CUDES JOURNAL CURRENT DEBATES IN SOCIAL SCIENCES

Kutlu, B., & Kartal, E. (2023). İnternet ve otonom dil öğrenimi bağlamında *Alloprof* sitesinin çözümlenmesi. *Journal of Current Debates in Social Sciences*, 6(2), 230-251

Research Article

İnternet ve Otonom Dil Öğrenimi Bağlamında *Alloprof* Sitesinin Çözümlenmesi

The Analysis of the Alloprof Website in the Context of Internet and Autonomous Language Learning

Lisans Öğrencisi Bahar KUTLU
Kurum: Bursa Uludağ Üniversitesi
E-posta: 062020006@ogr.uludag.edu.tr
ORCID: 0009-0008-7369-8565

Prof. Dr. Erdoğan KARTAL
Kurum: Bursa Uludağ Üniversitesi
E-posta: ekartal@uludag.edu.tr
ORCID: 0000-0002-9836-5221

DOI: http://dx.doi.org/10.29228/cudes.74124

Article Info

Received: 10.12.2023
Accepted: 22.12.2023

Keywords: *Alloprof* website, Internet and foreign language learning, Autonomous learning, French as a foreign language,

Abstract

Internet tools, which are widely used today for distance education and individual (autonomous) learning purposes, also allow their users to utilize many applications in the field of foreign language teaching/learning. In this regard, it is observed that a significant number of websites have been designed for the teaching/learning of major languages spoken worldwide. With increased Internet speed, enhanced specifications, diversified tools/platforms, and the growing number of people using the Internet, the number of such websites is rapidly expanding. This study thus aims to analyze the French language teaching module of the *Alloprof*, designed as an extracurricular digital learning platform to assist allophone students (those whose first language is not English or French) attending primary and secondary education in the province of Quebec, Canada) with their lessons and assignments. The analysis was conducted within the framework of language teaching methods, approaches, and principles. In this study, based on the scanning model, document analysis, a qualitative research method, was employed.

Makale Bilgisi

Geliş: 10.12.2023
Onay: 22.12.2023

Anahtar sözcükler: *Alloprof* sitesi, İnternet ve yabancı dil öğrenimi, Otonom öğrenme, Yabancı dil olarak Fransızca.

Öz

Günümüzde uzaktan eğitim ve bireysel (otonom) öğrenme amaçlı olarak yaygın bir biçimde kullanılan İnternet araçları, yabancı dil öğretimi/öğrenimi alanında da pek çok uygulamaya imkân sağlamaktadır. Bu bağlamda, özellikle dünya genelinde yaygın olarak konuşulan belli başlı dillerin öğretimi/öğrenimi için İnternet üzerinde çok sayıda Web sayfasının (sitesinin) tasarlandığı görülmektedir. İnternetin hızının artması, teknik özelliklerinin gelişmesi, sunduğu araçların /ortamların çeşitlenmesi ve kullanımının gittikçe yaygınlaşmasıyla birlikte bu sitelerin sayısı da her geçen gün hızla artmaktadır. Bu çalışmada, Kanada'nın Kebek (Québec) eyaletinde anadili İngilizce ve Fransızca olmayan, ilk ve ortaöğretim düzeyinde öğrenim gören göçmen çocuklarına (Allophone) ders ve ödevleri konusunda yardımcı olmak amacıyla okul dışı bir dijital öğrenme ortamı olarak tasarlanan *Alloprof* sitesinin Fransızca ders modülünün dil öğretim yöntem, yaklaşım ve ilkeleri çerçevesinde çözümlenmesi amaçlanmaktadır. Tarama modeline dayanan bu çalışmada nitel araştırma yöntemleri başlığı altında değerlendirilen doküman analizi tekniğinden yararlanılmıştır.

1. GİRİŞ

Günümüzde İnternet teknolojisi ve onun sağlamış olduğu çoklu-ortamlı siteler, kullanıcıların/ ziyaretçilerin de içerik üretmesine imkân sağlayan *blog* ve *wikiler*, sosyal ağlar, *Youtube, Digg* ve *Blogger* gibi platformlar ve ücretsiz içerik üretmeye yarayan araçlar, başta iletişim, bilişim, ticaret ve eğitim olmak üzere hayatın hemen hemen her alanında gittikçe artan bir sıklıkla kullanılmaktadır. Lancien (1998a)'in de vurguladığı gibi kendinden önceki metin, ses, resim, görüntü (video) ortamları ve onların kayıt, çoğaltma ve yayma teknolojilerden farklı olarak, metin, ses ve görüntü (film ya da resim) üçlüsünü sayısal (dijital) olarak bir arada sunabilen, çoklu-göndermeli (multiréférentialité),

çoklu-kanallı (multicanalité), üst-metinsel (hypertextualité) ve insan-makine etkileşimine (interactivité) olanak tanıyan bu yeni ortam, aynı zamanda eğitime de yeni boyutlar kazandırmaktadır (Özen, Gülaçtı ve Çıkılı, 2004). Özellikle uzaktan eğitim ve otonom öğrenme alanında kullanılan İnternet araçları, dil öğrenimi/öğretimi bağlamında da çok sayıda uygulamaya imkân sağlamaktadır (Baron ve Bruillard, 1996; Derville ve Perrin, 1998; Mangenot, 1997). Bu amaçla, Mangenot (1998)'un da belirttiği gibi dünya genelinde yaygın olarak konuşulan özellikle belli başlı dillerin öğrenimi/öğretimi için Web üzerinde çok sayıda "site" ve "sayfa" tasarlanmıştır. Zamanla İnternetin hızının artması, teknik özelliklerinin çeşitlenmesi ve kullanımının yaygınlaşmasına koşut olarak bu öğrenme ortamlarının sayısının da arttığı görülmektedir. Bununla birlikte, sözü edilen dil öğrenim/ öğretim "site" ve "sayfaları", Kartal (2005)'ın da dikkat çektiği gibi yapısal olduğu kadar içerik ve amaç bakımından da birbirinden oldukça farklılık arz etmektedir. Bütün bu farklılıklara rağmen günümüzde İnternet, Lancien (1998b)'in ifade ettiği gibi her türlü yazılı, görsel ve işitsel otantik dokümana erişebilme olanağı sunmaktadır. Bunların yanı sıra, herhangi bir dili konuşan insanlarla eşzamanlı veya artzamanlı olarak iletişim kurup, pratik yapabilme ve birbirinden farklı çok sayıda dilsel etkinliğe imkân tanıması sebebiyle İnternet araçlarının (web 2.0) dil öğretimi/öğrenimi alanı için etkili bir öğretim teknolojisi olabileceği birçok araştırmacının da ortak düşüncesidir (Cord-Maunoury, 1999; 2000; Lancien 1998b).

Chevalier ve Perrin (1997)'in de altını çizdiği gibi özellikle bu araçlar içerisinde, dil öğretimi/öğrenimi amaçlı tasarlanmış site ve uygulamaların tanıtımında kurucularının en sık ileri sürdükleri savlardan biri de bu ortamların insan-makine etkileşiminin yanı sıra kullanıcılara otonom (kendi kendine) öğrenme imkânı da sağlamasıdır. Sanz ve Villanueva (2002, s. 66), 2000'li yılların başında söz konusu kavramın, bir diğer ifadeyle öğrenen özerkliğinin son yirmi yılda genelde eğitim alanında, özelde ise dil öğrenimi alanında anahtar kavram haline geldiğini belirtmektedir. Ancak Demaizière (2001), otonom kavramının yeni bir kavram olmayıp asırlardır var olduğuna, her yönüyle klasik eğitime karşı geliştirildiğine ve özellikle geride bıraktığımız yüzyıl içerisinde teknolojik akımların etkisiyle yeniden ele alınarak benimsendiğine, hatta zaman zaman da suistimal edildiğine dikkat çekmektedir. Çalışma alanımız olan yabancı dil olarak Fransızca öğretimi (Français langue étrangère) alanında bu kavrama öncülük eden Holec (1998, s. 225-226)'e göre ise otonom kavramı salt yalnızlık değil aynı zamanda öğrencinin içinde bulunduğu öğrenme sürecinin daha çok farkına varması, kendi bilişsel stilini tanımlaması, öğrenme yollarını tanıyarak kendisine en uygun olanları belirlemesi ve kendi öğrenme stratejilerini geliştirmesini kapsayan "çok" anlamlı bir kavramdır. Son olarak Carton (2011, s. 59) da bütün bu özelliklerin doğuştan gelmediğini, sonradan öğrenilebilen/ edinilebilen bir kazanım olduğuna dikkat çekmektedir.

Yabancı dil öğretimi/öğrenimi alanında Mangenot (1996); a. *fiziksel* (öğrencinin klasik "öğretmen-öğrenci" etkileşim modeli yerine diğer modelleri takip ederek öğrenme olanağı); b. *sosyal* (bir grupla etkileşim halinde öğrenme); c. *dilsel* (dille başka herhangi bir şey yapmak için dili öğrenmek) ve d. *bilişsel* (kendi başına öğrenmeyi öğrenmek) olmak üzere dört farklı otonomi türünden bahseder. Bütün bu otonomi türleri, yapıları gereği birbirleriyle çelişmediği gibi kimi zaman tek bir (dilsel) etkinlik bu türlerin birkaçını aynı anda kapsayabilmektedir. Sözü edilen türler arasında ilk sırada yer alan *fiziksel otonomi,* Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi (CALL) veya daha spesifik olarak İnternet ortamlarının dil öğrenme amacıyla kullanılması düşüncesini akla getirmektedir. Bu anlamda kastedilen özerklik (otonomi); öğrencinin öğretmen olmadan veya en azından öğrenci-öğretmen etkileşiminin ürünü olmayan bir etkileşim modelini izleyerek tek başına çalışmasıdır. Benzer şekilde bir grup araştırmacı da otonom öğrenme için faydalı oldukları yönündeki varsayımla birlikte bilgisayarların öğrenme sürecine en fazla katkıda bulunduğu alanın *fiziksel özerklik* olduğuna vurgu yapmaktadırlar (Chevalier, Derville & Perrin, 1998; Mangenot, 1997).

