

Mobil Öğrenme ile İngilizce Uygulamaları: Antalya Polisi Deneyimleri

Nuray Gedik¹, Binnur Genç-İlter², Yalçın Albayrak³

¹ Akdeniz Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Antalya

² Akdeniz Üniversitesi, İngiliz Dili Eğitimi Bölümü, Antalya

³ Akdeniz Üniversitesi, Elektrik-Elektronik Mühendisliği Bölümü, Antalya
ngedik@akdeniz.edu.tr; bgilter@akdeniz.edu.tr; yalbayrak@akdeniz.edu.tr

Özet: Bu çalışmada Antalya Emniyet Müdürlüğü ile işbirliği halinde yürütülen bir mobil öğrenme pilot çalışmasının bulgularına yer verilmektedir. Çalışmada Akdeniz Üniversitesi Eğitim Fakültesi İngilizce Öğretmenliği Bölümü öğrencileri tarafından bir ders kapsamında polislere yüz yüze olarak verilen İngilizce derslerine destek olması amacıyla mobil uygulamalar geliştirilmiştir. Bir pilot çalışma olarak yürütülen proje için Android işlemcili akıllı telefonlara yönelik üç uygulama geliştirilmiştir. Uygulamalar hem kursa katılan polislere hem de kursa katılmasa da İngilizce öğrenmeye çalışan polislerin kullanımına sunulmuştur. Kullanıcılardan belirli periyotlarda deneyimleri, yaşadıkları sorunlar ve mobil ortamda dil öğrenme deneyimine yönelik görüşleri alınmış ve değerlendirmeler yapılmıştır. Bu bildiri bu uygulamalar tanıtılacak ve kullanıcıların mobil öğrenme deneyimlerine yönelik sonuçlar paylaşılacaktır.

Anahtar Sözcükler: Mobil Öğrenme, mobil dil eğitimi, Android uygulaması, akıllı telefon.

1. Giriş

Bilişim teknolojilerindeki gelişmeler yetişkinlerin formal/informal öğrenmelerine yönelik fırsatları artırmaktadır. Mobil sözcüğü de bu süreçte kilit bir kavramdır. Kullanıcıların yer ve zamandan bağımsız bilgiye erişimini sağlayan mobil cihazlar, öğrenme süreçlerinde de yer ve zaman bağımsız öğrenme olanakları sunmaktadır. Mobil öğrenme kavramı bu özellikleri tanımlamak üzere ortaya çıkmış bir kavram olsa da, alanyazında birbirinden farklı tanımlara sahiptir. İlk tanımlarda teknoloji vurgusunun [1][2] sıklıkla yapıldığı ifadeler yer alırken, son dönemlerde daha çok ortam ve öğrenme yaklaşımlarının vurgulandığı tanımlar bulunmaktadır [3].

Bu çalışmada ‘mobil öğrenme’ mobil teknolojilerin yetişkin eğitiminde öğrenme amaçlı olarak kullanımını ifade etmektedir. Çalışmada, yaygın kullanımı, öğrenme ortamına her an her yerden ulaşma olanağı sunması ve esnek ve dinamik uygulamalar oluşturma olanakları nedeniyle akıllı telefonlar kullanılmıştır. Çalışmada mobil öğrenme ile emniyet mensuplarının ve eğitimcilerin zaman ve mekan konusunda bağımsız olabilecekleri ve daha yüksek motivasyonla öğrenme sürecine dâhil olabilecekleri bir öğrenme ortamı oluşturulması hedeflenmiştir. Yürütülecek çalışma ile yetişkin eğitiminde, özellikle yoğun iş temposuna sahip çalışanların eğitimlerinde kullanılabilir bir model oluşturulması hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda öncelikli olarak bir pilot çalışma yapılması planlanmış ve bu amaçla da Eğitim Fakültesi İngilizce Öğretmenliği bölümü öğrencileri işbirliği ile yürütülen “Polisiye İngilizce” projesi kapsamında öğretmen adayları tarafından polis memurlarına temel seviyede verilen İngilizce eğitimlerine mobil öğrenme desteği yapılması düşünülmüştür.

2. Proje Hakkında

Antalya Emniyet Müdürlüğü ve Akdeniz Üniversitesi Eğitim Fakültesi İngilizce Öğretmenliği bölümü öğrencileri işbirliği ile 2011 yılından itibaren yürütülen “Polisiye İngilizce” projesi kapsamında, öğretmen adayları polis memurlarına temel seviyede İngilizce eğitimi vermektedir. Bu eğitimlerin amacı, ülkemizde turizmin başkenti olarak bilinen Antalya’da, her geçen gün sayıları artan yabancı turist ve Antalya’da ikamet eden yabancı vatandaşlarla birebir iletişim halinde olan emniyet çalışanlarının dil eğitimini geliştirmektir. 2011 Mart-Mayıs döneminde gerçekleştirilen eğitimlerde, 11 gönüllü öğretmen adayı 120 gönüllü polise haftalık olarak 2 saat süren eğitimler vermiştir. Yapılan ihtiyaç analizi anketleri sonucunda, projenin teknolojik imkânlarla desteklenmesi ihtiyacı ortaya çıkmıştır.

