanımını ne derecede yeterli buldukları sorulduğunda, öğrencilerin %84.4' ü yeterli bulmadıklarını belirtmişlerdir. Bu bulgu öğrencilerin bölümlerine göre karşılaştırmalar yapıp incelendiğinde, ilköğretim – Yabancı Diller Eğitimi; İlköğretim Bilgisayar Teknolojileri Öğretmenliği Eğitimi; Türkçe Eğitimi; Yabancı Diller Eğitimi bölümü arasında farklılıklar belirlenmiştir. Yabancı Diller Eğitimi bölümündeki öğrencilerin Türkçe Eğitimi ve İlköğretim bölümlerine göre derslerindeki teknoloji kullanımını daha az yeterli buldukları ortaya çıkmıştır. Bu bulgu, teknoloji kullanımı konusunda yabancı diller bölümünün yetersiz kaldığı şeklinde yorumlanabileceği gibi, teknolojinin derslerine entegre olmasından dolayı bu bölümdeki öğrencilerin beklenti düzeylerinin daha yüksek olması ile de açıklanabilir.

Kartal [2002]' ın açık öğretim öğrencilerinin yabancı dil derslerinde teknoloji kullanımına ilişkin tutumları üzerine yaptığı bir araştırmada, yüksek öğrenim kurumlarında öncelikle teknolojik gelişmeler doğrultusunda yeniden yapılanmanın kaçınılmaz olduğu görüşünden hareket edilerek günümüz yükseköğretim kurumlarında yararlanılmakta olan eğitim ortamları hem kuramsal bağlamda hem de Anadolu Üniversitesi Açık öğretim Fakültesi yabancı dil dersleri ele alınarak uygulamalı olarak incelenmiştir. Elde edilen verilerin analizi sonucunda, öğrencilerin başarısını sağlamada titizlikle üzerinde durulması gereken konunun, web sayfası üzerinden yapılacak düzenlemelere son derece bağlı olduğu: radyo ve televizyon programlarının da web sayfası üzerinden desteklenme olanaklarının araştırılması; söz konusu programların daha ilgi çekici, istenildiğinde web üzerinden her an ulaşılabilir olması ve aynı zamanda yabancı dilin konuşulduğu ülkelerin radyo kanallarına ulaşma olanaklarının sağlanması gerektiği görülmektedir.

2. PROBLEM VE YÖNTEM

2.1. PROBLEM

2.1.1 Problem Cümlesi

İlköğretim ikinci kademe yedinci sınıf İngilizce yabancı dil derslerinde bilgisayar destekli eğitim kullanıldığında geleneksel yönetime göre öğrenci başarısı yükseltilebilir mi?

2.1.2. Alt Problemler

1. İlköğretim ikinci kademe yedinci sınıf İngilizce yabancı dil derslerinde bilgisayar destekli eğitim kullanıldığında öğrenci başarısı yükseltilebilir mi ?
2. İlköğretim ikinci kademesindeki İngilizce yabancı dil derslerinin öğretim ve öğrenimindeki sorunlarının ele alınarak çözüme ulaşılabilirliğini belirleme.
3. Öğrencilerin ilköğretim ikinci kademesindeki İngilizce yabancı dil öğretimine katkı sağlayan unsurlar hangileridir ?

2.1.3. Amaçlar

1. İlköğretim ikinci kademe İngilizce öğretiminin başarı düzeyinin belirlenmesi.
2. İlköğretim ikinci kademe yedinci sınıflarda İngilizce yabancı dil öğretiminin geleneksel yönetime göre bilgisayar destekli öğretimle arasındaki farklılığın ne olduğunu bulmak.
3. Yapılacak aynı konudaki araştırmalara destek verebilmek.

2.1.4. Araştırmanın Önemi

Türkiye'nin yeni Avrupa standartlarına ulaşmasında yabancı dil eğitimine verilecek olan katkı ve bu katkının sosyal toplumda da görünürlüğünün önemini göstermek.

Diğer bir açıdan bakıldığında yeni gelişen teknolojilerin eğitim ortamına sokularak eğitimin etkili verimli ve üretici biçimde kullanılmasını sağlayabilmek .

Yapılan araştırma; yapılacak olan diğer araştırmalara kaynaklık edecek ve başka araştırmacılar tarafından daha da geliştirilerek bu alandaki eksikliklerinin kapatılmasına katkı sağlayacak niteliktedir.

2.1.5. Sayıtlar:

- Araştırmanın yürütülmesinde uygulama yapan öğretmenlerin, kullanılan araç ve yöntem dışında yanlı ve farklı davranmadıkları düşünülmektedir.
- Her iki grup ta da kullanılan araç ve yöntemler öğrencilerin aynı konu ile ilgili davranışları kazanmalarını sağlayacak şekilde düzenlenmiştir.
- Uygulamada kullanılacak yazılım, araştırmacı tarafından referansları incelen-dikten ve üretici firması araştırıldıktan yapılan uygulamanın amacına uygun olduğu düşünülmüştür.

2.1.6. Tanımlar

Bireysel Öğretim: Öğrencinin öğretim materyalleriyle doğrudan etkileşmesi, davranışı kendisinin göstermesi, anında pekiştirilmesi, davranışlarının sonuçları hakkında hemen bilgi alması, davranışının anında düzeltilmesi ve öğrenenin kendi hızıyla ilerlemesidir.

Bilgisayar Destekli Öğretim : Bilgisayar Destekli Öğretim; öğrencilerin programlı öğrenme materyalleri ile bilgisayar kullanarak etkileşimde bulunduğu; diğer bir deyişle, bilgisayar programları aracılığıyla öğrenmeyi gerçekleştirdiği, öğrenmelerini izleyip kendi kendini değerlendirebildiği bir öğretim biçimidir [Senemoğlu, 1997: 437].

Bilgisayarlı Öğretim : Öğretme-öğrenme süreçlerinin bilgisayarca yönetilmesine “Bilgisayarlı Öğretim” denir. Bu kullanım biçiminde bilgisayar, her öğrencinin, öğretimin amaçladığı davranışları kazanıncaya kadar yapması gerekenleri göstermekte ve yaptıklarının kaydını tutmaktadır. Bilgisayarla öğretim, bilgisayar destekli

öğretimle kıyaslandığında daha çok bilgisayar kontrolünde yapılan öğretim olmaktadır [Namlu, 1999: 3].

Eğitim Teknolojisi: Eğitim teknolojisi eğitim felsefelerince belirlenen eğitim hedefleri ve değerlerine erişebilmek için gerekli yol ve yöntemlerle ilgilenen bir disiplindir. Bu disiplin eğitimin “Ne” ve “Niçin”i saptandıktan sonra bunun nasıl gerçekleştirilebileceği konusuyla uğraşmaktadır [Alkan, 1998: 22]

Deney Grubu: Geleneksel öğretimin yanı sıra derslerinin belirli bir yüzdesini (% 30) bilgisayar laboratuvarında gerçekleştiren grup.

Kontrol Grubu: Geleneksel dil öğretim yöntemleriyle öğretim yapan grup.

2.2 Yöntem

2.2.1 Araştırma Yöntemi

Bu araştırma, BDE İngilizce eğitimin etkililiğini araştırmak üzere bir deney ve kontrol grubundan oluşacaktır. Bu gruplar arasında ölçme araç olarak ve sonrasında hazırlanan testin uygulama öncesi ve sonrasındaki veriler karşılaştırılarak bir sonuca gidilecektir. Bu araştırmada ön test-son test kontrol gruplu model uygulanacaktır. Bu modelde her deneysel işlem için yansız atama ile oluşturulmuş bir grup bulunur. Böylece bu araştırmada bir deney ve bir kontrol grubu bulunacaktır.

Deney ve kontrol grupları; öğretim yapılırken önceden belirlenen kriterler doğrultusunda gözlenecek ve gözlem sonuçları karşılaştırmalı olarak sonuçlandırılacaktır.

2.2.2. Sınırlılıklar

1. Araştırma 2003-2004 eğitim öğretim döneminde Adapazarı Özel Enka İlköğretim Okulu'nda 7.sınıfında okuyan 26 öğrenci ile sınırlıdır.
2. Uygulama süresi laboratuvar ortamının sınırlı olması ve maddi olanaksızlıklar (Yazılım telif hakları ve Cd kopyalama çoğaltma sorunları) nedeniyle örneklem

çalışması olarak bir üniteyle ve haftada 3 saat olmak üzere toplam 2 hafta ile sınırlı tutulmuştur.

3. Uygulama İngilizce Dersi 7.sınıf “Comparative of Adjectives” ünitesi ile sınırlıdır.

2.2.3. Veri Toplama Teknikleri

Veriler öğrencilere uygulanacak ön test ve son test puanlarından oluşacaktır. Aynı zamanda öğrenci davranışlarındaki değişikliği her iki ortamda da değerlendirebilmek için iki İngilizce öğretmeni ve iki bilgisayar uzmanı tarafından gözlem yapılacaktır.

2.2.4. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini Adapazarı’ndaki okullar oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleminde ise araştırmacı tarafından uygulama yapma fırsat ve izinin olduğu Adapazarı Özel Enka İlköğretim Okulu kullanılmıştır. Enka ilköğretim okulunun içerisinde örneklem olarak 7. sınıflar seçilmiştir. 7-A ve 7-B grupları sene başında yansız atama ile oluşturulduklarından sınıflara bu anlamda müdahale edilerek yeniden gruplama yapılmamıştır. 7 – A grubu kontrol, 7 – B grubu ise deney grubu olarak seçilmiştir.

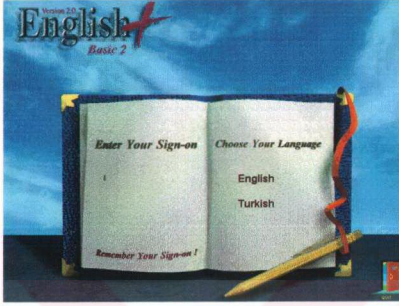
2.2.5. Verilerin Çözüm Yöntemi

Oluşturulan deney ve kontrol gruplarında, her ünite için aynı ölçme aracı önce, ön test olarak uygulanacaktır. Ünite konularının ilgili yöntem ve tekniklerle işlenmesinden sonra ise aynı ölçme aracı son test olarak uygulanacaktır. Elde edilen puanlardan gruplar için aritmetik ortalama ve standart sapmaları hesaplanacaktır. Gruplar iki tane olduğu için deney ve kontrol grupları arasındaki ön test ve son testlerin anlamlılık düzeyi “t” testi ile araştırılacaktır. Ayrıca danışman, rehber öğretmenler ve araştırmacı tarafından önceden belirlenen kriterler doğrultusunda gözlem yapılacak ve gözlem sonuçları tek tek araştırılarak sonuçları grafikler ve tablolarla ifade edilecektir. Araştırmada *p* anlamlılık değeri %5 güven aralığına göre seçilmiştir. Test sonucu anlamlı çıkacak olursa % 95 oranında güvenilir olacaktır.