Bu çalışmada, Kanada'nın Kebek (Québec) eyaletinde anadili İngilizce ve Fransızca olmayan, ilk ve ortaöğretim düzeyinde öğrenim gören göçmen çocuklarına (Allophone) ders ve ödevleri konusunda yardımcı olmak amacıyla okul dışı (*parascolaire*) bir dijital öğrenme ortamı olarak tasarlanan *Alloprof* (https://www.alloprof.qc.ca/) sitesinin Fransızca ders modülünün dil öğretim yöntem, yaklaşım ve ilkeleri çerçevesinde çözümlenmesi amaçlanmaktadır. Tarama modeline dayanan bu çalışmada, nitel araştırma yöntemleri başlığı altında değerlendirilen doküman analizi tekniğinden ve Kartal (2005)'ın yabancı dil olarak Fransızca öğretimi için tasarlanmış İnternet sitelerinin çözümlemesi için geliştirmiş olduğu değerlendirme şablonu (grille d'évaluation)'ndan (Ek. 1) yararlanılmıştır.

2. ALLOPROF SİTESİ

Alloprof sitesi, Sandrine Faust ve Jacynthe Coté öncülüğünde 1996 yılında Kanada'nın Kebek eyaletindeki Télé-Québec ofisinde kurulur. "Fransızca" ders modülü haricinde Kebek eyaletinin ilk ve ortaöğretim müfredatında yer alan İngilizce, Matematik, Kimya vb. derslerin de yer aldığı toplamda 11 dersi ücretsiz olarak kullanıcılara / öğrencilere sunmaktadır. Her dersin de kendine ait oyun, dosya, dilsel etkinlik, video ve özetleri bulunmaktadır. Sitenin temel amacı; öğrencilerin müfredattaki dersler içerisinde anlamakta zorlandıkları herhangi bir derse ait konuları eğlenceli arayüzüyle merak uyandıracak şekilde dosyalar aracılığıyla sunmak, işlenilen konuları oyunlarla desteklemek, özgün videolar yardımıyla anlaşılmasını sağlamak ve öğrencilerde hedeflenen becerilerinin gelişimini desteklemektir. Ayrıca sitenin temel sloganı olan *Alloprof aide aux devoirs* (ev ödevlerine Alloprof yardımı) ifadesinden de anlaşılacağı üzere öncelikli görevleri, sözü edilen örgün eğitim düzeylerindeki öğrencilerin ev ödevlerine yardım ederek onların motivasyonunu arttırmaktır. Kebek Millî Eğitim Bakanlığı'nın söz konusu platformu ulusal ev ödevi desteği çerçevesinde resmi olarak onaylamasının ardından kurucuların bu hizmeti eyaletteki belediye kütüphaneleri, okul sonrası programlar ve düşük gelirli merkezlerin en ücra köşelerine kadar ulaştırdıkları ve hedeflerini daha ileri bir düzeye taşımak için de dikkatlerini özellikle lise terk oranlarının en yüksek olduğu düşük gelirli bölgelere çevirdiklerinden bahsedilmektedir. Bütün bu hedeflerin gerçekleştirebilmesi içinse bir takım teknolojik alt yapı eksikliklerinin de adım adım tamamlanmakta olduğu belirtilmektedir. Eyaletteki kimi bölgeler arasında her ne kadar dijital alt yapı farklılıkları olsa da tüm öğrencilerin siteye erişebilmesi için çaba harcadıklarını vurgulayan platform yönetimi şimdilerde öğrenci ve öğretmenlere hizmet sağladığı gibi aynı zamanda ebeveynler için de faydalı olabilecek içerikler sunmaktadır.

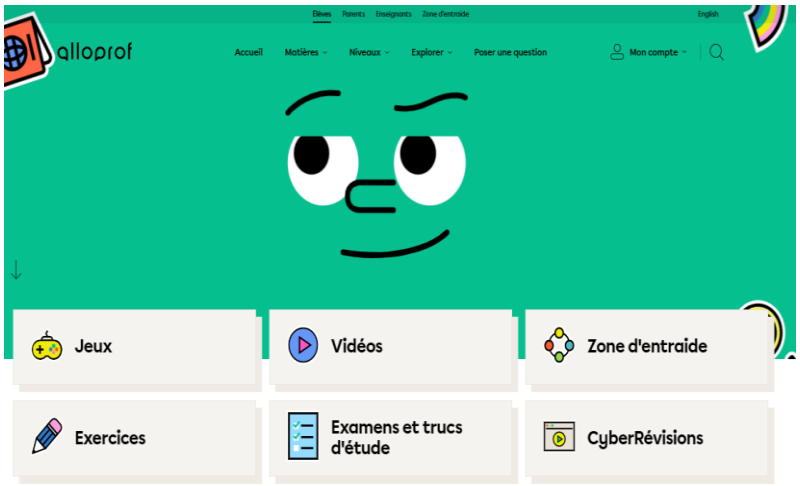
Alloprof aslında ilk kurulduğu yıllarda ambleminden (Resim1) de anlaşılacağı üzere değişik merkezler üzerinden telefon aracılığıyla hizmet sağlayan gönüllü bir yardım kuruluşu niteliğindedir. Ancak teknolojik gelişmelere koşut olarak, özellikle de İnternet bağlantısının gelişip yaygınlaşmasıyla birlikte 90'lı yılların sonundan itibaren yeniden yapılandırılarak eğitime destek sağlayan sanal kitaplık, animasyon, etkinlik ve videolar eklenerek günümüzdeki halini alır.

Resim 1. Sitenin amblemi

Öncelikle platformun giriş sayfasında yer alan oyun, video, dilsel etkinlik, sınav, ders notları ve bir *YouTube* platformuna açılan kutucukların öğrencinin ilgisini çekebileceği söylenebilir. Sayfanın en üst kısımda yer alan ve kolaylıkla seçilebilen *Matiére* (ders) kısmına tıklanıldığında Kebek ilk ve orta öğretim müfredatında okutulan Fransızca dersine dair seviye ve konuların tamamına erişim imkânı bulunmakla birlikte her bir konu için anadili Fransızca olan eğitmenler tarafından hazırlanmış müfredattaki ders videolarını da izlenebilmektedir. Yine en üst kısımda yer alan ve hesap oluşturmaya yarayan düğme (buton) yardımıyla da kullanıcı kendi kişisel hesabını oluşturabilmekte ve eğitim düzeyini (sınıfını) de seçerek karşısına çıkan ilgili seviyedeki konuları çalışabilmektedir. Giriş sayfasının hemen altında *En vedette* (öne çıkanlar) kısmında ise öğrencilere okuyabilecekleri birçok bilgilendirici metin sunulmaktadır. Bireysel, bir diğer ifadeyle otonom öğrenmeyi amaçlayan platform ayrıca uzman kişilere soru sorma imkânı sunan *Poser une question* (bir soru sor) adında bir sekme (bölüm) oluşturarak kullanıcılara bir anlamda profesyonel olarak da yardım sağlamayı amaçladığı görülmektedir.

Site ayrıca yukarıda da bahsedildiği gibi ebeveyn ve öğretmenler için de pek çok olanak sağlamaktadır. Örneğin ebeveynlerin çocuklarına derslerinde yardımcı olabilmeleri için siteye eklenen *Favoriser le développement de l'autonomie chez son enfant* (çocuğunuzda özerklik gelişimini teşvik edin) gibi bilgilendirici metinlerin bulunduğu bölüme ek olarak öğrenciler için öngörülen *Poser une question* düzeneğine benzer şekilde işleyen, profesyonellere danışmak yoluyla kendi çocukları hakkında pedagojik yardım alabilecekleri bir hizmet bulunmaktadır. Öğretmenler içinse profesyonel olarak ihtiyaç duyabilecekleri her tür yardım sunulmaktadır. Örneğin; veliler hakkında bilgi edinmeyi, herhangi bir konuda onlara yardımcı olmayı ve öğrencilerin eğitimleri konusunda neler yapabileceklerini içeren sekmeler bulunmaktadır. Ayrıca öğretmenlerin kullanabileceği *Ressources pour enseigner* (öğretime yönelik kaynaklar) adlı başlıkta dersleri planlama ve öğretim yaklaşımlarını geliştirmek için kaynaklar

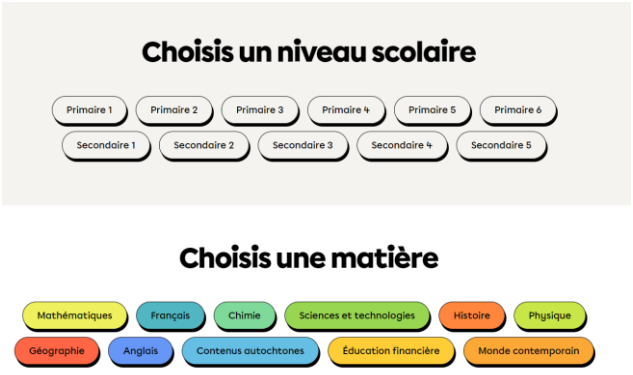
sunulmakta ve yapılacak etkinlikleri değerlendirebilecekleri bir bölüme yer verilmektedir. Sitenin giriş sayfası (Resim2) sözü edilen tüm bu bilgilere kolaylıkla erişilebilecek şekilde tasarlanmıştır ve belirli yönergeler tıklanarak ilk bakışta site hakkında merak edilen veya aranılan, çalışmak istenilen ve müfredatta yer alan dersin konusu hakkında bilgi sahibi olunabilmektedir.