Pilot uygulamanın yürütüleceği 2012 Mart-Mayıs dönemi için diğer telefonlara göre yaygınlığı artan ve iletişim ve bilişsel süreçler yönünden öğretimde daha etkin çözümler sunan dokunmatik ekranlı akıllı telefonlar tercih edilmiştir. Yapılan ön incelemeler sonucunda pilot çalışma kapsamında Android işlemcili telefonlara yönelik uygulamalar geliştirilmesi planlanmıştır. Bu telefonlara yönelik içeriklerin hikâye tahtaları oluşturulmuş ve üç uygulama tasarlanmıştır. Bu süreçte ADDIE (Analiz-Tasarım-Geliştirme-Uygulama-Değerlendirme) öğretim tasarımı modelinden yararlanılmıştır.

Uygulamalar hem kursa katılan polislere hem de kursa katılmasa da İngilizce öğrenmeye çalışan polislerin kullanımına sunulmuştur. Kullanıcılardan belirli periyotlarda görüşleri alınmış ve değerlendirmeler yapılmıştır.

3. Mobil Uygulamalar

Toplamda üç uygulama geliştirilmiştir. Uygulamalar polislerin temel İngilizce ile ilgili öğrendiklerini uygulayabilecekleri birer alıştırmaya niteliğindedir.

3.1 Guide Me

Bu uygulamanın amacı kullanıcılara yer-yön bulma ve yol tarifi yapabilmeye yönelik alıştırmaya yaptırmaktır. Bu etkinlikte giriş sayfasından sonra bir harita sunularak başlangıç noktasından istenen adrese/lokasyona ulaşmak için gerekli yönergelerin verilmesi istenmektedir. Sorular seslendirilerek sözcüklerin işitilmesi sağlanmaktadır. Yanıtlar dört çoktan seçmeli seçenekle sağlanmaktadır. Başlangıç noktasında bir insan simgesi bulunmakta, doğru yönlendirme ile ilerlemesi sağlanmaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. 'Guide Me' uygulama ekranı

Gelen sorulara yanıt olarak doğru olmayan seçenek seçildiği zamanlarda "Incorrect" yazısı ve uyarı penceresiyle birlikte uyarı sesi gelmektedir. Doğru yanıtı ulaşıncaya kadar seçim hakkı tanınmıştır. Her doğru yanıttan sonra "Thank you. Do you want to continue?" ileti penceresi görüntülenmekte ve kullanıcı isterse uygulamaya devam etmekte veya uygulamadan çıkabilmektedir.

3.2 Find the Thief

Bu uygulamanın amacı kullanıcıların eşkâl tanımlama ve kişi tanımları verebilme konusunda öğrendiklerini pekiştirmektir. Bu amaçla tasarlanan uygulamada

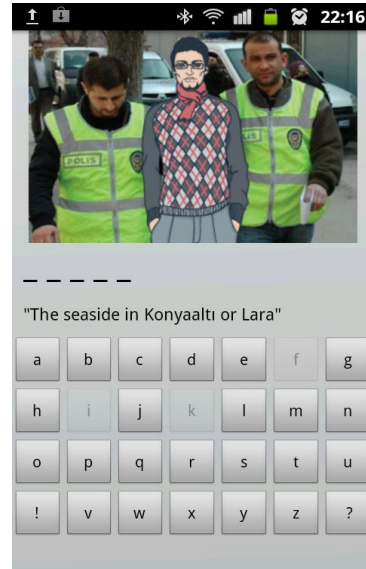
ekranda altı insan profili ve üç tanım cümlesi verilerek her bir tanımda uygun olmayan seçenekleri eleyerek hırsızı yakalaması istenmektedir. Doğru cevaplarda uygulama ilerlemekte, yanlış cevaplarda "Incorrect" iletisi görünmekte ve kullanıcının yeniden denemesi sağlanmaktadır. Hırsız bulunduğunda "You caught the thief! Do you want to continue?" iletisi ile etkinliğe yeni eşkâllerle devam etmesi ya da uygulamadan çıkması sağlanmaktadır.

Şekil 2. 'Find the Thief' uygulama ekranı



3.3 Hangman

Bu uygulama ise kişinin kelime bilgisini artırmaya yönelik klasik adam asmaca oyununun polis-suçlu temasıyla tasarlanmış halidir. Amaç, verilen tanıma uygun kelimeyi harfleri seçerek bulmaktır.