2.2.6. Uygulamada Kullanılan Yazılımın Tanıtılması

Giriş Ekranı

Şekil 6. Programa ilk giriş ekranı



Şekil 6'da programa ilk giriş ekranı görülmektedir. Öğrenci sol tarafta görülen boşluğa adını yazar ve sağ taraftan dilini seçer ve programa giriş yapar.

Açılış Ekranı

Şekil 7. Açılış Ekranı



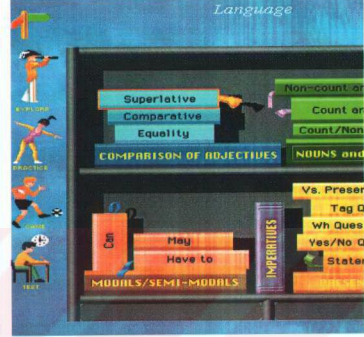
Bu bölümde öğrenci routes seçeneğiyle programın kendisine sunacağı önerileri dinleyebileceği gibi, konuşma, yazma, dil bilgisi, kelime bilgisi, anlama ya da okuma seçenekleriyle ilgili bireysel çalışmalar yapabilir. İngilizce öğretmenlerimizin eşliğinde derste daha önce çalışmasını yapmış oldukları superlative ve comparative konularıyla ilgili bilgisayar destekli dil bilgisi çalışması yapmaları konusunda öğrencilerimize gerekli yönergeler verildi ve sırasıyla aşağıda gösterilen çalışmalar yapıldı.

Öğretmenlerinin yönlendirmeleri sonrasında ilk olarak öğrenciler Language Bölümüne girerler ve oradan istedikleri konuyu seçerek ilgili BDE çalışmalarına başlarlar.

Şekil 8. Dilbilgisi Seçim Alanı



Şekil 9. Konu seçildikten sonra başlama alanı



Şekil 8’ de İngilizce dilinde yer alan dilbilgisi alanları görünmektedir. Öğrenci istediği konuyla ilgili çalışabilir. Öğrencilerin çalışmaya başlayabilmesi için öncelikle çalışmak istediği alanın üzerine tek tıklamak suretiyle seçme işlemi yapması gerekmektedir(Bizim yaptığımız araştırmada öğrenciler ilk olarak superlative ve comparative konularını seçmek üzere yönlendirildi). Bu işlemden sonra Şekil 9’ da görüleceği gibi sol tarafa çalışmanın aşamaları gelir.

Bu aşamalar:

Aşağıda gözüktüğü gibi gezinti, pratik, oyun ve test aşamalarıdır. Öğrencinin üzerinde çalışmak istediği ve bizim seçmiş olduğumuz konuda belirli bir bilgiye ulaşmak istiyorsa gezintiyle devam eder, eğer öğrendikleriyle ilgili pratik yapmak istiyorsa şekil 11’deki pratiği seçerek belirli pratikler yapabilirler. Diğer taraftan şekil 12’deki oyunu seçtiği zaman dilbilgisine yönelik eğlenceli oyunlarla öğrenimini sürdürecektir. Şekil 13’de ise öğrenci kendi kendini test etmek istiyorsa o bölümden test uygulamalarını gerçekleştirecektir.

Şekil 10.
Gezinti



Şekil 11.
Pratik



Şekil 12.
Oyun



Şekil 13.
Test

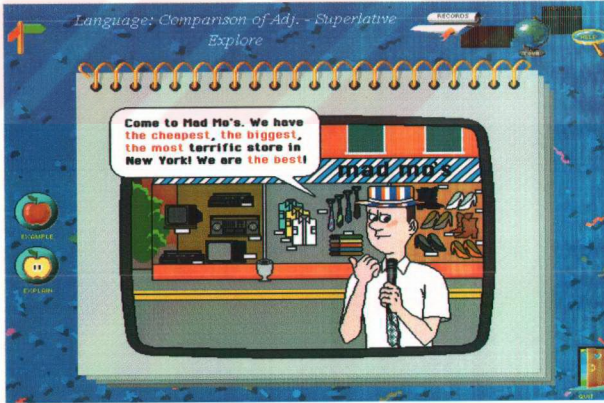


Gezinti Aşaması

Öğrenci birinci adım olan explore düğmesine tek tıklayarak Şekil 14' de görülen konuyla ilgili birinci örneğin ve açıklamaların bulunduğu alana geçiş yapmış olur. Şekil 14'de verilen gezinti bölümünün örnek şemasında bir alışveriş merkezinin vitrini ve buna yönelik bir takım elektronik giyim ve benzeri araçlar yer almaktadır. Buradaki kişi İngilizce olarak pratik geliştirme konusunda hem sesi duyup hem de gözle örnekte yer alan diyalogu okuyabilme olanağı elde etmektedir.

Örnek: Come to Mad Mo's. We have the cheapest, the biggest, the most terrific store in New York! We are the best!

Şekil 14. Gezinti bölümünün örnek aşaması



Eğer öğrenci sol taraftaki düğmelerle işine devam edecek olursa şekil 15'deki Türkçe açıklama bölümü görüntülü olarak öğrenciye gelecektir.

Örnek(Türkçe açıklamalar için): Karşılaştırma: En Üstünlük Derecesi

Kullanım: Bir ya da daha çok kişi veya eşyanın bütün bir grupla karşılaştırılması.

Kalıp: (Sıfatın En Üstünlük Derecesi Şekli)

Jhon is the tallest boy in the class.

They are the most beautiful shoes in the store.

Sıfatların çoğu “-est” alır:

Long/longest, old/oldest

“-e” ile biten sıfatlar “-st” alır:

Nice/nicest, late/latest

Sesli harf + sessiz harf ile biten sıfatlarda sessiz harfi tekrarlayınız:

Fat/fattest, big/biggest, hot/hottest.... gibi alıştırmalar ve örnekler devam eder.

Şekil 15. Türkçe açıklama bölümü

Language: Comparison of Adj. - Superlative
Explore

KARŞILAŞTIRMA : EN ÜSTÜNLÜK DERECESİ

KULLANIM: Bir ya da daha çok kişi veya şeyanın
beten bir grupe karşılaştırılması.

KALIP: [SIFATIN EN ÜSTÜNLÜK DERECESİ ŞEKLİ]
John is the tallest boy in the class.
They are the most beautiful shoes in the store.

Sıfatların çoğu “-est” alır:
long/longest, old/oldest

“-e” ile biten sıfatlar “-st” alır:
nice/nicest, late/latest

Sesli harf + sessiz harf ile biten sıfatlarda
sessiz harfi tekrarlayınız:
fat/fattest, big/biggest, hot/hottest

Ekranda çıkan bu temel bilgilerle öğrenci dilbilgisi eksikliklerini giderip yeni bilgiye ulaşmayı kolaylaştırmaktadır.

Pratik Yapma Aşaması

Diğer taraftan şekil 16’da pratikle ilgili farklı bir sayfayı elde ettiğimizde bu sayfadaki gramerle ilgili farklı bir sayfayı elde ettiğimizde bu sayfadaki gramerle ilgili farklı yazılmış bölümlere dikkat ederek seçeneklerden uygun olanı seçmeye çalışır. Uygun

seçim yapıldığında programlanmış öğretimde olduğu gibi doğrusal programlamayla öğrenci bir sonrasına yönlendirilir. Bu bölümde kullanılan her butonun kendine özgü bir özelliği vardır. Bu butonların özellikleri tek tek aşağıda açıklanmıştır.



Kontrol : Bu düğmeye tıklandığında sorunun doğruluğunu test eder.



Cevap : Bu düğmeye tıklandığında doğru cevabı görüntüler

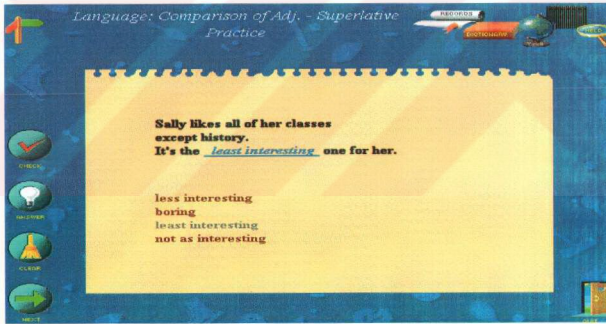


Temizleme : Bu düğme verilen cevabı temizleyerek yeni bir cevap için giriş yapmanızı sağlar.



İleri : Bu düğmeye tıklandığında öğrenciler yan soruya geçerler.

Şekil 16 Pratik yapma bölümü



Pratik yapma aşaması toplam on alıştırmadan oluşmuştur. Öğrenci doğru cevabı bulduktan sonra bir diğer alıştırmaya geçer.

Oyun Aşaması

Pratik uygulamalar bittikten sonra Şekil 17' de görülen üçüncü aşamaya geçilir. Oyun aşamalarına gelindiği zaman bu aşama öğrencinin dinlenmesini, eğlenmesini ve eğlenirken de öğrenmesini sağlayan bölümdür. Sizler eğer öğrenciye bir oyunu

oynamasını önerekseniz; ilk önce oyunda kullanılan ekranı ve oyunun kurallarını iyi olarak açıklamalısınız. Bu bölümde basit bir ekran tasarımı kullanıldığı için öğrenciler kolayca keşfederek oyunlarını oynayabilmektedir. Bu bölümde sadece ileri, geri butonu kullanılmıştır. Bu butonlar bir önceki ya da bir sonraki oyun aşamasına geçmek için kullanılmaktadır.

Öğrenci, yan yana, alt alta ya da köşeden köşeye üç soruyu bildiğinde diğer sorulara geçer.