Resim 2. Sitenin giriş sayfası

Yukarıda Resim 2'nin en üst kısmında yer alan *Élèves - Parents - Enseignants* (öğrenciler-ebeveynler-öğretmenler) başlıklarıyla kullanıcı tipi seçenekleri ve *Zone d'entraide* (karşılıklı yardım alanı) başlığının bulunduğu kısmın hemen aşağısında yer alan *Accueil* (anasayfa), *Matières* (dersler), *Niveaux* (seviyeler), *Explorer* (keşfetme) ve *Poser une question* (bir soru sor) kısımlarına ulaşmak oldukça kolaydır. En üst sağ köşede yer alan arama butonuyla kullanıcı, Fransızca müfredatına ait herhangi bir konuyu araştırabilmekte ve butonun sol tarafında yer alan hesap oluşturma bölümüyle de kendisi adına kalıcı bir hesap oluşturabilmektedir. Buna ek olarak, sözü edilen her iki butonun üst kısmında yer alan dil seçeneği yardımıyla kullanıcılar Fransızca ya da İngilizce arayüzü olarak siteyi yenileyebilmekte ve herhangi bir derse ait kaynaklara o dilde erişebilmektedir. Bu noktada, platformun İngilizceyi "araç dil" olarak yardımcı bir öge şeklinde kullandığı söylenebilir; öyle ki iyi derecede İngilizce bilen ve Fransızcaya yeteri kadar hâkim olmayan kullanıcılar İngilizce seçeneğine tıklayarak istediği dersle ilgili kaynakların tamamına ulaşabilmektedir.

Diğer yandan, ekranın en altında sıralanan *Jeux* (oyunlar), *Vidéos* (videolar), *Zone d'entraide* (karşılıklı yardım bölgesi), *Exercices* (etkinlikler), *Examens et trucs d'étude* (sınavlar ve çalışma tüyoları) ve *CyberRévisions* (YouTube kanalı) başlıklı 6 gri sekmeye ise oldukça kolay bir şekilde erişim sağlanabilmektedir. Ardından, biraz aşağı inildiğinde de kullanıcıları düzey (sınıf) ve ders seçme kısımları karşılamaktadır (Resim 3). Seviyeler, diğer bir ifadeyle sınıflar *Primaire 1*'den *Secondaire 5*'e kadar Kebek sistemindeki ilk ve ortaöğretim (ortaokul ve lise) düzeylerine göre sınırlandırılmıştır. *Primaire* olarak adlandırılan 1'den 6'ya kadar olan ilk periyod ilköğretim düzeyindeki 6-11 yaş arasındaki öğrencileri kapsarken, *Secondaire* olarak ifade edilen sonraki 5 yıllık zaman aralığı ise ortaokul ve lise yıllarına tekabül etmekte olup 12-16 yaşına arasında eğitim gören öğrencileri içermektedir.



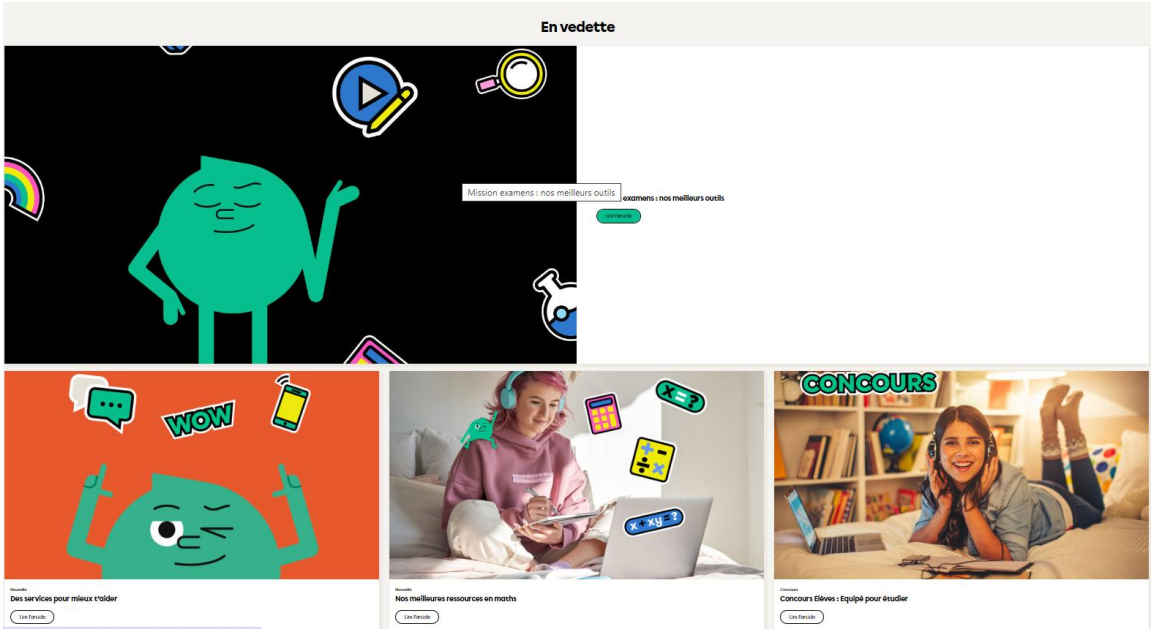
Resim 3. Ders ve seviye (sınıf) seçme bölümü

Buradan sınıf düzeyini seçen öğrenci (kullanıcı) küçük bir animasyon geçişiyle başka bir sayfaya yönlendirilmektedir (Resim 4). Oldukça sade ancak bir o kadar canlı ve göz alıcı renklerle tasarlanmış bu sayfanın aşağısındaki yer alan *Recherche* (arama motoru) ve *Toutes les matières* (tüm dersler) butonları aracılığıyla istenilen herhangi bir ders veya konuya erişim sağlanabilmektedir. Ardından sayfa biraz daha aşağıya doğru kaydırıldığında seçilen ders (konu) ile bağlantılı olarak öğrencinin seviyesine uygun eğlendirerek öğretmeyi amaçlayan oyunlar (*jeux*), ders konularının anlatıldığı metin içerikli dosyalar (*fiches*), işlenilen konuya dair farklı soru türlerinin olduğu etkinlikler (*exercises*), Francophoneların, yani anadil olarak Fransızca konuşanların yer aldığı konu anlatım videoları ve son olarak sınavlara yönelik küçük tüyoların (*examens et trucs d'étude*) bulunduğu başlıklar/ bölümler kullanıcıları karşılamaktadır.



Resim 4. *Secondaire* 5 için giriş sayfası

Tarayıcının yukarısında sol üst köşede yer alan geri butonuna tıklayarak tekrar ana sayfaya dönüldüğünde ise ders ve seviye seçme bölümünün (Resim 3) hemen altında *En vedette* başlıklı başka bir bölüm yer almaktadır. Türkçe "öne çıkanlar" olarak adlandırılabilecek bu başlık altında basit bir arayüzle daha çok kullanıcıların okumaları için farklı başlıklar altında hazırlanmış eğitici ve bilgilendirici metinler yer almaktadır (Resim 5).



Resim 5. *En vedette* (öne çıkanlar) bölümü

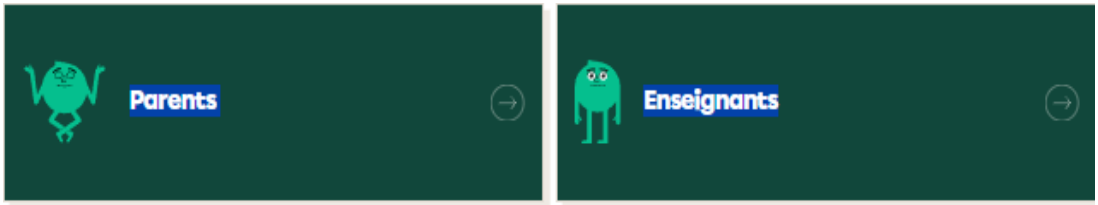
Bu başlıkta ziyaret anında sayfada bulunmayan diğer tüm metinlere ulaşabilmek için sayfanın hemen altında yer alan *Voir tout* (tümünü gör) butonuna basmak yeterlidir. Bu kısımda, özellikle makale formatında yazılan metinlerde oldukça sade ve anlaşılır bir dil kullanıldığı, çoğunun eğitici bilgiler ve hedef kitleye hitap eden haberler içerdiği söylenebilir. Örneğin burada yer alan bir metinde öğrencilere fayda sağlayabilecek *Grimoire* adlı bir oyundan bahsedilmektedir (Resim 6). Sözü edilen oyunun, öğrencilere kitap okuma alışkanlığı kazandırmak için tasarlandığı anlaşılmaktadır. Metinde genel anlamda bu oyunun içeriğinden bahsedilirken verilen bağlantı aracılığıyla kullanıcılar oyunun sayfasına

yönlendirilmekte ve oyunda aşama kaydedebilmek için de kendi hesaplarıyla giriş yapmaları gerekmektedir. Oyun içerisinde okunması gereken kitaplar zorluk seviyesine göre sınıflandırılmış olup, okunan her sayfa için kullanıcılara çoktan seçmeli sorular yöneltilmektedir. Doğru cevaplandırılan her bir soru için "yumurta", "sabun", "yiyecek" ve "oyuncak" temin edilmektedir. Doğru cevap sayısı arttıkça "yumurta" büyümekte ve kullanıcıların gözüne hoş gelebilecek sevimli bir yaratığa dönüşmektedir. Bu türden bir yaratıcı oyun aracılığıyla özellikle küçük yaştaki öğrencilere kitap okuma alışkanlığı kazandırmanın onların zihinsel ve entelektüel gelişimleri açısından faydalı olabileceği söylenebilir.



Resim 6. *Grimoire* oyunu

Yeniden sitenin giriş sayfasına (Resim 2) dönüldüğünde, burada bilgilendirici metinlerin yer aldığı *En Vedette* kısmının hemen altında son olarak *Parents* (ebeveynler) ve *Enseignants* (öğretmenler) için hazırlanmış iki ayrı kutucuk (sekme) bulunmaktadır (Resim 7). Çalışmanın ilerleyen kısımlarında ayrıca *Yönlendirme* başlığı altında ele alacağımız bu iki kutucukta bulunan yeşil minik yaratığın adı *Flo* olup sözü edilen kullanıcı grupları için bir tür arka planda yardımcı aracı olarak da tanımlanabilir. Kutucuklarda ebeveynleri temsil eden *Flo*'nun biraz daha rahat bir yüz ve vücut ifadesi varken öğretmenleri temsil edinin ise daha ciddi ve gergin bir yapıda olduğu gözlemlenmektedir. Böylelikle site tasarımcıların görsel öğelere ve bunların taşıdığı anlamlara da önem atfettiği anlaşılmaktadır.



