

Mobil İngilizce: Antalya Polisinin Mobil Öğrenme 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 ortaklaşa yürütülen bir mobil destekli dil öğrenimi pilot uygulamasının sonuçları sunulmuştur. İngilizce Öğretmenliği Bölümü öğrencileri tarafından Topluma Hizmet Uygulamaları dersi kapsamında polislere yüz yüze olarak verilen eğitimlere destek olması amacıyla çeşitli mobil uygulamalar geliştirilmiştir. Android işlemcili akıllı telefonlara yönelik hazırlanan bu uygulamalar, polislerin ihtiyaç duyabileceği temel dil eğitimi alıştırma içeriklerini içermektedir. Katılımcılar uygulamaları, öğrenmeyi kolaylaştıran birer oyun olarak nitelendirmiş ve içerinde kendi ihtiyaç ve özelliklerine uygun öğelerin bulunmasının dil öğrenmeye karşı motivasyonlarını artırdığını belirtmişlerdir. Ancak, mobil öğrenmeye yönelik temel beklentinin aksine, bu uygulamaları her an her yerden değil, daha çok dinlenme saatlerinde ve evlerindeyken kullandıklarını; diğer saatlerde telefonlarıyla ‘ oynamak istemediklerini’ ve çoğunlukla çocuklarıyla birlikte kullandıklarını ifade etmişlerdir. Sonuçlar, benzer ortamlara yönelik mobil uygulama geliştiricileri ve uygulayıcıları için ipuçları sunmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Mobil Öğrenme, Mobil Dil Eğitimi, Android Uygulaması, Akıllı Telefon

English Practice via Mobile Learning: Experiences of Antalya Police

Abstract: This study presents the findings of a pilot mobile language learning project for cops of Antalya Police. Three mobile applications were developed for smart phones with Android OS. These applications were developed to support the weekly face-to-face language courses that cops attended to learn Basic English. In this manuscript, the mobile applications were introduced and reflections from users were presented with an aim to understand adults’ approaches in using smart phones for learning purposes. Results showed that participants denote the applications as games that motivate them to practice English. They were also satisfied with the contextual and cultural elements included in the applications. Despite the basic premise of mobile learning, however, the participants could not use applications anywhere and anytime, but could use at home at their rest times and usually with their kids. The results offer hints for designers, developers, and implementers of mobile learning for similar contexts.

Keywords: Mobile Learning, Mobile Language Learning, Android Application, Smartphone

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 öğrenme amaçlı 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.

Bu projede mobil öğrenme ile emniyet mensuplarının zaman ve mekan konusunda bağımsız olabilecekleri ve yüksek motivasyonla öğrenme sürecine dahil olabilecekleri bir öğrenme ortamı oluşturulması hedeflenmiştir. Yürütülecek çalışma ile yetişkin eğitiminde, özellikle yoğun iş temposuna sahip çalışanların eğitimlerinde kullanılabilecek bir model oluşturulması hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda öncelikli olarak bir pilot çalışma yapılması planlanmış ve bu amaçla öğretmen adayları tarafından polis memurlarına temel seviyede verilen İngilizce eğitimlerine mobil öğrenme desteği yapılması düşünülmüştür. Bu amaçla alıştırma amaçlı mobil içerikler tasarlanmıştır.

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 hikaye tahtaları oluşturulmuş ve üç tane oyun 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 bir harita sunularak başlangıç noktasından istenen adrese ulaşmak için gerekli yönergelerin verilmesi istenmektedir. Sorular seslendirilerek sözcüklerin işitilmesi de sağlanmaktadır. Sorulara yanıtlar dört çoktan seçmeli seçenekle sağlanmaktadır. Başlangıç noktasında bir insan simgesi bulunmakta, doğru yönlendirme ile ilerlemesi sağlanmaktadır (Şekil 1).