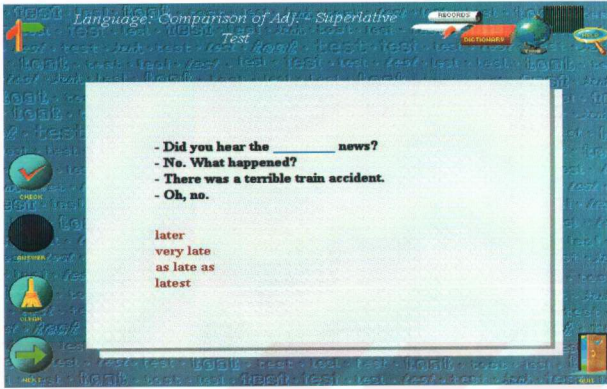
Şekil 17 Oyun Bölümü



Test Bölümü

Programın son bölümü **Şekil 18**'de de görüldüğü gibi test bölümüdür. Test bölümünde öğrenciler sırasıyla soruları cevaplarlar ve sonrasında doğru ve yanlış sayılarıyla ilgili geri dönüt alırlar. Bu bölümün butonlarına dikkat edildiğinde answer bölümünün kapalı olduğunu görülür. Öğrenci answer düğmesine basarak sorunun cevabını göremez. Bu nedenle kendisini düşünmek için zorlar ve sorunun cevabını bulmaya çalışır.

Şekil 18. Test Bölümü



Örnek Soru :

- Did you hear thenews?
-No. What Happened?
-There was a terrible train accident.
-Oh, no.

later

very late

as late as

latest

Test bölümünün bulunduğu ekranda Bloom'un doğrusal programına yönelik bir çalışma görülür. Burada öğrenci çoktan seçimli testlerde olduğu gibi, boşluk doldurma işlevi yapar. Bu boşluk doldurmada boş bırakılan yere aşağıdaki seçeneklerden birisini tıklayıp onay düğmesine basarak doğruluğunu sınar.

3. BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu kısmında yapılan çalışma sonunda elde edilen verilerin değerlendirilmesi ile elde edilen bulgular açıklanmış, yorumlar yapılmıştır. Uygulamaya başlamadan önce deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin Comparison of Adjectives konularına ilişkin ön öğrenmeleri bakımından birbirinden anlamlı derecede farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için uygulanan testin sonuçları aşağıda verilmektedir.

Oluşturulan Tablolarda

X : Aritmetik ortalama

N : Denek sayısı

SS : Standart sapma

p : Anlamlılık derecesi

$$t = \frac{x - \mu}{\frac{S_x}{\sqrt{n}}}$$
$$SS = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - x)^2}{n - 1}}$$
$$x = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Tablo 1. Deney Grubu Öntest-Sontest İncelemesi

Öntest				Sontest			
Puan	Frekans	Yüzde	Toplam Yüzde	Puan	Frekans	Yüzde	Toplam Yüzde
2,00	6	46,2	46,52	7,00	1	7,7	7,7
3,00	2	15,4	61,5	8,00	1	7,7	15,4
4,00	1	7,7	69,2	9,00	1	7,7	23,1
5,00	2	15,4	84,6	11,00	1	7,7	30,8
7,00	1	7,7	92,3	12,00	1	7,7	38,5
9,00	1	7,7	100	13,00	2	15,4	53,8
				14,00	3	23,1	76,9
				15,00	3	23,1	100
Total	13	100			13	100	

X (Aritmetik Ortalama) : 3, 69

Mod : 2,00

Medyan : 3,00

S.S : 2,25

X (Aritmetik Ortalama) : 12, 30

Mod : 14,00

Medyan : 13,00

S.S : 2,75

Tablo 2. Deney Grubunun “t” testi açısından ön test-son test karşılaştırmaları

	N	X	SS	Sonuç
Ön test	13	3.69	2.25	$p= 0.0009 \quad p<0.05$
Son test	13	12.30	2.75	

Deney grubu öğrencilerinin öntestten almış oldukları puanların aritmetik ortalamaları 3.69, medyanları 3.00, modları 2.00, olarak görülmektedir. Diğer taraftan deney grubunun sontestten aldıkları puanların aritmetik ortalamaları 12.30, medyanları 13.00, modları 14.00, olarak görülmektedir. Yüzde puanları hesaplandığında deney grubu öntest sontest arasındaki sonuçlar aşağıdaki gibi olmaktadır.

Deney grubu öntest sontest aritmetik ortalamaları arasındaki fark $\bar{X}_1 - \bar{X}_2 : 8.61$; standart sapmaları arasındaki fark $SS_1 - SS_2 : 0,50$ ve her iki grup arasında p anlamlılık düzeyinin 0.0009 ($0.0009 < 0,05$) olduğu bulgulanmıştır. Bu bulgular ışığında deney grubunun öntest ve sontesti arasında öğrencilerin öğrenmeleri açısından oldukça anlamlı bir farkın olduğunu söyleyebiliriz. Bu durumda öğrenciler iyi bir öğrenme gerçekleştirmişler diyebiliriz.

Tablo 3. Kontrol Grubunun Ön test-Son test Açısından İncelenmesi

Öntest				Sontest			
Puan	Frekans	Yüzde	Toplam Yüzde	Puan	Frekans	Yüzde	Toplam Yüzde
1,00	2	15,4	15,4	7,00	2	15,4	15,4
2,00	1	7,7	23,1	8,00	2	15,4	30,8
3,00	3	23,1	46,2	9,00	3	23,1	53,8
4,00	3	23,1	69,2	10,00	3	23,1	76,9
5,00	2	15,4	84,6	11,00	1	7,7	84,6
6,00	2	15,4	100	14,00	2	15,4	100
Total	13	100		Total	13	100	

\bar{X} (Aritmetik Ortalama) : 3,61
Mod : 3,00
Medyan : 4,00
S.S : 1,66

X (Aritmetik Ortalama) : 9,69
Mod : 9,00
Medyan : 9,00
S.S : 2,50

Tablo 4. Kontrol Grubunun “t” testi açısından öntest-sontest karşılaştırmaları

	N	X	SS	Sonuç
Öntest	13	3.69	1.66	$p= 0.0009 \quad p<0.05$
Sontest	13	9.69	2.25	

Kontrol grubu öğrencilerinin öntestten almış oldukları puanların aritmetik ortalamaları 3.61, medyanları 4.00, modları 3.00, olarak görülmektedir. Diğer taraftan kontrol grubunun sontestten aldıkları puanların aritmetik ortalamaları 9.69, medyanları 9.00, modları 9.00, olarak görülmektedir. Yüzde puanları hesaplandığında kontrol grubu öntest sontest arasındaki sonuçlar aşağıdaki gibi olmaktadır.

Deney grubu öntest sontest aritmetik ortalamaları arasındaki fark $\bar{X}_1 - \bar{X}_2$: 6.08; standart sapmaları arasındaki fark $SS_1 - SS_2$: 0,84 ve her iki grup arasında p anlamlılık düzeyinin 0.0009 ($0.0009 < 0,05$) olduğu bulgulanmıştır. Bu bulgular ışığında kontrol gurubunun öntest ve sontesti arasında öğrencilerin öğrenmeleri açısından anlamlı bir farkın olduğunu söyleyebiliriz. Bu durumda öğrenciler iyi bir öğrenme gerçekleştirmiştir diyebiliriz.

Deney ve Kontrol Grubunun Öntest İncelemeleri

Deney grubu öğrencilerinin öntestten almış oldukları puanlar aşağıdaki tabloda görüldüğü gibidir. Deney grubu öğrencilerinin aritmetik ortalamaları 3.69, medyanları 3.00, modları 2.00, t değerleri 5,96 ve p anlamlılık değerleri 0,92 olarak görülmektedir. Diğer taraftan kontrol grubunun aritmetik ortalamaları 3.61, medyanları 4.00, modları 3.00, t değerleri 7,85 ve p anlamlılık değerleri 0,92 olarak görülmektedir. Yüzde puanları hesaplandığında deney ve kontrol grubu için aşağıdaki tablolar ortaya çıkmaktadır.

Deney ve kontrol grubu aritmetik ortalamaları arasındaki fark $\bar{X}_1 - \bar{X}_2 : 0,08$; standart sapmaları arasındaki fark $SS_1 - SS_2 : 0,77$ ve her iki grup arasında p anlamlılık düzeyinin $0,92$ ($0,92 > 0,05$) olduğu bulgulanmıştır. Bu bulgular ışığında iki grup arasında öntestleri açısından anlamlı bir farkın olmadığını söyleyebiliriz.

Öntestleri açısından anlamlı bir farkın ortaya çıkmamış olması nedeniyle iki grup arasında uygulama öncesi ön bilgi açısından anlamlı bir fark yoktur. Sonuç olarak, çalışmaya iki grubun eşit olduğu varsayılarak devam edilmiştir.

Öğrencilerin sahip olduğu ön bilgi, sontest sonuçlarının değerlendirmesinde önem taşıyan bir değişkendir. Öntest sonuçlarına göre deney ve kontrol grubu arasında ön bilgi açısından anlamlı fark olmaması sonucuyla, uygulama sonrası yapılan testlerde elde edilecek farklılaşmalar Bilgisayar Destekli İngilizce eğitiminin etkililiğine bağlanabilecektir.

Tablo 5. Deney grubu öntest incelemesi

Değerler	Frekans	Yüzde	Toplam Yüzde
2,00	6	46,2	46,52
3,00	2	15,4	61,5
4,00	1	7,7	69,2
5,00	2	15,4	84,6
7,00	1	7,7	92,3
9,00	1	7,7	100
Total	13	100	

\bar{X} (Aritmetik Ortalama) : 3,69

Mod : 2,00

Medyan : 3,00

S.S : 2,25

Kontrol Grubu Öntest İncelemesi

Tablo 6. Kontrol grubu öntest incelemesi

Değerler	Frekans	Yüzde	Toplam Yüzde
1,00	2	15,4	15,4
2,00	1	7,7	23,1
3,00	3	23,1	46,2
4,00	3	23,1	69,2
5,00	2	15,4	84,6
6,00	2	15,4	100
Total	13	100	

\bar{X} (Aritmetik Ortalama) : 3,61

Mod : 3,00

Medyan : 4,00

S.S : 1,66

Her iki grubun arasındaki anlamlılık derecesi (p) : 0,92

Aşağıdaki tabloda özetlenmiş olarak Deney ve Kontrol Grubunun T testi açısından anlamlılık düzeyleri gösterilmektedir.