Şekil 3. 'Hangman' yanlış seçim ekranı

Her bir sözcük için 4 yanlış harf girme hakkı verilmiştir, her yanlış harf seçiminde ilk ekrandaki şahıs sırasıyla polis tarafından yakalanmakta, adliyeye gitmekte, polisler tarafında tutuklanmakta ve hapse düşmektedir. İçerik olarak toplam 4 kategori belirlenmiştir: buildings (bina adları), places in Antalya (Antalya'daki yerler), I lost (Kayboldum) ve tourism (turizm).

4. Yöntem

Nitel bir durum çalışması olarak yürütülen araştırmada veriler yarı yapılandırılmış görüşmelerle ve proje yürütücülerinin yaşadıkları deneyim notlarından elde edilmiştir. Görüşme formundaki sorularda kullanıcıların deneyimleri, yaşadıkları sorunlar, uygulamayı kullanma süreçlerine ve mobil ortamda dil öğrenme deneyimine yönelik algıları boyutlarıyla irdelenmiştir. Veriler içerik analizi ile çözümlenmiştir. Görüşmeler altı polis ile yürütülmüştür. Bu katılımcıların tamamı erkek olup yaşları 27 ile 45 arasında değişmektedir. Katılımcıların üçü kurslara katılmış olup, kendileriyle süreç içerisinde informal görüşmeler de yürütülmüştür. Formal olan görüşmeler ise kurs tamamlandıktan sonra yürütülmüştür. Diğer üç polis kurslara katılmamış olan ancak dil öğrenimi ile ilgilenen polislerdir. Bu durum çalışmanın mobil öğrenme uygulamalarının yüz yüze derslere destek olması yönüyle irdelenmesi açısından bir sınırlılık oluştursa da içeriğin polislerin ihtiyaç duyduğu içeriğe uygun oluşturulmuş olması diğer kullanıcıların da uygulamaya ilişkin algılarını tespit etmeye yardımcı olmuştur. Çalışmanın diğer sınırlılıkları arasında kısa süreli uygulama yapılması ve içeriklerin kısıtlı olması düşünülebilir.

5. Sonuçlar ve Tartışma

Uygulamaları kullanan kursiyerlerle yapılan görüşmelerde kursiyerler, her bir uygulamayı en az iki ya da üç kere kullandıklarını belirtmişlerdir. Uygulamaların kullanım kolaylığı konusunda katılımcılar farklı görüşler dile getirmişlerdir. Kullanım kolaylığında katılımcıların görüşlerinin içeriklerin zorluğuna ya da uygulamanın ekran tasarımına göre farklılıklar tespit edilmiştir. Örneğin katılımcıların üçü adres tarifi ve eşkal tarifi yapılan uygulamaları kolay bulduklarını, ancak sözcükleri tahmin etmelerini gerektiren adam asmaca oyununu zor bulduklarını ifade etmişlerdir. Bunun nedenini bir kursiyer İngilizce yazma konusunda yeterli olmadığı şeklinde açıklarken diğer kursiyerler kelimeleri tahmin etmenin çok zor olduğu, görünce anlaşıldığı ama sorulduğunda bulmalarının zor olduğu olarak sıralamışlardır. İki katılımcı ise diğer katılımcıların aksine eşkal tarifi uygulamasını anlamakta zorlandığını belirtmiştir. Burada yönergelerin okunmadığı anlaşılmaktadır. Uygulamalar sırasında bir katılımcı dışında kullanıcıların ilk ekranda yer alan yönergeleri okumadıkları, uygulama açılır açılmaz

hemen deneme-yanılma ile alıştırmaya başladıkları gözlenmiştir. “Find the Thief” adlı eşkal bulma uygulamasında verilen yönergeye uygun olmayan resmin seçilerek doğru kişiye ulaşılması gereklidir. İlk başta bunu belirten yönerge okunmadığı için uygulamayı kullanmada zorlanıldığı düşünülebilir. Bu nedenle uygulama sürecinde de bilgi veren yardım bölümlerinin gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Katılımcıların çoğunluğu (n=4) adam asmaca oyununda kullanılan polis temasını beğendiğini ifade etmiştir. Bir katılımcı bu beğenisini şöyle dile getirmiştir: “*Orada milli görüntüler görmek çok keyifliydi. Uygulama bana daha samimi göründü*”. Bu sonuç, kültürel unsurların, özellikle yetişkinlerin kimliklerine dair öğelerin içeriklere yansıtılmasının önemine dikkat çekmektedir.