Resim 7. *Parents* (ebeveynler) ve *Enseignants* (öğretmenler) kutucukları

Bu kutucukların hemen altında ise eğitsel amaçlı arka plan araçları başlığı altında ayrıca değerlendireceğimiz platforma ait *Facebook, Instagram, YouTube* ve *X* gibi sosyal medya hesapları yer almaktadır. Son olarak sayfanın en alt kısmında da *Gouvernement du Québec, Rio Tinto, Fondation Desjardins, Fondation de la famille Pathy, Fondation familiale Trottier, La Fondation Rossy, Kaleido* ve *Banque Nationale* gibi platformu destekleyen resmi kurum, vakıf ve derneklerin sembolleri (logoları) bulunmaktadır. Adı geçen tüm bu kuruluşların siteye çeşitli araç, gereç ve bir takım kamu hizmetlerini ücretsiz sağladıkları anlaşılmakla birlikte sitenin ayrıca kullanıcıların gönüllü olarak bir miktar bağış yapabilmeleri için öngörmüş oldukları *Faire un don* (bağış yap) başlıklı bir bağış düğmesi de mevcuttur. Sosyal medya butonlarının hemen altında yer alan bu kısımda öğrencilerin eğitimine destek olmak isteyen tüm gönüllüler, bağış tutarı fark etmeksizin, belirtilen bağlantıya tıklayarak bağışta bulunabilmektedirler.

Son olarak, platformda bir kullanıcı hesabı oluşturmak içinse giriş sayfasının sağ üst köşesinde dil seçeneğinin hemen altında bir giriş butonu bulunmaktadır. Üzeri tıklandığında kullanıcıları *Se connecter* (giriş) ve *Créer un compte* (hesap oluştur) seçenekleri karşılamaktadır. Hesap oluşturma aşamasında ilk olarak kullanıcıdan hesabın kimin adına açılacağı, sonrasında ise sırasıyla nerede eğitim gördüğü, hangi dili kullanacağı ve yaşını seçmesi istenmektedir. Bir sonraki aşamada da kullanıcıdan hesabı için bir isim oluşturması talep edilmektedir ancak bu aşamada kullanıcının kendisi de isim üretebilmekte ve dilerse bu ismi kullanmaya devam edebilmektedir. Hemen ardından kullanıcıdan bir e-posta adresi girmesi ve şifre oluşturması istendikten sonra uyması gerek etik ve yasal kurallar hatırlatılmaktadır. İlgili koşulların kabulü işaretlendiğinde ise *Flo* hesap oluşturma işlemlerin tamamlandığını kullanıcıya hatırlatmakta ve son olarak kullanıcı *Terminer* (tamamla) butonuna tıklayarak platformda istediği oyunu ve etkinliklere ücretsiz olarak erişim hakkına sahip olmaktadır.

2.1. Dilsel etkinlikler (Aktiviteler)

Bu başlıkta, platformdaki Fransızca ders modülünde öğrencilere otonom olarak çalışmaları için sunulan dilsel etkinliklerin tamamı incelenmiştir. Bu bağlamda ilk olarak sunulan etkinliklerin oldukça çeşitli ve sayıca çok oldukları görülmektedir. İçerik olarak oldukça kapsamlı ve öğretici oldukları gözlemlenen etkinlikler aynı zamanda öğrencilerin kendi başlarına (otonom) rahatlıkla çalışabilecekleri şeklide düzenlendikleri anlaşılmaktadır. Ayrıca öğrencilerin ilgili dersin müfredattaki sınavlarında karşılaşabilecekleri soru tiplerini görebilmeleri ve bunları özümseyerek kendilerini geliştirebilmelerini de hedefleyen sitenin, Web araçlarının sunduğu tüm soru biçimlerinden faydalanmayı tercih ettiği belirlenmiştir. Böylelikle öğrencilere, dilbilgisi ağırlıklı konularda çoktan seçmeli, eşleştirme, doğru ve yanlış gibi yapısal alıştırmalar türünde etkinliklerin sunulduğu, sözcük öğretiminde ise oyun ağırlıklı etkinlik ve alıştırmalara yer verildiği gözlenmektedir. Örneğin, Fransızca (Français) kısmına girildiği anda öğrencilerin karşısına çıkan oyunlar, egzersizler ve videolar sıralamasındaki ilk etkinlik olan *Potager en péril* oyunu bir havucun kurgusal hikâyesi aracılığıyla öğrencilerin sözcük dağarcığını geliştirmeyi amaçlamaktadır (Resim 8).



Resim 8. *Potager en péril* oyunu

Türkçe "sebze bahçesi tehlikede" anlamına gelebilecek *Potager en péril* oyunu özellikle çocukların seveceği türden bir çizimle oluşturulmuş sevimli bir havuç tasarımı ile resmedilmektedir. Böylelikle öğrencilerin ilgisinin çekilmesinin amaçlandığı da söylenebilir. Oldukça sade bir tasarımı olan bu oyunun sol alt köşesinde, oyunun aynı zamanda bilgisayarlar ve IOS ve Android gibi işletim sistemi olan telefonlarda da oynanabileceğini gösteren yönergeler bulunmaktadır. Oyunu başlatmak için *Jouer* (oyna) tuşuna basıldıktan sonra öğrencileri oyunun ana sayfasında oyuna girişten önce mini bir animasyon karşılamaktadır (Resim 8a ve 8b).





Resim 8a. Başlangıç sayfası **Resim 8b.** Animasyon gösterimi

Sözü edilen animasyon, Resim 8a'nın sağ alt köşesinde yer alan *Passer Introduction* (tanıtımı geç) butonuyla atlanarak doğrudan oyuna geçilebilir. Ancak bu yardımcı ögeler eşliğinde oyunun daha eğlenceli bir hale geldiği ve akıcı hikayesiyle öğrenciyi cezbettiği söylenebilir. Oyunun nasıl oynanacağını gösteren yönergeler, Indiana Jaune (yönergeleri veren havucunun karşılaştığı sevimli minik yaratık)'gramer gösterimi ve kolay anlaşılabilir arayüzüyle *Potager en péril* oyunu, öğrencilerin eğlenerek dil öğrenmelerini sağlamasının yanı sıra onların kelime daracıklarını zenginleştirmekte eksikliklerini tamamlama konusunda doğru bir seçim olduğu düşünülebilir. Oyunda gidişata göre öğrenciler sebze bahçesini böceklerden arındırarak tehlikeden kurtarmak için kelimeleri aktifleştirmek yoluyla elmaslar toplayarak aşamaları bitirmeleri gerekmektedir. Platform, oyun öncesi öğrencilere alıştırma yapabilmeleri için ek bir süre de tanımakta ve bu esnada oyunu nasıl oynayabilecekleri konusunda da onlara basit anlatımlı yönergeler sunmaktadır.

Geliştirici bir etkinlik olmasının yanı sıra oyun içerisinde Indiana Jaune'un konuşmaları iyi bir dilbilgisiyle yazıldığından öğrencilerin doğrudan dinleme-anlama yetileri ve gramer bilgilerinin hedeflendiği görülmektedir. Sonrasında ise cümlelerde yer alan isimlerin nasıl etkin hale getirilebileceklerini anlatan göstergeler kullanıcıların karşısına çıkmaktadır. Bu kısım, oyuna başlamadan önce kullanıcıya ilk olarak deneme hakkı sunmakta olup sonrasın da ise geliştirmek istenilen konuya göre hangi yolun seçilmesi gerektiği kullanıcılara bırakılmaktadır. Oyunun ilerleyen aşamalarında kurgunun ilerlemesiyle birlikte seçilen kelimenin konusuna göre gidilen yolda öğrenci için asıl meydan okuma da başlamaktadır. Oyun içerisinde neler yapılması ve kaç kelime bulunması gerektiği sol üst köşede yer alan mavi arka planlı yazıda belirtilmektedir. Toplamda 10 aşama, bu şekilde kelime bularak geçilirken bulunan her bir kelime için elmas toplanabilmekte ve bu da öğrenciye oyunun devamı için motivasyon sağlamaktadır.

Aşamalar geçildikten sonra ise minik bir hazine kutusu ortaya çıkmakta ve oyun içinde kaç tane kelime bulunduğu, kaç tane elmas toplandığı, kaç tane düşman öldürüldüğü ve bunların kaç saniyede tamamlandığını belirten bir dönüt alınmaktadır. Oyun sona erdikten sonra, örneğin seçilen *Nom* (isim) türünün dışında kalan *Déterminant* (belirteç) ve *Adjectif* (sıfat) gibi sözcük türleri için de oyunu devam ettirmek mümkündür. Oyun süresince öğrencilere sunulan bağlamsal yardımlarla birlikte oyunun canlı bir animasyon üzerinden kurgulanması, öğrencileri otonom olarak ders çalışmaları konusunda güdüleyici unsurlar değerlendirilebilir. Ayrıca eğlenceli interaktif yapısıyla oyunun bilgilerin akılda kalmasını da kolaylaştırdığı söylenebilir.

Diğer yandan, sitede yer alan etkinliklerin tamamı *Fiches* kısmında çalışılan konuların devamında sayfanın en alt kısmında bağlantılı olarak verildiği görülmektedir (Resim 9). Bunun dışında etkinliklere doğrudan *Exercises* kısmından da erişim sağlanabilmektedir (Resim 10). Örneğin, öğrencinin gün içerisinde belirlediği bir program doğrultusunda çalıştığı konunun hemen ardından o konuya ait bir etkinliğe kolaylıkla erişebilmektedir. Ancak o gün seçilen ders konusu daha önceden işlendi, hatta pratiği dahi yapıldı ve doğrudan etkinliklere geçilmek isteniliyorsa, sözü edilen konuyu tamamen platform üzerinden çalışmak yerine konuya Fransızca dersinin altında bulunan *Exercices* bölümünden ulaşabilmek de mümkün olmaktadır.