Tablo 7. Deney ve Kontrol gruplarının “t” testi açısından ön test karşılaştırmaları

	N	X	SS	Sonuç
Deney	13	3.69	2.25	$p= 0.92$ $p>0.05$
Kontrol	13	3.615	1.66	

Deney ve Kontrol Grubunun Sontest İncelemeleri

2003-2004 Öğretim yılında İlk öğretim 7.sınıflar İngilizce dersi Comparison of Adjectives ünitesinde öğretime geçilmeden önce ön test uygulanmış daha sonra deney grubuna Bilgisayar Destekli Eğitim, kontrol grubuna ise geleneksel öğretim teknikleri kullanılarak konular işlenmiştir. Her iki gruba da konuların öğretilmesinden sonra aynı soru maddelerinden oluşan son test uygulanmıştır.

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin son testten almış oldukları puanlar aşağıdaki tabloda görüldüğü gibidir. Deney grubu öğrencilerinin aritmetik ortalamaları 12.30, medyanları 13.00, modları 14.00, t değerleri 16,13, standart sapmaları 2,75 ve p anlamlılık değerleri 0,014 olarak görülmektedir. Diğer taraftan kontrol grubunun aritmetik ortalamaları 9.69, medyanları 9.00, modları 9.00, t değerleri 15.52, standart sapmaları 2,25 ve p anlamlılık değerleri 0,14 olarak görülmektedir. Yüzde puanları hesaplandığında deney ve kontrol grubu için aşağıdaki tablolar ortaya çıkmaktadır.

Deney ve kontrol grubu aritmetik ortalamaları arasındaki fark $\bar{X}_1 - \bar{X}_2 : 2,61$; standart sapmaları arasındaki fark $SS_1 - SS_2 : 0,5$ ve her iki grup arasında p anlamlılık düzeyinin 0.014 (**0.014 < 0,05**) olduğu bulgulanmıştır. Bu bulgular ışığında iki grup arasında son testleri açısından anlamlı bir farkın olduğunu söyleyebiliriz.

Son testleri açısından anlamlı bir farkın ortaya çıkmış olması sonucuna bakılarak Bilgisayar Destekli İngilizce eğitimi gören gurubun ders başarısı açısından geleneksel yöntemlerle ders gören guruba göre daha başarılı oldukları söylenebilir.

Küçükahmet'e göre [2001] de bu yöntemin öğrenme öğretme süreçlerindeki başarısı çeşitli değişkenlere bağlı olmakla birlikte, yöntemin başarısında öğretim hedef ve amaçlarına uygun ders yazılımlarının sağlanması oldukça önemlidir. Geleneksel öğretime, bilgisayar destekli yöntemi bir seçenek olarak girmekte ve nicelik açılarından eğitimde verimi yükseltmede önemli bir rol oynamaktadır.

Deney Grubu Sontest İncelemesi

Tablo 8. Deney grubu sontest incelemesi

Değerler	Frekans	Yüzde	Toplam Yüzde
7,00	1	7,7	7,7
8,00	1	7,7	15,4
9,00	1	7,7	23,1
11,00	1	7,7	30,8
12,00	1	7,7	38,5
13,00	2	15,4	53,8
14,00	3	23,1	76,9
15,00	3	23,1	100
Total	13	100	

\bar{X} (Aritmetik Ortalama) : 12,30

Mod : 14,00

Medyan : 13,00

S.S : 2,75

Kontrol Grubu Sontest İncelemesi

Tablo 9. Kontrol grubu son test incelemesi

Değerler	Frekans	Yüzde	Toplam Yüzde
7,00	2	15,4	15,4
8,00	2	15,4	30,8
9,00	3	23,1	53,8
10,00	3	23,1	76,9
11,00	1	7,7	84,6
14,00	2	15,4	100
Total	13	100	

\bar{X} (Aritmetik Ortalama) : 9,69

Mod : 9,00

Medyan : 9,00

S.S : 2,50

Her iki grubun arasındaki anlamlılık derecesi (p) : **0,014**

Aşağıdaki tabloda özetlenmiş olarak Deney ve Kontrol Grubunun T testi açısından anlamlılık düzeyleri gösterilmektedir.

Tablo 10. Deney ve Kontrol Gruplarının T testi açısından son test karşılaştırmaları

	N	X	SS	Sonuç
Deney	13	12.30	2.75	$p= 0.014$ $p<0.05$
Kontrol	13	9.69	2.25	

3.5. Öğrenci Gözlem Formu ve Değerlendirmeleri

Deney ve Kontrol grubuna öntest uygulandıktan sonra Deney grubu ve Kontrol grubu daha önce belirlenen kriterler doğrultusunda İngilizce öğretmenleri ve iki uzman bilgisayar öğretmeni tarafından gözlenmiştir. Bu gözlem sonucunda ortaya çıkan durum tabloda karşılaştırılmış, grafikleri sunulmuştur.

3.6. Öğrencilere Uygulanan Gözlem Kriterleri

1. Motivasyon
2. Dikkat
3. Algılama
4. Bilişsel Olarak İstenilen Bilgi Seviyesine Ulaşma
5. Sosyal davranışlar geliştirme
6. Psikomotor Yeteneklerin Gelişmesi

3.7. Değerlendirmede Rol Oynayan Kriterlerin Açıklamaları

Motivasyon :

Organizmayı davranışa iten, bu davranışların düzenlilik ve sürekliliğini belirleyen, davranışa yön ve amaç veren çeşitli iç ve dış etkenler ile bunların işleyişini sağlayan mekanizmalar olarak tanımlanabilir [Aydın, 2000:144] .

Motivasyon eksikliği günümüz eğitim sisteminde önemle üzerinde durulması gereken bir konudur. Öğrencilerdeki öğrenme güçlükleri, dikkat dağınıklığı, ilgisizlik ve disiplin olayları bazı derslerden zevk alamamaları etkinliklere katılma isteksizlikleri hatta okula gelmekten hoşlanmamalarının temelinde motivasyon eksikliği bulunmaktadır [Ünal ve Ada, 2000].

Bilgisayar destekli eğitimde öğrenci motivasyonunu olumlu yönde etkileyecek bir çok bileşen vardır. Bunlardan en önemlileri öğrencinin çalışmasını yaptığı esnada birçok ortamdaki aynı anda yararlanabilmesidir. Laboratuvar çalışmalarında öğrenci bilgiyi sürekli uygulayarak öğrendiği için motivasyonu da genellikle üst seviyede olmaktadır.

Dikkat :

Organizma, her zaman birçok uyarana karşı karşıyadır. Ancak organizma, duyuşal mekanizmalarla(görsel, işitsel vb.) alınan bu uyarıların tümüne birden eşit ölçüde tepkide bulunamaz. Başka bir anlatımla duyuşal mekanizmalarla alınan uyarıların, çevresel koşullar ve bireyin içinde bulunduğu psikolojik bağlama göre, organizma tarafından seçici bir biçimde algılanır. Buna göre dikkat olgusu açısından kilit kavram, seçiciliktir[Aydın, 2000:139].

Derse başlamadan önce öğrencilerin dağılmış olan ilgilerinin tekrar derse odaklanması için dikkatin çekilmesi öğretmenin önemli görevlerinden biridir. Dikkatin çekilmesi kadar, canlı tutulması da gerekir [Başar, 1997].

Öğrencilerin dersi anlamalarını ve öğrenmelerini kolaylaştıran en önemli etkenlerden biri de dikkattir. Bilgisayar destekli eğitim sınıflarında öğrencilerin dikkatlerinin üst

seviyede olduđu grlmektedir. đrencilerin dikkatlerini ekecek ve srekli canlı tutacak bir materyalin (bilgisayar ve uygulama yazılımı) đrenme ortamında bulunması bu olgunun st seviyede olmasının temel nedenlerindedir.

Algı :

Bilgisayar laboratuvarlarında đrencilerin algısı genellikle st seviyededir. Bilgisayar bir ok ortamı bnyesinde bulundurur, bu nedenle bir ok kanaldan bilginin đretilmesi ve aktarılmasını sađlayabilir. Deđişik kanallardan bilgiyi alan đrenci đrenmesini daha kolay sađlayabilir. Klasik eđitimin en nemli sorunlarından bir tanesi genellikle tek kanaldan bilginin sunulmasıdır. Bu durumda dinleme ve anlama becerileri iyi olmayan đrencilerin đrenme seviyeleri istenilen durumda olmayabilir.

Algı kısaca, duyu organları yoluyla alınan uyarıların organizmanın beklenti, gereksinim ve dikkat srelerinin kılavuzluđunda yorumlama ve anlamlandırma sreleri olarak tanımlanabilir [Aydın, 2000:155] .

Algı sadece nesnelerin nicelik ve nitelikleriyle sınırlı deđildir. nk algı, basit bir grntleme olgusu deđildir. İnsanın iinde bulunduđu bađlamsal koşullar ve znel varoluş biimi gibi deđişkenler zihinsel srelerin kurulumunu etkiler [Aydın, 2000:156] .

Sosyalleşme :

Toplumsallaşma, bireyin toplumun bir yesi olma srecidir. Eđitim, toplumsal yaşıntının bir rn olarak ortaya ıkmıştır. Eđitim kurumları ise yetiştirdiđi bireyler aracılıđıyla toplumsal kurum ve olguları etkilemiştir [Erden ve Fidan, 1998].

ocuk sosyalleşmesi gereken bir varlıktır. ocuđun sosyalleşmesinde nemli araçlardan birisi de okuldur [Bykkaragz, ve diđ., 1998].

đrencilerin kişiliklerinin geliştiiđi ve sosyal ilişkilerinin yođun olarak yaşandıđı ortamlardan biriside sınıf ortamıdır. Klasik sınıf ortamlarında đrenciler birbirleriyle

sürekli etkileşim içerisinde. Bilgisayar laboratuvarlarında sosyal ilişkiler şu ana kadar yapılan uygulamalarda daha sınırlı kalmıştır. Bu durumun giderilebilmesi için laboratuvar çalışmalarının bireysel çalışmaların yanı sıra kubaşık çalışmaları da destekleyecek boyutlarda düzenlenmeye başlatıldığı gözlemlenmektedir. Daha önce eğitim için oluşturulmuş yazılımlar daha çok bireysel çalışmaları desteklemekteyken; son zamanlarda grup çalışmalarını da destekleyen yazılımlar üretilmeye başlanmıştır. Bu durum sosyalleşmeyi destekler niteliktedir.