Yanlış yönlendirmede “Incorrect” yazısıyla birlikte uyarı sesi gelmektedir. Doğru yanıtı ulaşına kadar

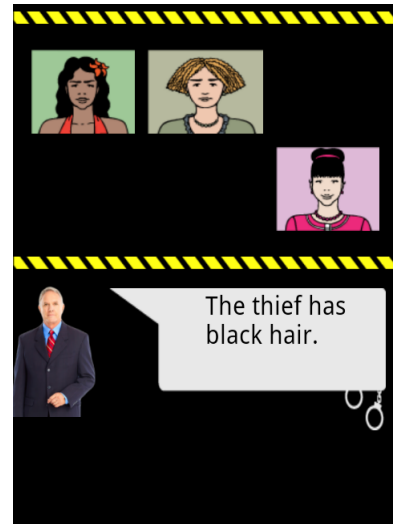
seçim hakkı tanınmıştır. Her doğru yanıtın sonra “Thank you. Do you want to continue?” iletisi gelmekte ve kullanıcı isterse devam etmekte veya uygulamadan çıkabilmektedir.



Şekil 1. ‘Guide Me’ uygulama ekranı

3.2 Find the Thief

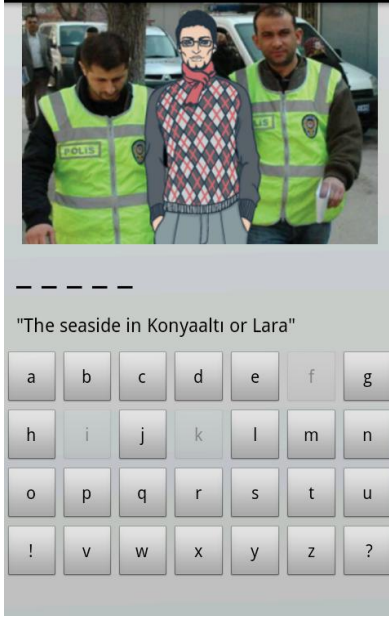
Bu uygulamanın amacı kullanıcıların eşkâl tanımlama ve kişi tanımları verebilme konusunda öğrendiklerini pekiştirmektir. Bu amaçla tasarlanan uygulamada ekranda altı insan profili ve üç tanım cümlesi verilerek her bir tanımda uygun olmayan seçenekleri eleyerek hırsızı yakalaması istenmektedir. Doğru cevaplarda uygulama ilerlemekte, yanlış cevaplarda “Incorrect” iletisi görünmekte ve kullanıcının yeniden denemesi sağlanmaktadır (Şekil 2). Hırsız bulunduğu “You caught the thief! Do you want to continue?” iletisi ile etkinliğe yeni eşkâllerle devam etmesi ya da oyundan 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. 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 (Şekil 3). İçerik olarak toplam 4 kategori belirlenmiştir: buildings (bina adları), places in Antalya (Antalya'daki yerler), I lost (Kayboldum) ve tourism (turizm).



Şekil 3. 'Hangman' yanlış seçim ekranı

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 ise 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.

5. Uygulama Sonuçları

Uygulamaları kullanan kursiyerlerle yapılan görüşmelerde kursiyerler, her bir uygulamayı en az 2-3 kere kullandıklarını belirtmişlerdir. 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. 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 düşünülmektedir. 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*".

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. Buradaki 'oynama' sözcüğü katılımcıların kendi ifadeleridir. Uygulamaları birer oyun gibi nitelmişlerdir. Hatta bir kursiyer, uygulamaları çocukları için daha faydalı bulduğunu ifade etmiş ve dışarıda yoğun çalıştığı saatlerde inceleme şansının hiç olmadığını şu şekilde ifade etmiştir: "*Biz esnaf ve insanlarla muhatap olma durumundayız. Ben nasıl kafamı eğip telefonla oynayayım?*". İki katılımcı da masa başında çalışmasına rağmen telefonu benzer şekilde iş

yoğunluđu nedeniyle fazla eline alamadığını belirtmiştir. Katılımcıların tamamı etkinliklerin öğrenmelerine destek olabileceğine inandıklarını, ancak bunları mesai saatlerinde uygulamalarının güç olduğunu vurgulamıştır.