Resim 9. Konu anlatımı (*Fiches*)

İki şekilde de *Exercices* bölümünde yer alan etkinliklere ulaşabiliyor olmak site içerisinde gezinme ve işlevsel yönlendirme açısından kolaylaştırıcı bir unsur olarak değerlendirilebilir. Ayrıca genelde öğrencilerin bu tür otonom öğrenme amaçlı tasarlanmış sitelerde gezinirken zorlaştırıcı algoritmalar görmek istemedikleri de söylenebilir.



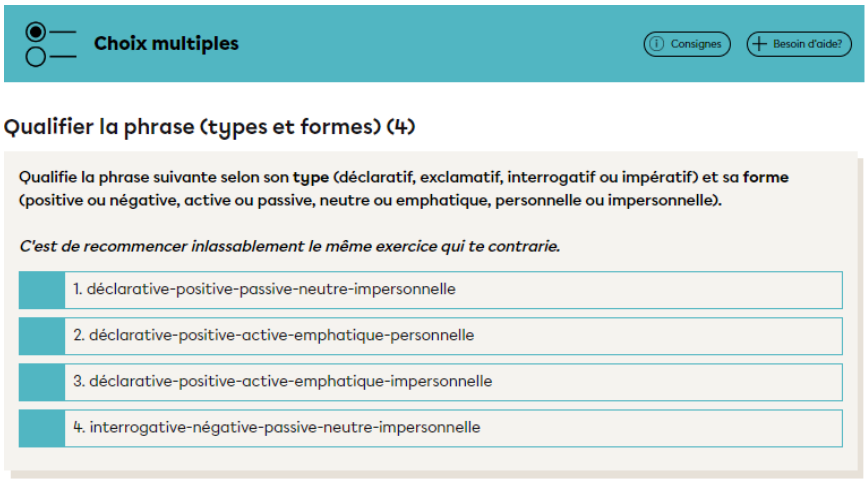
Resim 10. *Exercices* (alıştırmalar) sayfası

Bunların yanı sıra, yukarıda Resim 10'da verilen *Exercices* sayfasında öğrencilerin/ kullanıcıların otonom olarak çözebilecekleri birçok teste de yer verildiği görülmektedir. Sayfada, geleneksel alıştırmalar başlığı altında değerlendirilen çoktan seçmeli soru tipi başta olmak üzere eşleştirme ve doğru-yanlış gibi birden fazla soru tipine de rastlanmaktadır. İçerik bakımından incelendiğinde de alıştırmaların oldukça çok sayıda konuyu kapsadığı anlaşılmaktadır. Örneğin; öğrencinin müfredata dayalı o gün derste gördüğü ve eve gelip platform üzerinden çalıştığı konunun *types et formes de phrases* (cümle türleri ve tipleri) olduğu varsayılsın; öğrenci, etkinlikler bölümünde işlediği bu konuyu bulup üzerine tıkladığında karşısına çıkan ilk sayfa aşağıdaki gibi olacaktır (Resim 10a). Öğrenci konu hakkında ilgili testi çözdükten sonra platform kendisinde neleri geliştirebileceğine dair bilgileri maddeler halinde *objectifs* (hedefler) başlığı altında sunmaktadır. Ayrıca öğrencinin sormak istediği herhangi başka bir sorusu varsa da bunu sitedeki soru sorma bölümünden öğretmenlere sorabileceği hatırlatılarak bir bağlantı yardımıyla sözü edilen sayfaya yönlendirilmektedir. Sağ alt köşede yer alan *Commencer* (başla) tuşuna basıldığında ise öğrencinin karşısına ilk olarak çoktan seçmeli bir soru gelmektedir.



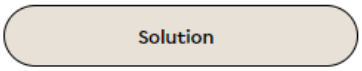
Resim 10a. Cümle tipleri alıştırmasının ilk sayfası

Aşağıda Resim 10b'de görüldüğü üzere çalışılan konu hakkında ilk soru örneği çoktan seçmeli bir soru olup, şıkların hemen üzerinde italik olarak verilen *C'est de recommencer inlassablement le même exercice qui te contrarire* cümlesi örneğinde olduğu gibi her soruda öğrencilerden verilen cümlenin formunu ve tipini bulmaları istenmektedir: *Qualifier la phrase (types et formes).* Öğrenciler cümleyi okuduktan sonra maddeler halinde verilen seçenekler arasından doğru seçeneği işaretlemek durumundadır. İşaretlemenin hemen ardından sağ alt kısımda yer alan *Valider* (doğrula) tuşu ile de cevabını kontrol edebilmektedir. Seçilen cevap doğru ise karşısına çıkan sayfada cevabının doğru olduğunda dair yeşil renkli arka plan başlığı ile *Bonne reponse!* (doğru cevap!) yazılı bir dönüt çıkmaktadır.

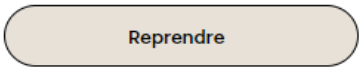


Resim 10b. Çoktan seçmeli soru örneği

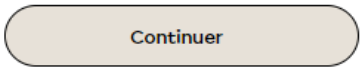
Bununla birlikte, soruya verilen cevap yanlış ise *Valider* (doğrula) butonuna basıldıktan sonra ilgili soruya yönelik kısa bir açıklama ile geri bildirimde (dönüt) bulunulmaktadır. Dönüt sonrasında cevap yanlış ise öğrenci *Solution* (çözüm, Resim 11) tuşuna basarak doğru cevabı görebilmekte, tekrar bu soruyu doğru bir şekilde yanıtlamak istiyorsa *Reprendre* (yeniden cevapla, Resim 11a) tuşuna basarak yenileyebilmekte ve son olarak testi çözmeye devam edebilmek içinse *Continuer* (devam et, Resim 11b) tuşuna basarak ilerleyebilmektedir.



Resim 11. *Solution* tuşu



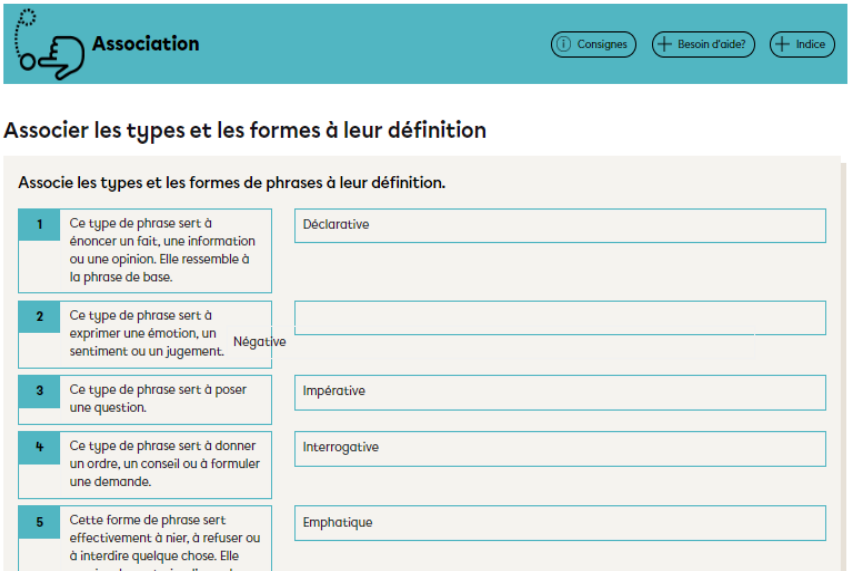
Resim 11a. *Reprendre* tuşu



Resim 11b. *Continuer* tuşu

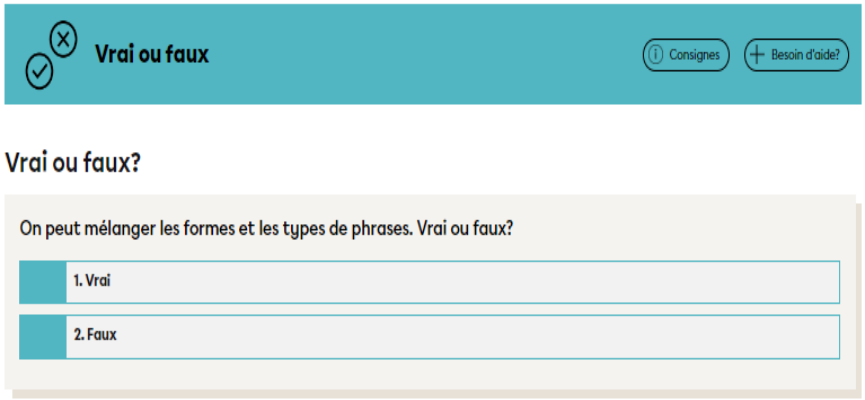
Teste devam edildiğinde karşılaşılan ikinci soru tipi ise eşleştirmedir (Resim 12). Bu alıştırmalarda öğrencilerden, verilen ifadenin doğru karşılığını bulması istenerek karışık şekilde verilen tanım-karşılık kutucukların doğru bir şekilde sıralamaları beklenmektedir. Böylelikle öğrencilerin

verilen iki sütün arasındaki doğru bağlantıları bulmak için çabalamaları gerekmektedir. Resim 12'de görüldüğü gibi cümle tipleri ve formları ile ilgili bir eşleştirme sorusu bulunmaktadır. İlk sütun konuya dair tanımlardan oluşurken ikinci sütun ise bu tanımların karşılığı olan ifadelerden oluşmaktadır. Öğrencilerin bu tanımları okuyarak sağda yer alan uygun ifadeleri doğru şekilde sıraya dizmeleri gerekmektedir. Sıralamanın ardından cevabını doğrulamak için yine sağ alt köşede yer alan *Valider* butonuna ihtiyaç duyulmaktadır. Öğrenci cevapları, doğru olduğunu düşündüğü tanımların yanındaki boşluğa tek tek taşıyıp sıraladıktan sonra kontrol etmekte ve sonrasında doğru ve yanlış cevaplarını gösteren yeni bir sayfa ile karşılaşabilmektedir. Yukarıda çoktan seçmeli soru türünün incelemesinde de bahsedildiği gibi eğer bir sayfada birden fazla soru cevaplanıyor ve dönüt toplu şekilde alınıyorsa bu durum dolaylı dönüt olarak adlandırılmaktadır. Dolayısıyla, platformda yer alan bu tür eşleştirme sorularından alınan dönüt doğrudan olmayan bir dönüt şeklinde gerçekleşmektedir.