Bilişsel Olarak İstenilen Bilgi Seviyesine Ulaşma:

Bilişsel yönden: "Biliş", insan zihninin dünyayı ve çevresindeki olayları algılamaya yönelik yaptığı işlemlerin tümüdür. Dıştan alınan uyarımların algılanması, önceki bilgilerle karşılaştırılması, yeni bilgilerin oluşturulması, elde edilen bilgilerin belleğe depolanması, hatırlanması ile zihinsel ürünlerin kalite ve mantık yönünden değerlendirilmesi, biliş kapsamına giren zihinsel süreçlerle ilgili faaliyetlerdir [Fidan, 1986].

Biliş kuramcıları, öğrenmeyi insanın beyinde ve sinir sisteminde oluşan bir iç süreç olarak yorumlamaktadır. Bu görüşe göre öğrenen pasif bir alıcı değil, öğrenmenin bizzat oluşturucusudur [Erden, ve Fidan, 1998].

Psikomotor Yeteneklerin Gelişmesi :

Psiko-motor beceriler, zihin-kas koordinasyonu gerektiren davranışları tanımlamaktadır. Organizmanın herhangi bir devinimde bulunabilmesi için, belli bir duyuşsal ve bilişsel gelişim düzeyinde bulunması gerekir. Bu nedenle devinsel beceriler, geniş ölçüde duyuşsal özellikler ve bilişsel yeterliliklere bağlıdır [Aydın, 2000:264].

Öğrenim ve öğretimde, öğrencilerin psiko-motor durumları önemli bir yer tutar, çocukların yeteneklerinin ortaya çıkmasında da yardımcı olur [Baytekin, 2001].

3.8 Gözlemin Değerlendirilmesi :

Yapılan araştırmada elde edilen sonuçların genel açıklamalarında:

Motivasyon

Şekil 19 Bilgisayar Destekli Lab. Uygulaması



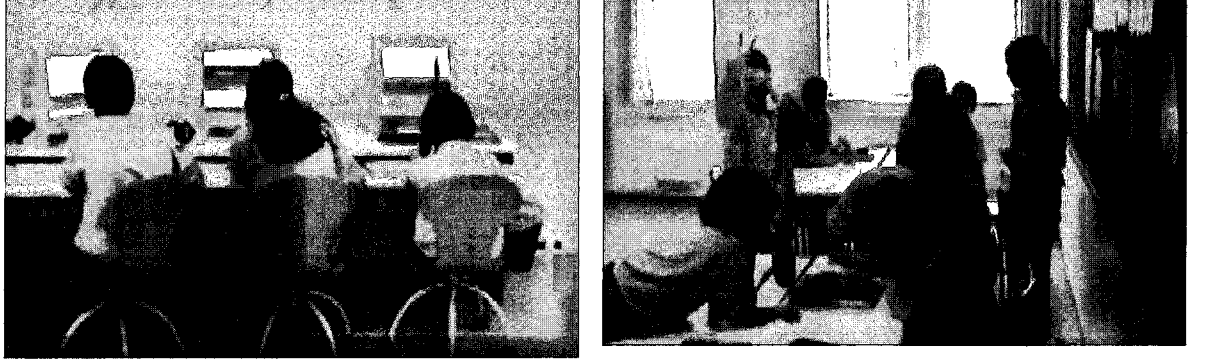
Bilgisayar laboratuvarında motivasyonun iyi seviyede olduğu ancak geleneksel sınıfta ise bunun tam tersi bir durum söz konusu olduğu gözlenmiştir. Şekil 19'da uygulamalarına motive olmuş bir grup öğrenci gözükmemektedir. Motivasyonda bilgisayar destekli eğitimin geleneksel öğretime göre önde olduğu görülmüştür.

Bu durumun nedenleri;

- Öğrenci bilgisayar laboratuvarında etkileşimli kendi hızına ve kapasitesine göre dersini görürken sınıf içerisinde gruba göre hareket etmek zorunda kalıyor. Kendi hız ve kapasitesine göre hareket eden öğrenci, dersi daha iyi anlıyor ve derse güdüleniyor.
- Bilgisayarla etkileşim içerisinde olmak öğrenciye başlı başına bir motivasyon kaynağı oluyor.

Dikkat :

Şekil 20 Öğrencilerin Dikkatini ve Motivasyonunu Gösteren Lab. ve Sınıf Ortamı



Şekil 20' de her iki ortamda çalışan öğrenciler gözükmemektedir. Birinci resimde öğrenciler dikkatle uygulamalarını yaparken; ikinci resimde dikkatini henüz toplayamamış bir grup öğrenci görülmektedir. Bilgisayar laboratuvarında öğrencilerin dikkatleri sürekli açık tutulurken, geleneksel sınıf içerisinde bu durum inişli çıkışlı olarak değişiklik göstermektedir. Bunun nedeni ise:

- Bilgisayarla etkileşim içerisine giren öğrenci dış uyaranlarla bağlantısını kopararak daha dikkatli davranabilmesi olabilir. Geleneksel sınıf ortamında ise dış uyaranların fazla olması öğrencinin dikkatini dağıtan unsurlardan başlıcası niteliğindedir.

Algılama :

Şekil 21 Lab. ortamında yönergeleri dikkatle algılamaya çalışan öğrenciler



Geleneksel sınıf ortamında istenilen seviyede olmazken, bilgisayar laboratuvarında üst

seviyede olduğu gözlenmiştir.

Öğrencilerin bilgisayar kullanırken bir çok kanaldan (ses, görüntü, resim, yazı...) etkileşim içerisinde bilgiyi almaları algılamalarını oldukça kolaylaştırmıştır. Ancak geleneksel sınıf ortamında her öğrencinin seviyesi eşit olmadığı için algılamada da problemlerin olduğu gözlenmiştir.

Sosyal Davranışlar Geliştirme :

Şekil 22 Geleneksel sınıf ortamında öğrencilerin yaptığı bir grup çalışması



Bilgisayar Laboratuvarlarında öğrencilerin sosyal tutum sergilemesi, birbirleriyle etkileşim içerisine girmeleri ve paylaşım içinde bulunmaları sınırlı olurken; geleneksel sınıf ortamında bu unsurların daha iyi olduğu gözlenmiştir. Bunun nedeni öğrencinin bilgisayarla etkileşim kurduktan sonra diğer dış etmenlere fazlaca ihtiyaç duymaması ya da ilgi göstermemesinden kaynaklandığı şeklinde yorumlanabilir. **Şekil 22'** de birbiriyle uyum içerisinde çalışan bir grup gözükülmektedir. Her yönden birbirleriyle iletişim kurabilmekte ve sosyal becerilerini üst seviyelere çıkartabilmektedirler.

Bilişsel Yönden Bilgi Düzeyine Erişme :

Yapılan ön test, son test sonuçlarından da anlaşılacağı gibi bu kriterde bilgisayar destekli öğretim yapan deney grubu, geleneksel öğretim yöntemleriyle öğretim yapan kontrol grubuna göre daha iyi bulunmuştur. Bu durumun en büyük nedeni ise:

Öğrencinin kendi hızına ve kapasitesine göre öğrenme ihtiyaçlarını bireysel olarak yönlendirebiliyor olmasından kaynaklanmaktadır. Öğrenci birinci seferde anlayamadığı bir konuyu istediği takdirde ikinci ya da üçüncü defa dinleyebiliyor. Bilgisayar aracılığıyla değişik kanallardan sunulan bilgileri daha rahat anlayabiliyor ve istediği sayıda alıştırma yapabiliyor.

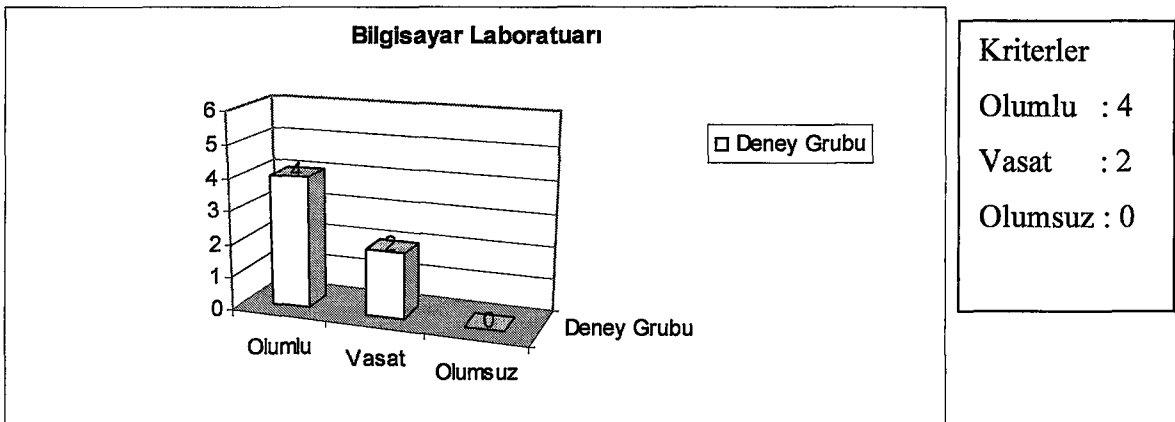
Psiko - motor yeteneklerin gelişmesi :

Psiko motor davranışların ve konuşmaların geleneksel sınıf ortamında daha iyi olduğu gözlenmiştir. Bunun nedeni olarak da öğrencilerin toplu olarak bir arada bulunmaları ve birbirleriyle etkileşim içinde olmaları söylenebilir. Bilgisayar laboratuvarında kullanılan yazılımlar henüz istenilen kalitede değildir. Bu nedenle öğrencileri sınırlayıcı bir durum söz konusudur. Öğrenci yazılımın belirlediği çerçeveye dışına çıkamaz dolayısıyla psikomotor davranışların gelişmesi belirli bir seviyede kalır.