Uygulamayı kullanma zamanları sorulduğunda katılımcıların tamamı uygulamaları iş zamanı dışında kullandıklarını ifade etmişlerdir. İki katılımcı mesai saatlerinde dinlenme zamanlarında da kullandığını belirtmiş, ancak dört katılımcı ancak eve gittiğinde fırsat bulduğunu belirtmiştir. Hatta uygulamaları çocuklarına gösterdiklerini ve onlarla beraber “oynadıklarını” ifade etmişlerdir. Burada ‘oynama’ ifadesi de katılımcıların kendi ifadeleridir. Uygulamaları birer oyun olarak nitelemişlerdir. Hatta bir katılımcı, uygulamaları kendi çocukları için daha faydalı bulduğunu ifade etmiş ve dışarıda yoğun çalıştığı saatlerde ‘oynama’ şansının hiç olmadığını şu şekilde ifade etmiştir: “*Biz esnaf ve insanlarla muhatap olma durumundayız. Ben nasıl kafamı eğip telefona oynayayım?*”. İki katılımcı da masa başında çalışmasına rağmen telefonu benzer şekilde iş yoğunluğu nedeniyle fazla eline alamadığını belirtmiştir. Katılımcıların tamamı etkinliklerin öğrenmelerine destek olabileceğine inandıklarını, ancak bunları mesai saatlerinde uygulamalarının biraz güç olduğunu vurgulamıştır.

Katılımcıların eksiklik olarak ya da olursa daha iyi olabilir şeklinde dile getirdikleri hususların başında çoklu ortam desteğinin daha fazla olması ve daha fazla etkileşim olanağı olarak ortaya çıkmıştır. Bir katılımcı görüşünü şöyle ifade etmiştir: “*Ben biraz daha telefona ses kaydı falan yapmak isterdim. Başkalarıyla yarışmak güzel olurdu mesela*”. Tüm katılımcılar benzer uygulamaların öğrenmeleri için güzel bir olanak sağladığı ancak mesai saatleri dışında kullanım süreçlerinin dikkate alınması yönünde hemfikir olmuşlardır.

Yürütülen bu pilot çalışmanın sonuçları göstermektedir ki, yönergelerin okunurluğunun artırılması, uygulamaların kullanımını kolaylaştırmak açısından önemlidir. Yönerge kullanılmaması durumları için de uygulama sürecinin baştan sona ipuçları sunması ya da yönlendirme sağlaması elzemdir.

Ayrıca katılımcıların tamamı uygulamaları birer oyun olarak nitelemişlerdir. Oyun oynamanın öğrenmede içsel motivasyona olan potansiyel katkısı göz önüne alınarak [4, 5] mobil uygulamalardan yetişkin eğitiminde etkili bir şekilde faydalanılabileceği düşünülebilir. Hwang ve Tsai (2011)'in çalışmasında bulguladığı üzere mobil öğrenme çalışmaları yetişkin eğitiminde yeterince çalışılmamıştır ve dikkate değer bir öneme sahiptir [6]. Alanyazındaki çalışmalar mobil uygulamaların öğrenme amaçlı olarak daha fazla üzerinde uygulanması ve araştırılması gerektiğini işaret etmektedir. Bu çalışmada özellikle çalışmadaki yetişkinlerin çalışma ortamlarından kaynaklanan dinamiklerin (yoğun çalışma saatleri, dışarıda çalışma vb) mobil öğrenmenin en temel varsayımı olan her an her yerden öğrenme için farklılıklar yaratabileceğini göstermekte ve bu nedenle yetişkinler için geliştirilen mobil öğrenme uygulamalarında bağlamsal faktörlerin en birincil öneme sahip olduğunu işaret etmektedir. Ayrıca uygulamalarda yetişkinlerin daha fazla etkileşim ve iş ortamına uygunluk aradıkları ve kültürel değerleri de görmek istedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

6. Kaynakça

- [1] Keegan, D. (2002). *The future of learning: From eLearning to mLearning*. Hagen, Zentrales Institut für Fernstudienforschung, FernUniversität. Ziff-Papiere 119. Retrieved January 02, 2012, from http://www.fernuni-hagen.de/ZIFF/ZP_119.pdf.
- [2] Traxler, J. (2005). Case studies: introduction and overview. In A. Kukulska-Hulme & J. Traxler, *Mobile learning: a handbook for educators and trainers* (pp.173-188). London: Routledge.
- [3] Kukulska-Hulme, A., Sharples, M., Milrad, M., Arnedillo-Sánchez, I., ve Vavoula, G. (2009). Innovation in mobile learning: A European perspective. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 1(1), 13–35.
- [4] Saran, M., Seferoglu, G., ve Cagiltay, K.(2009). Mobile assisted language learning: English pronunciation at learners' fingertips. *Eurasian Journal of Educational Research*. 34, 97-114.
- [5] Schwabe, G., ve Göth, C. (2005). Mobile learning with a mobile game: design and motivational effects. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 204–216.
- [6] Hwang, G.J. ve Tsai, C.C. (2011). Research trends in mobile and ubiquitous learning: A review of publications in selected journals from 2001 to 2010. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), E65-E70.