Resim 12. Eşleştirme soru örneği

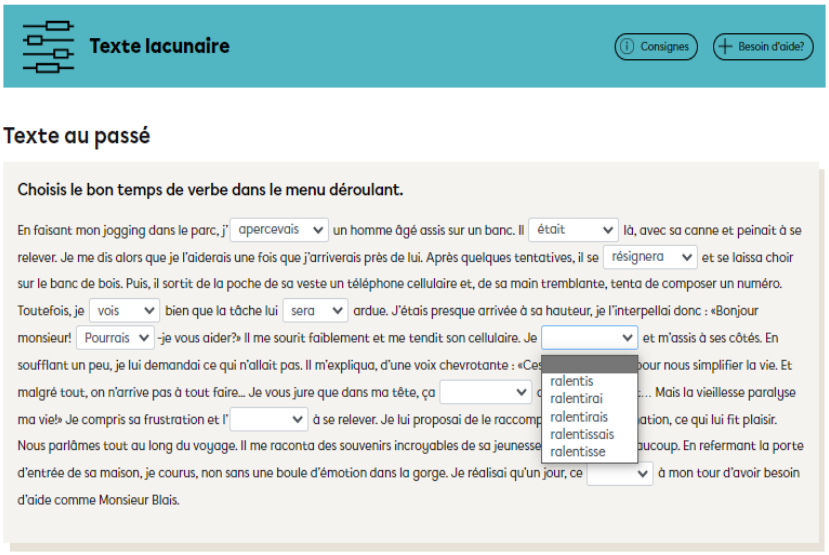
Çoktan seçmeli ve eşleştirme soru tiplerinden sonra karşılaşılan bir diğer soru tipi ise doğru-yanlıştır (Resim 13). Bu tür sorularda da genellikle bir konu hakkında tek bir cümle vererek bunun doğru ya da yanlış olup olmadığını sorgulamaktadır. Öğrenci cümleyi okuduktan sonra emin olduğu seçeneği işaretleyerek ilerleme kaydedebilmekte ve diğer tüm soru örneklerde olduğu gibi *Valider* tuşuna basarak cevabının doğru olup olmadığına dair dönüt alabilmektedir. Bu alıştırma türünde de çoktan seçmeli sorular örneğinde olduğu gibi kullanıcılara yine doğrudan bir dönüt sağlanmaktadır.



Resim 13. Doğru-yanlış soru örneği

Platform üzerindeki *Exercices* (alıştırmalar) kısmında yer alan alıştırma türlerinden biri de klasik boşluk doldurma alıştırmalarıdır (Resim 14). Bilindiği üzere bu tür alıştırmalarda öğrencilere genellikle arada kimi kelime ya da ifadelerin eksiltildiği metin ya da cümleler verilerek bunları doğru ve uyumlu bir şekilde tamamlamaları istenmektedir. Örneğin aşağıda Resim 14'de ekran görüntüsü verilen alıştırmada da geçmiş zamanda yazılmış bir metnin fillileri eksiltilerek, daha doğrusu geçmiş

zamandaki tüm yapılarda çekilmiş bir halde verilerek, öğrencilerden bunların içerisinden doğru olanını bulmaları istenmektedir. Öğrenci metni okuyup doğru çekimi bulup cümleye yerleştirdikten sonra kontrolünü yeniden *Valider* (doğrula) butonuyla sağlayabilmektedir. Dönüt (kontrol) sayasında öğrenciye yanlış doldurduğu boşlukların doğru cevapları gösterilmekte, yani dolaylı bir dönüt sağlanmakta ve bu çekimlerin de hangi zaman yapısına ait oldukları küçük bir bilgilendirme notuyla yine kendisine bildirilmektedir. Bu tür alıştırmalarda öncelikle metnin baştan sona iyice okunarak konusunun kavranması ve duruma göre önerilen seçenekler arasından doğru cevapların seçilmesi gerekmektedir. Böylelikle öğrenciler bildikleri fiilleri, öğrenmiş oldukları kip ve zamanlara göre çekimleyerek kullanabilme imkânı bulmakla birlikte okuma-anlama becerilerini de geliştirebilmektedir.



Resim 14. Boşluk doldurma alıştırması

Soru türlerine dair bir diğer örnek ise etkileşimli kelime alıştırmalarıdır. Bu alıştırmalarda da öğrencilerin sözcük bilgileri, işitme-anlama ve sınırlı da olsa yazma becerileri pekiştirilmeye ve ölçülmeye çalışılmaktadır. Alıştırmaya başlarken seviye (sınıf) ve buna bağlı olarak konu başlığı seçimi kullanıcılara bırakılmaktadır (Resim 15 ve Resim 15a).



Resim 15. Etkileşimli kelime alıştırması (başlangıç sayfası)



Resim 15a. Etkileşimli kelime araştırması için konu başlığı seçimi

Ayrıca öğrenci Resim (ekran) 15a'dan sonraki sayfada karşısına çıkan listeden de istediği herhangi bir kelime başlığını seçebilmektedir. Seçimini tamamlayıp başlatma tuşuna bastığı anda öğrenciyi minik bir hoparlör ve tam altında duyduğunu yazması için ayrılmış bir boşluğun yer aldığı bir ekran karşılamaktadır (Resim 15b).



Resim 15b. Sesli alıştırma örneği

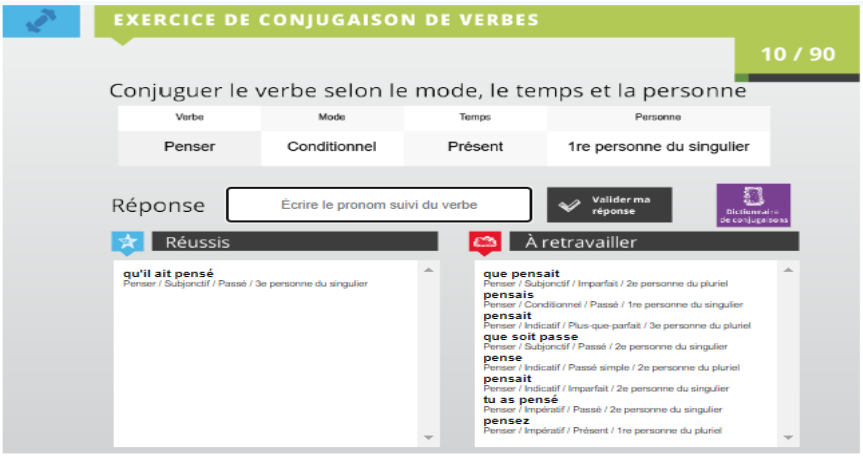
Bir tür işitme-anlama etkinliği olarak da adlandırılabilecek bu sesli alıştırmada, hoparlör butonuna üzerine basıldığında seçilen konu başlığıyla ilgili bir sözcük Fransız natif bir konuşucu tarafından seslendirilmekte ve kullanıcılar da duydukları bu kelimeyi verilen boşluğa doğru olarak yazmaya çalışmaktadır. Eğer kelime anlaşılmıyor veya bilinemiyorsa *Passer* (geç) butonuna basılarak bir sonraki sözcüğe geçilebilmektedir. Verilen cevabı doğrulanması içinse diğer tüm soru örneklerinde olduğu gibi *Valider* tuşu kullanılmakta ve bu alıştırma türüne mahsus olmak üzere doğrudan bir dönüt alabilmektedir. Yukarıda da belirtildiği üzere öğrencilerin duyduklarını anlama, sınırlı da olsa kendilerini yazılı olarak ifade etme ve kelime bilgilerini pekiştirme amaçlı hazırlanmış bu tür sesli alıştırmaların aynı zamanda öğrencilerin telaffuzlarını düzeltme ve geliştirmelerine de katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Platformdaki alıştırma türleri bunlarla sınırlı olmayıp *Exercices* (alıştırmalar) sayfasındaki seçilen konuya göre değişiklik gösteren alıştırma türleri de bulunmaktadır. Bu alıştırma türlerinden biri de *Classement* (sınıflandırma) örneğidir. Genellikle öğrencilere bir grup cümle verilerek bunların belirli ölçütlere ya da tanımlara göre sınıflandırılması istenmektedir. Örneğin aşağıda verilen ekran görüntüsünde öğrencilere 6 (altı) adet cümle verilerek bu cümlelerde kullanılan fiillerin çekim türlerine (şahıslara göre çekilenler ve şahıssız olarak çekilenler) göre sınıflandırılmaları istenmektedir (Resim16). Böylelikle öğrenciler sol sütunda konumlanmış cümleleri okuduktan sonra bunları ayrı ayrı taşıyarak sağ sütunda verilen iki ayrı başlık altında sınıflayabilmekte ve kontrolünü de diğer tüm alıştırmalarda olduğu gibi anında sağlayabilmektedir.



Resim 16. Sınıflandırma soru örneği

Bu başlıktaki son alıştırma türü ise etkileşimli fiil çekimidir. Bu alıştırma sayesinde öğrenciler Fransızca fiil çekim bilgilerini kontrol edebilmektedir. Alıştırma başlığına tıklandıktan sonra öncelikle ilk açılan sayfada kullanıcılar çekmek istedikleri fiil ya da fiilleri ilgili bölmeden tek tek girerek /seçerek (herhangi bir harf girildiğinde o harfle başlayan fiiller otomatik olarak hemen sıralanmaktadır) bir çekim listesini oluşturabilmektedir. Ardından sağ tarafta yer alan sütundan çekim listesindeki fiiller için kip/leri ve zaman/ları da işaretleyip *Commencer* (başlat) butonuyla alıştırmaya başlayabilmektedir. Bu sefer açılan sayfada sistem, kullanıcıların seçtiği fiil listesindeki ilk fiilden başlayarak fiilin mastar halini verip bir önceki sayfada işaretlenen kip ve zamanlara göre sistemin rastgele kendi seçmiş olduğu şahısta alttaki *Réponse* (cevap) bölmesine yazmaları istenmektedir. Ardından *Valider ma réponse* (cevabımı doğrula) düğmesine basarak cevaplarını doğrulayabilmekte, şayet cevap doğruysa hemen aşağısındaki *Réussis* (başarılı) bölmesine düşmekte, yanlış bir çekim yapıldığı takdirde de *À retravailler* (yeniden dene) seçeneğiyle yeni bir çekim daha yapabilmektedir. Böylelikle bu alıştırma türünde de kullanıcılara doğrudan bir dönüt sağlandığı ve bu sayede onların da tek bir sayfada hem çalışıp hem de doğru ve yanlışlarını anında görerek ona göre bir ilerleme kaydedebilecekleri anlaşılmaktadır (Resim 17).