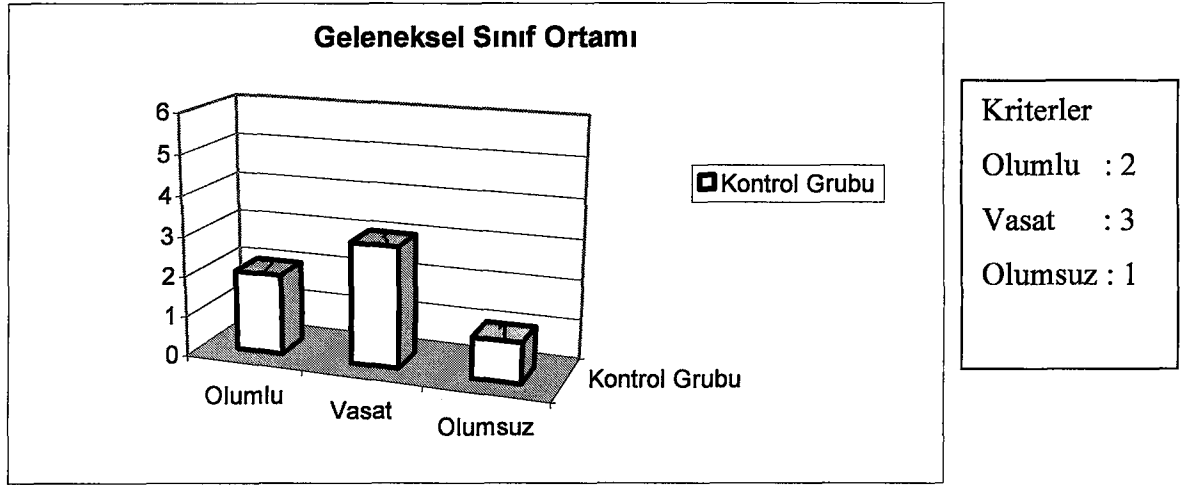
Tablo 11. Gözlem Kriterlerinin Deney ve Kontrol Grubu üzerinde değerlendirilmesi

Gözlem Kriterleri	Bilgisayar Laboratuvarı	Sınıf Ortamı
Motivasyon	Olumlu	Olumsuz
Dikkat	Olumlu	Vasat
Algılama	Olumlu	Vasat
Bilişsel Olarak İstenilen Bilgi Seviyesine Ulaşma	Olumlu	Vasat
Sosyal davranışlar geliştirme	Vasat	Olumlu
Psikomotor Yeteneklerin Gelişmesi	Vasat	Olumlu

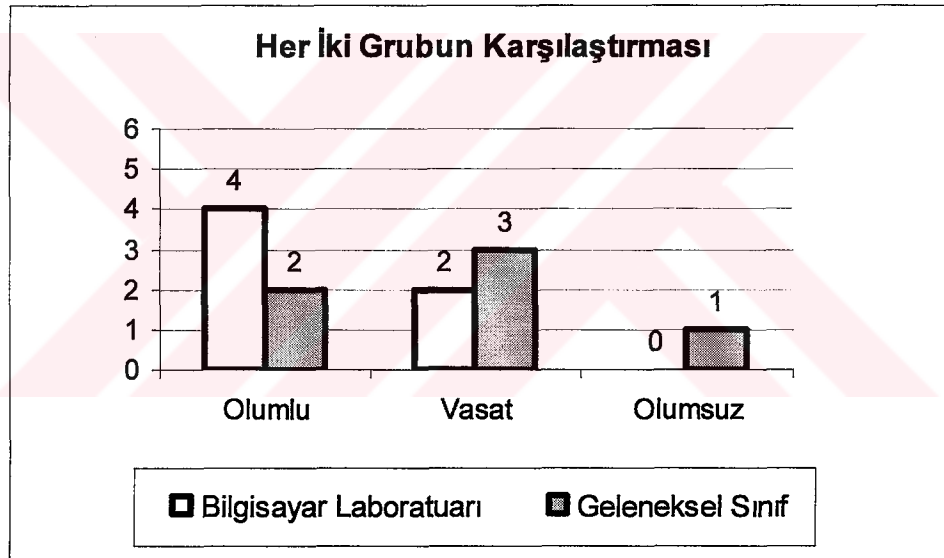
Şekil 23. Bilgisayar laboratuvarı gözlem sonuçlarının grafiksel olarak değerlendirilmesi



Şekil 24. Geleneksel öğretim sınıfının gözlem sonuçlarına göre grafiksel olarak gösterimi



Şekil 25. Geleneksel öğretim yapan ve bilgisayar destekli öğretim yapan sınıfların gözlem sonuçlarına göre karşılaştırma grafiği



Tablo 12. Gözlem sonuçlarına göre iki grubun değerlendirilmesi

	Bil. Lab.	Gel. Sın.
Olumlu	4	2
Vasat	2	3
Olumsuz	0	1

SONUÇ VE ÖNERİLER

Gelişen teknolojiler içerisinde programlı öğretimden sonra gelişen öğrenme ve öğretme teknolojilerindeki yenilik, bilgisayar makineleriyle yapılan öğrenme öğretme olmaktadır. Zaman içerisinde bilgisayarlar yeni hazırlanan eğitim yazılımlarıyla öğrenme öğretmeye destek vermeye çalışılmıştır. Bu çalışmalar genel öğretim yöntemleri ve teknikleri içerisinde gelişen yeni oluşumları meydana getirmiştir. Bu oluşumlar genelde öğrenme stratejilerini içermektedir.

Bugüne kadar BDÖ, USA'da genelde fen ve matematik bilimlerinde yoğun olarak kullanılırken 1970-1980'li yıllarda diğer alanlarda da kullanılmaya başlanmış ve öğrenmede etkin bir durum sağlanmıştır. Tüm dünya ülkelerindeki uygulamalara bakıldığında BDÖ'nün öğrenmede etkin olduğu gözlemlenirken öğretimde de etkili bir öğretim aracı olduğu görülür. Türkiye'de bir çok sorunun yaşanmasına karşın MEB 1973'den bu tarafa bir grup seri çalışmalar yapmış, öğretmenlerin yetiştirilmesi ve yeni okul programlarının hazırlanmasında BDE'ye yer vermiştir.

Bu araştırma Sakarya ili merkez ilçesindeki bir özel okulda gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın temel amacı öğrencilerin İngilizce öğrenmedeki bilgisayar desteği aldıkları ya da almadıkları durumlarda oluşan farkların ortaya konmasını ele almıştır.

Bilgisayar Destekli yapılan Comparison of Adjectives ünitesinin başarı testinden aldıkları sonuç puanlarının ortalamaları, geleneksel öğretim yöntemi kullanılarak öğretim yapılan guruba göre aynı testten aldıkları puanların ortalamalarından yüksek çıkmıştır. Ortalamaların arasında belirli düzeyde bulunan anlamlı farkın bilgisayar destekli öğrenim gören öğrencilerin ünite konularını daha iyi öğrenmiş olmalarından kaynaklandığını söyleyebiliriz.

Öğrencilere uygulanan gözlemlerden yola çıkarak öğrenmeyi en çok etkileyen motivasyon, dikkat ve algının Bilgisayarın kullanıldığı ortamda maksimum olurken, geleneksel yöntemlerin kullanılarak eğitim yapılan sınıfta vasat ya da hiç olmadığı gözlenmiştir.

Bunun yanı sıra Geleneksel sınıf ortamında yapılan öğrenme etkinliklerinde öğrencilerin sosyalleşme açısından üst seviyede olmasına rağmen bilgisayar Laboratuvarının kullanıldığı deney grubunda sosyalleşme vasat seviyede kalmıştır.

Buna bağlı olarak psikomotor konuşma ve yetenek gelişimi geleneksel sınıf ortamında iyi seviyede iken bilgisayar laboratuvarında daha az seviyede olduğu gözlenmiştir.

Öğrencilere uygulanan gözlemlerden aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Karşılaştırmalara genel olarak bakıldığı zaman Bilgisayar Destekli Eğitim sınıfındaki öğrencilerin geleneksel yöntemle eğitim gören sınıftaki arkadaşlarına göre öğrenme açısından daha avantajlı olduklarını söyleyebiliriz. Ancak öğrenci gelişimi için vazgeçilmez unsurlardan olan sosyalleşme ve psikomotor davranışların da kenara atılmaması kanaati taşınmaktadır

Öneriler :

1. Yabancı dil öğretilirken Bilgisayar Destekli yazılım ve uygulamaların kullanılması ders başarısını artırarak öğrenmeyi kolaylaştıracaktır. Bu nedenle Yabancı dil eğitiminde Bilgisayar Destekli Eğitim ve öğretimin mümkün olduğunca kullanılması önerilmektedir.
2. Bilgisayar Destekli Eğitim uygulamaları bireysel çalışmalar olduğu için önerilen yöntem her öğrenciye bir bilgisayar düşecek şekilde uygulamaların yapılması önerilmektedir. Bu yöntem uygulanmadığı takdirde sonuçlar aynı çıkmayabilir.
3. Bilgisayar Destekli İngilizce Eğitimi Uygulaması yapılırken kullanılan yazılımlar çok iyi incelendikten sonra seçilmelidir. Görsel ortamlarının ve bilgi kapasitelerinin iyi etüt edilmesi gerekmektedir. Kullanılan her yazılım aynı sonuçlara ulaştırmayabilir. Bu nedenle piyasada kabul görmüş, referansları iyi olan yazılımlar tercih edilmelidir.
4. Bu araştırma diğer dersler için de uygulanmalı ve sonuçlar değerlendirilmelidir.
5. Bütün okullarda mümkün olduğu kadar yaşayan Bilgisayar Laboratuvarları kurulmalı ve bu tür uygulamaların artması için teşvik edilmelidir.
6. Bilgisayar Destekli Yabancı Dil eğitiminin sisteme çok iyi analiz edilerek uygulanması gerekmektedir. Geleneksel sınıfta yapılan eğitimi desteklemek amacıyla derslerin belli bir yüzdesini kapsayacak şekilde Bilgisayar Destekli Öğretim yapılmalıdır.