Resim 17. Etkileşimli fiil çekimi alıştırması

2.2. Yönlendirme

Genel yapı ve içeriğinin ardından bu başlık altında da site içerisinde kullanıcıların işlevsel ve eğitsel amaçlı olarak nasıl yönlendirildikleri, gezinimlerinin nasıl sağlandığı ve otonom olarak çalışabilmeleri için kendilerine ne tür bağlamsal arka plan yardım araçları sunulduğu incelenmektedir.

2.2.1 İşlevsel yönlendirme

İşlevsel yönlendirmede öncelikle kullanıcıların site içerisinde kolaylıkla gezinebilmeleri amaçlanmaktadır. Böylelikle hangi amaçla olursa olsun herhangi bir site tasarlanırken bilişim ve İnternet teknolojilerinin bütün imkânlarından yararlanılması kaçınılmaz olmaktadır. Bu bağlamda, ilk olarak giriş sayfasında, yukarıda Resim 2'de de görüldüğü gibi kullanıcıların karşısına sembol ve başlıklarla donatılmış gri renkteki; *oyunlar*, *videolar*, *karşılıklı yardım alanı*, *alıştırmalar*, *sınavlar ve küçük çalışma tüyoları, CyberRévisions* (YouTube kanalı) ana menüleri/bölümleri çıkmaktadır. Ardından

sayfa aşağıya doğru kaydırıldığında da sırasıyla yukarıda açıkladığımız *seviye seçme*, *ders seçme*, *öne çıkanlar* ve son olarak da *ebeveynler ve öğretmenler* kutucuklarına ulaşılmaktadır. Kullanıcılar için, özellikle de küçük yaştaki öğrenciler için bütün bu başlık ve menülerde yer alan yazılı, görsel ve sesli dokümanlar, oyunlar ve etkinliklerin tamamına; *başlat*, *devam et*, *tanıtım videosunu geç*, ← → ok (yönlendirme) tuşları ya da klavye üzerinden kullanılan kimi kısa yol tuşları gibi oldukça basit ve kısa yönlendirmeler aracılığıyla ulaşmak, içerilerinde gezinmek ve etkileşmek mümkün olmaktadır.

Bunların yanı sıra, alıştırma ve videolarda kullanıcıların karşısına çıkan hoparlör simgesi ve videoyu başlatıp durdurmak için konumlanan sembollü diğer göstergeler de birer işlevsel yönlendirme araçları olarak kullanıcıların sitede kolaylıkla gezinmelerine yardımcı olmaktadırlar. Son olarak, yukarıda giriş sayfasının çözümleme aşamasında bahsedilen sevimli yaratık figürü *Flo* da giriş sayfasında kullanıcılara statüleri ve sınıf düzeyleriyle ilgili seçim yapmaları konusunda gereken yönlendirmelerde bulunmaktadır (Resim 18).



Resim 18. Flo'nun sunduğu yönlendirme yardımı

2.2.2. Eğitsel yönlendirme

Eğitsel yönlendirme, otonom öğrenme amaçlı tasarlanmış sitelerde kullanıcılara öğrenimleri sırasında ihtiyaç duyabilecekleri bir takım yönergeler (Fr. consignes), bağlamsal arka plan yardımları ve dönütleri içermektedir.

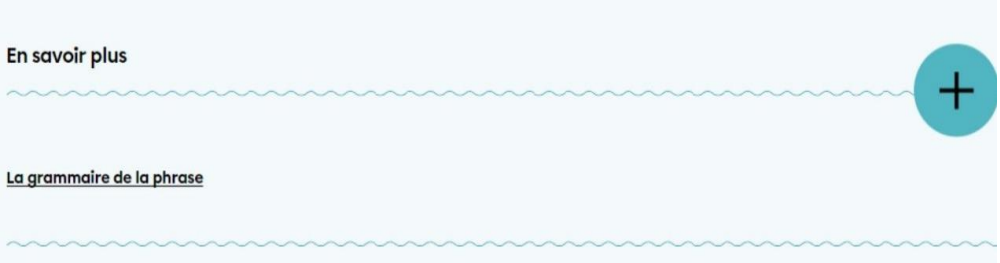
2.2.2.1. Yönergeler

Eğitsel yönergeler, kullanıcılar otonom olarak çalışırken sunulan içerik, derse ya da alıştırmalara dair neler yapmaları ve nasıl ilerlemeleri gerektiği konusunda bir takım yazlı, sözlü veya görsel (ikonik) eğitsel direktifleri içermektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde *Alloprof* sitesinin; içerik, etkinlik ve alıştırmalara yönelik oldukça zengin, sade ve anlaşılır yönergelerle donatıldığı görülmektedir. Örneğin giriş sayfasından başlayan *Choisis un niveau scolaire* ve *Choisis un matiére* gibi "başlık" yönerge, etkinlik, alıştırma ve oyunlar içerisinde spesifik olarak gittikçe daha ayrıntılı ve anlaşılır bir hal almakta ve o alıştırma ya da oyuna özgü neyin nasıl yapılması gerektiği konusunda oldukça sade ve anlaşılır direktifler (yönergeler) içermektedir. Ayrıca kimi zaman yönergelerle birlikte sunulan kısa bilgilendirme metinlerinin de alıştırma ve oyunlar hakkında kısa bilgiler içermesi kullanıcıların, soruların nasıl cevaplanabileceği veya oyunların nasıl oynanacağı hakkında fikir sahibi olmalarına da imkân tanımaktadır (Resim 19).



Resim 19. Çoktan seçmeli sorular hakkında bilgilendirici metin

Bütün bunların yanı sıra, özellikle konu anlatımlarında, konuyla ilgili olarak öğrenciler bağlantılar aracılığıyla diğer konu başlıklarına yönlendirilmektedir. Öğrenci *En savoir plus* (daha fazla bilgi edin) adlı bu kısma geldiğinde konuya dair başka bilgilere ulaşmak için verilen bağlantıları kullanabilmektedir (Resim 20).

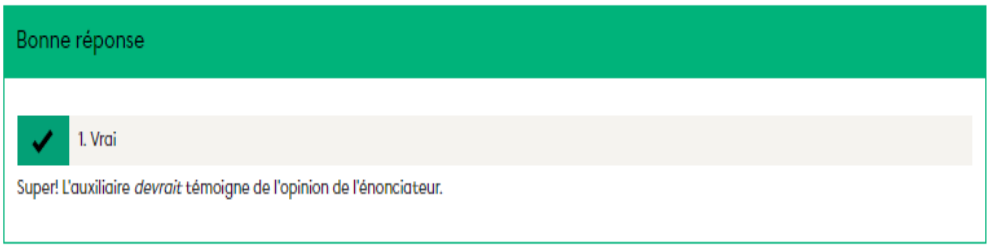


Resim 20. Konuyla bağlantılı diğer anlatımlara ulaşabileceğini gösteren kısım

Bu örnekler haricinde sitede her bir alıştırma ve oyun öncesinde kullanıcıların karşısına çıkan kısa fakat etkili bilgilendirme metinleri, bu türden otonom dil öğrenme platformları için oldukça gerekli ve faydalı sayılabilecek yönlendirmelerdir.

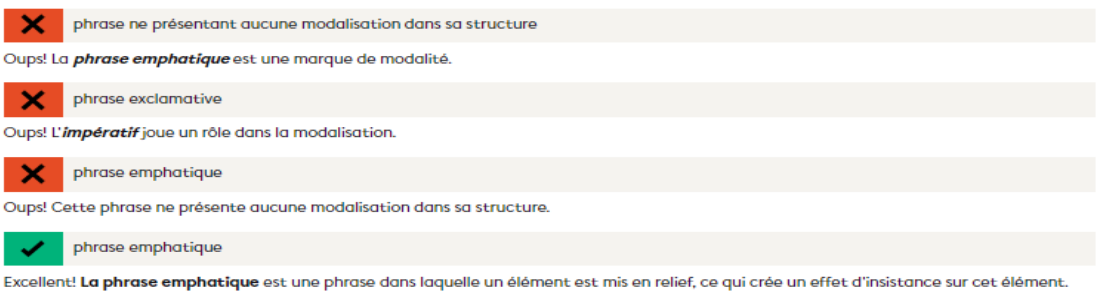
2.2.2.2. Dönüt

Alloprof sitesi, yukarıda alıştırmalar kısmında da belirtildiği gibi kullanıcılara cevaplarıyla ilgili doğrudan ve dolaylı olmak üzere iki tür dönüt sağlamaktadır. Örneğin aşağıdaki "doğru-yanlış" türündeki gibi alıştırmalarda kullanıcılara cevaplarıyla ilgili anında doğrudan bir dönüt verilirken (Resim 21), çoktan seçmeli ve benzer alıştırma türlerinde ise sonradan dolaylı bir dönüt sağlanmaktadır (Resim 22).