KAYNAKÇA

- ALACAKLI, Hilmi**, Yabancı Dil Öğretiminde Eğitim Teknolojisi, Eğitim Bilimleri Birinci Ulusal Kongresi, Ankara: 24-28 Eylül 1990. Bildiriler: 1, Eğitim Teknolojisi, Milli Eğitim Basımevi Ankara – 1993, ss. 109-117.
- ALESSI, S.M. & Trollip, S.R. (1985)** Computer- based instruction : Methods and development. Englewood Cliffs, Çev., Akt. İsmail İpek 2001
- AKGÜL, Mustafa**, “BDE Konusunda Ne Yapmalı?”, <http://web.bilkent.edu.tr/turkce/Yazilar/iw/mebinfo.html> - 2004
- AKPINAR, Yavuz**, Bilgisayar Destekli Öğretim ve Uygulamalar. Anı Yayıncılık, Ankara-1999.
- AKSU, Meral ve Akarsu, Füsun**, “Anadolu Liselerinin Mevcut Durumuna İlişkin Bir Çalışma, Eğitim ve Bilim Dergisi. Cilt. 10 Sayı. 57 Ankara - 1985
- ALKAN, Cevat**, Eğitim Teknolojisi. Yenilenmiş 6.Baskı.: Anı Yayıncılık, Ankara-1998.
- ALKAN, Cevat, Mehmet KURT**, Özel Öğretim Yöntemleri Disiplinlerin Öğretim Teknolojisi. Anı Yayıncılık-1998
- ARNALL, Gail. C(1992)**. Innovations in Foreign Language. Education Edrs Price-MF01/PC02 Plus Postage, Çeviren ve Akt. Salih Uşun - 2000
- AŞKAR, Petek**, “Eğitim Teknolojisi İçin Yeni Bir Kavram: Öğrenme Nesneleri” XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Geliştirme Derneği Yayınları, Ankara-2004. ss. 1133 - 1149
- AYDIN, Ayhan**, Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi. Alfa Yayınları, İstanbul-2000.
- AYDOĞDU, Ömer**, İngilizce Öğretiminde Araç- Gereç ve Kılavuz Kitap Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi İle İlgili Deneysel Bir Araştırma,

Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bil. Enstitüsü, İzmir-1993

BAKIOĞLU, Ayşen, “Öğretimde Teknolojinin Kullanımı Konusunda Üniversite Yönetimlerinden Beklentiler” XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Geliştirme Derneği Yayınları, Ankara-2004, ss. 971-1003.

BALKANLI, Aynur, Bilgisayar Destekli Ortaöğretim Öğrencilerine Almanca Öğretim Uygulaması, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya-2003.

BAYKAL, Ali, “Bilgisayar Destekli Öğretim”, Yaşadıkça Eğitim Dergisi, Sayı:2, 1986.

BAYTEKİN, Çetin, “Bilgisayar Destekli Eğitimde Benzetim Yöntemi” XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Geliştirme Derneği Yayınları, Ankara-2004, ss. 1003-1023.

BAYTEKİN, Çetin, Ne Niçin Neden Öğreniyoruz ve Öğretiyoruz. Anı Yayıncılık, Ankara-2001.

BİRCAN, İsmail, Eğitimde Bilgisayar Kullanımı. Ankara DPT. Çoğaltma 1987.

BITTER, G.G & R.A Camuse(1984), Using a Microcomputer in the Classroom. Reston, VA: Raston Publishing Company. Çev., Akt., Ayşe Gürcan Namlu, 1999.

BORAT, Oğuz, ve diğerleri, Bilgisayar Destekli Eğitim ve Uygulamaları. Marmara Üniversitesi Yayınları, İstanbul-1996.

BRAMMERTS H.(1999), Fremdsprachenlernen mit neuen Technologien. Didaktische Überlegungen, Internet und Multimedia in der Erwachsenenbildung, Stuttgart, Düsseldorf, Leipzig: Klett. Akt. Kartal Bilhan-2002.

- BUDAK, Yusuf**, Kuramdan Uygulamaya Yabancı Dil Öğretimi, İlköğretim Öğretmen Elkitabı. Ders Planı Örnekleri. Hacettepe-Taş Kitapçılık Ltd. Şti. Ankara –1998.
- BÜYÜKKARAGÖZ, S, ve Diğ.**, Öğretmenlik Mesleğine Giriş: Eğitim Temelleri. Konya, Mikro Yayınları – 1998.
- CORNWELL-Steve ve Sugino, Toshiko (1996)**, On Jalt96, Crossing Burders. Proceedings of the Annual Jalt. International Conference on Language Teaching and Learning. 23. rd Hiroshima, Japan. Nowember Çev., Akt. Salih Uşun-2000.
- ÇALIKLIOĞLU, Gaye**, “İlköğretimde Bilgisayar Programı ile Oluşturulmuş Rekabet Ortamının Matematik Başarısına Etkisi”, BTIE Bildiriler Kitabı, 2002, ss. 289-293.
- ÇİLENTİ, Kamuran**, Eğitim Teknolojisi ve Öğretim. Kadıoğlu Matbaası. Ankara-1988
- DEMİREL, Özcan**, Genel Öğretim Yöntemleri. Usem Yayıncılık. Ankara - 1994.
- EGBERT, Joy, & Elizabeth ,Hanson-Smith**, CALL Environments Research, Practice, and Critical Issues. Tesol, U.S.A-1999.
- EHMAN, L.H ve Diğ.(1990)**, Using Computer Databases in Student Problem Solving: A Study of Eight Social Studies Teachers Classes, The annual meeting of the national council for the social Studies, College and University Faculty Assembly, November. Çev., ve Akt. Ayşe Gürcan Namlu Eskişehir, 1999.
- Ehnert, R. ve Diğ(1990).**, Einführung in das Hochschulfach Deutch als Fremdsprache, Fernstudien-angebot Daf I-II, Universität Kassel, Erprobungsfassung,Çev., Akt. Bilhan Kartal –2002.
- EKER, Cevat**, Video ve Gösteri İle Öğretim Yöntemlerinin Öğrenci Başarısına Etkileri, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. 2001.

- ELLIOT, A (1992)**, Amicroanalysis of learners responses to procedural facilitations prvided by the Writing Partner. Paper presented at the annual conference of the American Education Research Association, San Fransisco, Çev., ve akt., İsa Halis-2001.
- ERDEN, M., FİDAN, N.**, Eğitimi Giriş, İstanbul: Alkım Yayınevi – 1998.
- ERGİN, Akif**, Öğretim Teknolojisi İletişim. Anı Yayıncılık. Ankara – 1988.
- ERGİN, Akif**, Yabancı Dil Öğretiminde Eğitim Araçlarından Yararlanma, Ankara Üniv. Eğitim Bil. Fak. Dergisi. Cilt. 23, Sayı. 2, Ankara- 1989
- FİDAN, Nurettin**, Okulda Öğrenme ve Öğretme. Alkım Yayınları. Ankara-1986.
- GRUNER M. & T. Hassert** : Computer in Deutschunterricht, Fernstudienangebot Daf, Lengenscheidt, Erprobungsfassung 1995.
- GÖKÇE, Erten**, “İlköğretimde Aktif Öğrenmenin Öğrenciler Üzerindeki Etkisi”, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler. Ankara-2004, Cilt 1, ss. 213-232.
- HALİS, İsa**, Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Mikro Yayınları, Konya-2001.
- HALİS, İsa**, Teknoloji – Eğitim Koordinasyonu Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Mikro Yayınları, Konya-2001.
- HASSELBRING, T**, Research on the effectiveness of CBI: Areview. (Report No. IR 011 – 882) Akt. İsmail İpek - 2001
- HIZAL, Alişan**, Bilgisayar Eğitimi ve Bilgisayar Destekli Öğretime İlişkin Öğretmen Görüşlerinin Değerlendirilmesi. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, No:11, 1989.

İPEK, İsmail, Bilgisayarla Öğretim Tasarım, Geliştirme ve Yöntemler. Tıp Teknik Kitapçılık Ltd. Şti., Ankara-2001.

JANICAK, Christopher A. “Computer-Based Training: Developing Programs with the Knowledge-Based Safety Training System” , <http://search.epnet.com/direct.asp?an=1917485&db=aph>, 1999.

JONASSEN, D. H. Computers as mind tools for schools : Engaging critical thinking. Upper Saddle River, NJ: Merrill –2000. from MADDUX, Jhonson and Willis - 2001

KARTAL, Bilhan, “Açıköğretim Öğrencilerinin Yabancı Dil Derslerinde Başarı Düzeylerini Arttırmaya Yönelik Web Destekli Hizmetler”, Uluslararası Katılımlı Açık ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir-2002.

KAPICIOĞLU, M. ve Kurtkan, O. Kara Harp Okulu Yabancı Dil Öğretmenlerinin Eğitiminde Araç Gereç Kullanımına İlişkin Görüşleri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Enstitüsü, Ankara – 1990

KEMERTAŞ, İsmet, Uygulamalı Genel Öğretim Yöntemleri. Birsen Yayınevi, İstanbul-2001.

KESER, Hafize, “Ergonomik açıdan Bilgisayar Çalışma Ortamlarının Düzenlenmesi” XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Geliştirme Derneği Yayınları, Ankara-2004. ss. 1239-1235.

KÜÇÜKAHMET, Leyla, Öğretim İlke ve Yöntemleri. Genişletilmiş Yedinci Baskı, Gazi Büro Kitabevi, Ankara-1995.

LAVOIE, D. R. & Good, R. (1988) The Nature and the use of predictions skills in a biological computer simulation. Çev., Akt. Yavuz Akpınar 1999.

MADDUX, Jhonson and Willis, Educational Computing Learning With Tomorrow’s Technologies. Allyn & Bacon – 2001.

MCDONOUGH, J. & Shaw C., Materials and Methods in ELT. (A Teachers Guide), Risk Published. Oxford U.K./Cambridge. U.S.A – 1998.

MCMILLAN, K.Honey, M.(1993), Year one of Project Pulse: Pupils using laptops in science and English, Technical Report No. 26. Newyork : Center for Technology in Education (ED 358 822) Çeviren ve akt. İsa Halis 2001

MEB, Orta Öğretimde Bilgisayar Eğitimi İhtisas Komisyonu Raporu. Ankara – 1984.

MEB, Türkiye’de Bilgisayar Destekli Eğitim. Metaargem, Ankara – 1991.

MOLNAR, Andrew R., “Computers in education: a brief history.” www.thejournal.com/magazine/vault/a1681.cfm – 1997.

NAMLU, Ayşen, “Bilgisayar Destekli İşbirliğine Dayalı Öğrenme”, Anadolu Üniversitesi Yayınları. Eskişehir-1999.

NUNAN, David(1998), Language Teaching Methodology (A textbook for teachers). Printed in Great Britain by Redwood Books. Trowbridge. Çev. ve Akt. : Salih Uşun - 2000

ODABAŞI, Ferhan, Yabancı Dil Eğitiminde Bilgisayar Kullanımı, Anadolu Üniv. Yayınları. No: 981, Eskişehir – 1997.

OĞUZKAN, Ferhan, Eğitimde Amaçlar A. Ü. E. B. F Dergisi Cilt:16 sayı 1-2 - 1993

REST, A. J., The Chemistry consortium project. The Ctiss File, 15, 50-51. Akt. Akpınar Yavuz - 1999

RIZA, Enver Tahir, Eğitim Teknolojisi Uygulamaları ve Materyal Geliştirme, Anadolu Matbaası, İzmir-2000.

RIZA, Enver Tahir, Eğitimde Bilgisayar Teknolojisi. Anadolu Matbaası, İzmir-2001.

- ROBINSON-STAVELEY, K. & Cooper, J.(1990)**, The use of computers fo writing, effects on an English composition class, Journal of Educational Research, 6(1), 41- 48 . Çeviren ve akt. İsa Halis – 2001.
- SCAİFE, Jon, Jerry Wellington**, Information Technology in Science and technology education. Open University Press Buckingham, U.S.A -1993.
- SENEMOĞLU, Nuray**, Gelişim Öğrenme ve Öğretim. Gazi Kitabevi, Ankara-1997.
- SÖNMEZ, Veysel**, Gelecekteki Olası Eğitim Sistemleri. Anı Yayıncılık, Ankara-1998.
- ŞENİŞ, F.**, Açıköğretimde Eğitsel İletişim Ortamı Olarak Bilgisayar: Akademik Danışmanlık Sistemi İçin Bir Bilgisayar Destekli Eğitim Modeli. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, BDE Birimi, 1993
- ŞİMŞEK, Ali**, Eğitim İletişimi. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları No:39, Eskişehir-2000.
- Toney, Terry (1985)**, Curriculum and Syllabus Design in ELT, Report on the Dunfort House Seminar. U.K. July, 16-26. Çev. ve Akt. Uşun Salih - 2000
- UŞUN, Salih**, Özel Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Pagem Yayıncılık, Ankara-2000.
- UŞUN, Salih**, Dünyada ve Türkiyede Bilgisayar Destekli Öğretim. Pagem Yayıncılık, Ankara-2000.
- YALIN, Halil İbrahim**, Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Genişletilmiş 5.Baskı.: Nobel Yayın Dağıtım, Ankara-2001.
- YAŞAR, Şefik**, Yabancı Dilde Okuma Becerilerinin Geliştirilmesinde Küçük Gruplarla Öğretim Yönteminin Etkililiği. Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, Eskişehir-1993.

YAVUZCAN, Güçlü, “Çağdaş Teknoloji Eğitimi Modeli ve Bu Modele Uygun Bilgisayar Destekli Öğretim Materyalleri Geliştirilmesi”, XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler. G. Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Geliştirme Derneği Yayınları, Ankara-2004. ss. 1219-1235.



EKLER

1. Uygulamada kullanılan Eğitim Cd' sinin Referans ve özellikleri
2. Uygulama yazılımını üreten firmanın diğer yazılımlarıyla ilgili Milli Eğitim Bakanlığıyla yapmış olduğu anlaşma ve izin metni.
3. Uygulamada öğrencilere uygulanan öntest ve sontest soruları.
4. Uygulama sırasında kullanılan gözlem formu.



EK.1.

Referans ve Özellikler

Dünyanın en kapsamlı multimedya İngilizce öğrenim seti.

24 ülkede milyonlarca insan, İngilizce öğrenmek için English Plus Serisini tercih ediyor. En ileri multimedya teknolojisi kullanılarak hazırlanan, birbirini izleyen 12 CD-ROM' luk Türkçe destekli bu setle İngilizce'yi kendi kendinize hem çok kolay ve zevkli hem de en mükemmel şekilde öğreneceksiniz.

Temel Özellikler

- **Dört önemli dil yeteneğini geliştirir.**
Okuma ,yazma , dinleme, konuşma
- **Tüm dilbilgisi kurallarını içerir.**
- **Toplam 30.000 kelime.**
- **Toplam da 3000 'in üzerinde sözcük deyim içerir.**
- **İhtiyaç anında Türkçe yardım menülerine ulaşır.**
- **Özgün İngilizce deyimleri ve gerçek yaşam örnekleri kullanır.**
- **Canlı animasyonlar,müzik ve ses ile eğlenceli oyunlar da içerir.**
- **Dünyaca kabul edilmiş İngilizce öğretim müfredatını uygular.**
- **Alıştırma ve testlerle öğrenilenleri pekiştirir.**
- **CD başına 120 saat etkileşimli İngilizce eğitimi sağlar.**
- **Seçkin bir internet bağlantısı ile ilginç ve geliştirici test, oyun ve aktivitelerle dolu gerçek şehir bağlantıları içerir.**
- **Ses tanıma (speech recognition) teknolojisi ile kullanıcının konuşma ve telaffuz doğruluğunu karşılaştırmalı bir şekilde ölçer.**

Not 1 : Bu ek, yazılım firmasının kendi web sayfasından (www.elitsoft.com.tr) alınmıştır ve herhangi bir yorum katılmadan aynen yazılmıştır.

EK.2.

T.C.
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI
Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü

SAYI : B.08.0.ETG.0.21.01.04.611 / 2278

KONU : Bilgisayar Eğitim Yazılımı

ANKARA

21/03/2000

ELİT Bilgisayar Yazılım ve Tic. Ltd. Şti.
Kervangeçmez Sok. No: 5/1 80300 Mecidiyeköy-İSTANBUL

İLGİ : 08 MART 2000 Tarihli başvurunuz.

Milli Eğitimi Geliştirme Projesi İkraz Anlaşması çerçevesinde 182 Bilgisayar Laboratuar Okulunda bilgisayar destekli eğitimde kullanılmak üzere alınan eğitim yazılımları, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı 'nın 02.08.1999 gün ve 009815 sayılı yazıları ile, eğitim ve öğretim açısından uygun bulunmuştur.

Uygun bulunan söz konusu eğitim yazılımlarının ayrıntılı konu listesi ilişikte sunulmuştur.

Bilgilerinizi rica ederim.



Ruhi ESİRGEN
Bakan a.
Genel Müdür

EK.3. Bilgisayar Destekli İngilizce Eğitimi Öntest - Son Test Soruları

Complete the text with the adjectives in the comparative and superlative form.

My brother Tom is (1) _____ (happy) person in his class because everybody likes him. He has three very good friends – Lisa, Christine and Amanda. Lisa studies a lot and she is (2) _____ (good) student in her class. She is also (3) _____ (intelligent) than Christine and Amanda. Tom likes to talk to her very much. Christine is very good-looking. She is (4) _____ (beautiful) girl at school. Christine has (5) _____ (dark) and (6) _____ (long) hair than Lisa and is (7) _____ (thin) than Amanda. Amanda is rather short and plump and everybody thinks she is (8) _____ (attractive) of the three girls. But Tom likes to spend time with her because she is (9) _____ (funny) and (10) _____ (nice) than his other friends.

For the boys, Tom doesn't have many friends. His classmate, Tim is (11) _____ (bad). He is also (12) _____ (unsuccessful) than Tom. I don't like him, too. He is (13) _____ (boring) person I've ever met. John is better than Tim. He is the (14) _____ (hardworking) boy in the class. I think he is (15) _____ (great) friend because they have a lot of things in common.

1. a) happy

b) happiest

c) the happiest

d) happier than

2. a) the best

b) better

c) the better

d) best

3. a) the intelligentest

b) more intelligent

c) the most intelligent

d) more intelligent than

4. a) the best

b) the most beautiful

c) the most beautiful

d) more beautiful than

5. a) the darker

b) darkest

c) the darkest

d) darker

6. a) longest b) the longest	c) longer d) more long
7. a) thinner b) the thinnest	c) thinnest d) thinner than
8. a) more attractive than b) the most attractive	c) most attractive than d) attractivest
9. a) funniest b) the funniest	c) the most funny d) funnier
10. a) nicer b) the nicest	c) most nicest d) nicer than
11. a) the baddest b) worse	c) worst d) the worst
12. a) the more unsuccessful b) more unsuccessful than	c) the most unsuccessful d) unsuccessfuler
13. a) more boring b) boring than	c) the most boring d) most boringest
14. a) more hardworking b) the most hardworking than	c) more hardworking than d) the most hardworking
15. a) greater b) the greatest	c) more greater d) the more great

EK.4 Gözlem Formu

Kapsadığı Alan ya da Alanlar	Gözlemlenen Davranış	Olumsuz		Vasat		Olumlu	
		1	2	3	4	5	
M.	Derse İlgili davranma						
M.	Merak ederek çalışmaya devam etme						
M.,D.	Yönergeleri Dinleme						
M.,D.	Gürültülü çalışma (Sınıf yada Lab.)						
M.,D.	Verilen görevi bitirmeye istekli olma						
M.,D.,A.	Dersi ve uygulamaları takip edebilme						
D.,A.	Yönergeleri uyma						
D.	Zaman kullanımına dikkat etme.						
S.	Öğretmenden yardım isteme						
S.	Arkadaşlarından yardım isteme						
S.	Fikirlerini açıkça ifade edebilme						
S.	Arkadaşlarına ve öğretmene dersle ilgili sorular sorma.						
P.	Arkadaşlarıyla bedensel ve sözlü olarak iletişim kurabilme						
P.	Ders araç gereçlerini gerektiği gibi kullanabilme						
B.	Uygulama yada projeyi bitirebilme						

M: Motivasyon, **D:** Dikkat **A:** Algı **S:** Sosyal Davranış

B: Bilişsel Bilgi Seviyesi **P:** Psikomotor yeteneklerin gelişimi

Not : Gözlem formundaki sorular iki rehber öğretmene(Enka İlköğretim Okulu Rehber öğretmeni Hale Çalgın, Enka Lisesi rehber öğretmeni Cengiz İpek ve Danışman Öğretim üyesine (Yard. Doç. Dr. Çetin Baytekin) danışılarak hazırlanmış ve gruplandırılmıştır.

ÖZGEÇMİŞ

Osman YILMAZ, 1974 yılında Kemaliye' de doğdu. İlk ve orta öğrenimini Ankara' da tamamladı. Kocaeli Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Bilgisayar Öğretmenliği bölümünden 1998 yılında mezun oldu. İlk olarak Ankara Olimpiyat dershanelerinde bilgisayar öğretmeni olarak göreve başladı. 2000 yılı içerisinde Hv. Svn. Asteğmen olarak İslahiye ilçesinde askerlik görevini tamamladı. Yine aynı yıl Ekim ayında Adapazarı Enka Okullarında Bilgisayar Öğretmeni olarak göreve başladı ve 2004 yılına kadar görevini sürdürdü. Şu an İstanbul Mef okullarında Bilgisayar Öğretmeni olarak görevini sürdürmektedir. Evli olup bir çocuk babasıdır.