Resim 21. Doğrudan dönüt örneği

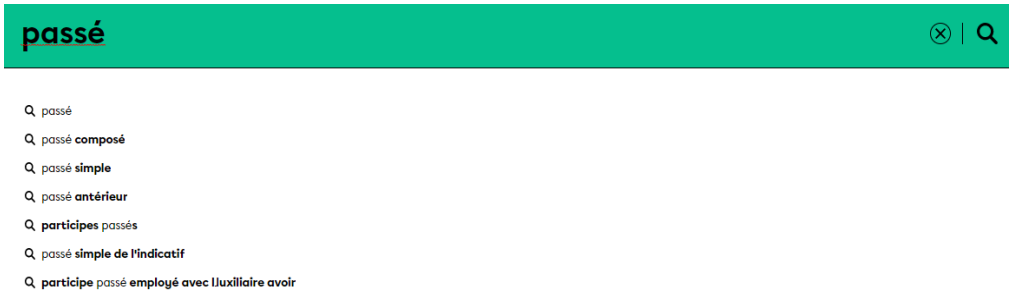
Alıştırmalarda dönütün türünü belirleyen en önemli unsur; sayfada tek bir sorunun olması ve bu sorunun cevabının da sayfa yenilemeden, yani başka bir sayfaya geçmeden doğrudan aynı sayfa üzerinden verilebilmesidir. Örnek olarak yukarıda sunulan doğru-yanlış soru tipinde olduğu gibi sorunun ekranda tek bir soru olarak görünmesi sebebiyle kullanıcı işaretlemiş olduğu cevabı *Valider* tuşuna basarak doğrudan anında kontrol edebilmektedir. Ancak aşağıdaki "çoktan seçmeli" soru örneğinde ise kullanıcı sayfada art arda sıralanan sorulara doğru olduğunu düşündüğü cevapları verdikten (işaretledikten) sonra ancak başka bir sayfada cevaplarını kontrol edebilmektedir. Dolayısıyla bu noktada, kullanıcı sorularının cevaplarını hem sonradan kontrol edebildiği için hem de bu cevaplara başka bir sekmede ulaşabildiği için "dolaylı" olarak nitelendirilebilecek bir dönüt almaktadır (Resim 21).



Resim 22. Dolaylı dönüt örneği

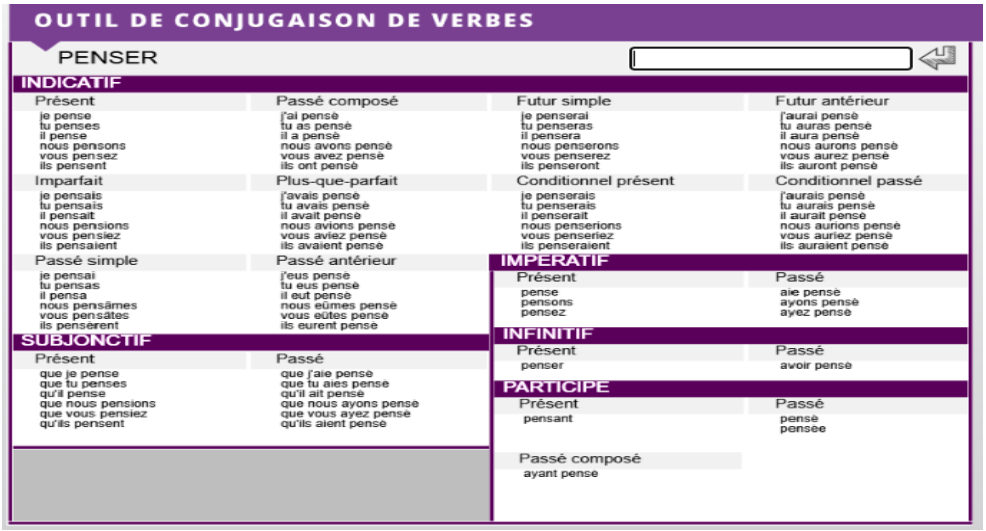
2.3. Eğitsel amaçlı arka plan yardım araçları

Kullanıcıların tamamen otonom (özerk), bir başka deyişle herhangi bir yönlendirme olmaksızın ve eğitsel yardım almadan kendi başlarına çalışabilmeleri için platformun bağlamsal birçok arka plan yardım aracı sunduğu görülmektedir. Sözü edilen yardım araçları; başta site içi arama motoru olmak üzere, fiil çekim sözlüğü, çevrimiçi ortamda herhangi bir konu hakkında öğretmenlere soru sorulabilme düzeneği (Zone d'entraide) ve sosyal medya hesaplarından oluşmaktadır.



Resim 23. Örnek olması amacıyla aratılan bir konu ve çıkan başlıklar

Yukarıda Resim 23'de görüldüğü gibi ana giriş sayfasının sağ üst köşesinde yer alan ve oldukça kolay erişilebilen bir site içi arama motoru aracılığıyla kullanıcılar, derslere dair herhangi bir konu hakkında bilgi edinmek için araştırma yapabilmektedir. Arama motoruna ek olarak dilbilgisi alıştırmaları kısmında kullanıcılara, özellikle fiil çekim alıştırmalarında yararlanabilmeleri için çevrimiçi bir Fransızca fiil çekim sözlüğü sunulmaktadır. Sözü edilen alıştırmaların olduğu sayfanın sağ tarafında yer alan *Dictionnaire de conjugasions* (çekimler sözlüğü) bağlantısı (simgesi) ile bu sözlüğe erişim sağlanabilmekte ve sağ üst köşesinde bulunan boşluğa çekimi bilinmeyen herhangi bir fiil yazılarak tüm kip ve zamanlarında çekimlerine ulaşmak mümkün olmaktadır. Her ne kadar dolaylı olarak erişilse de kullanım kolaylığı ve kullanıcıların dilbilgisi kazanımlarına katkı sağlaması sebebiyle faydalı bir arka plan yardım aracı olarak değerlendirilebilir (Resim 24).

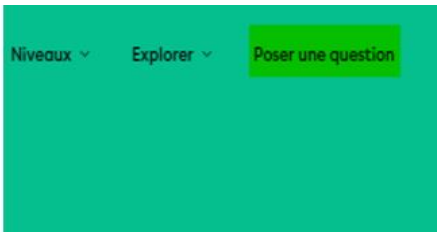


Resim 24. *Penser* fiilinin çekim örneği

Kullanıcılara sunulan bir diğer bağlamsal yardım ise Türkçe "karşılıklı yardım alanı" anlamına gelen *Zone d'entraide* sayfasıdır. Platformdaki bu düzenek sayesinde öğrenciler ya da diğer bir ifadeyle kullanıcılar, eğitmenlerle işbirliği yapabilmekte ve sorular sorup yanıtlar alabilmektedir. Bu kısma giriş sayfasındaki kendi adını taşıyan butondan (Resim 25) ya da sayfasının en üst kısmında sıralanmış sekmelerdeki *Poser une question* sekmesinden erişim sağlanabilmektedir (Resim 25a).

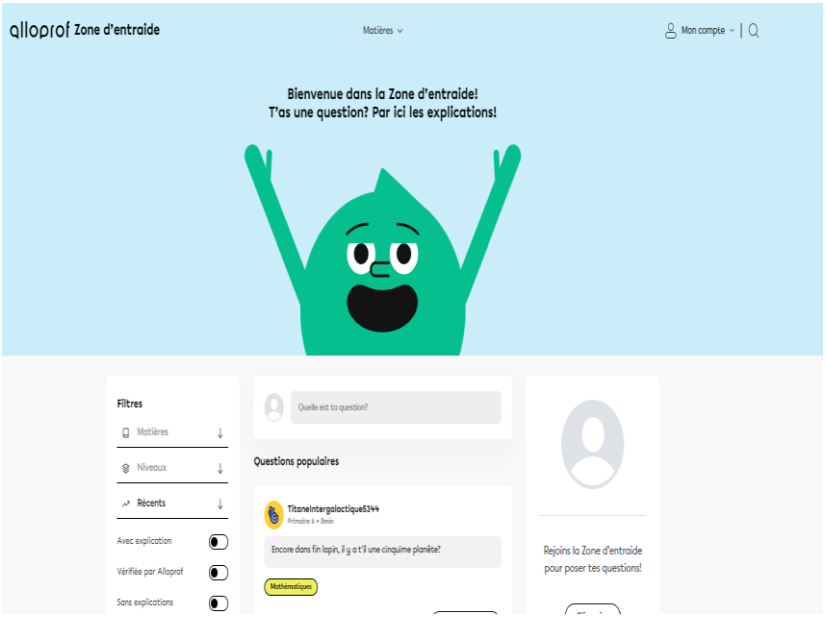


Resim 25. *Zone d'entraide* butonu



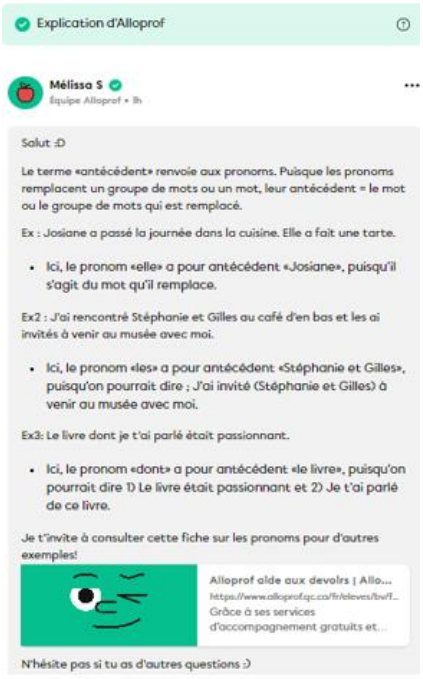
Resim 25a. *Poser une question* sekmesi

Her iki seçenekte de kullanıcıların karşısına "soru sorma" sayfası çıkmaktadır (Resim 25b). Ancak *Poser une question* sekmesinden gidildiğinde kullanıcıları iki seçenekli bir başka ekran karşılamaktadır: *Zone d'entraide* ve *Demander un prof*. İkinci seçenek, yani "bir öğretmen talep et" özelliğ hâlihazırda kullanılmaz durumdadır. Ayrıca bu kısımda Kebek eyaleti dışında ikamet eden öğrenciler/kullanıcıların soru soramayacağını gösteren bir de uyarı bulunmaktadır.



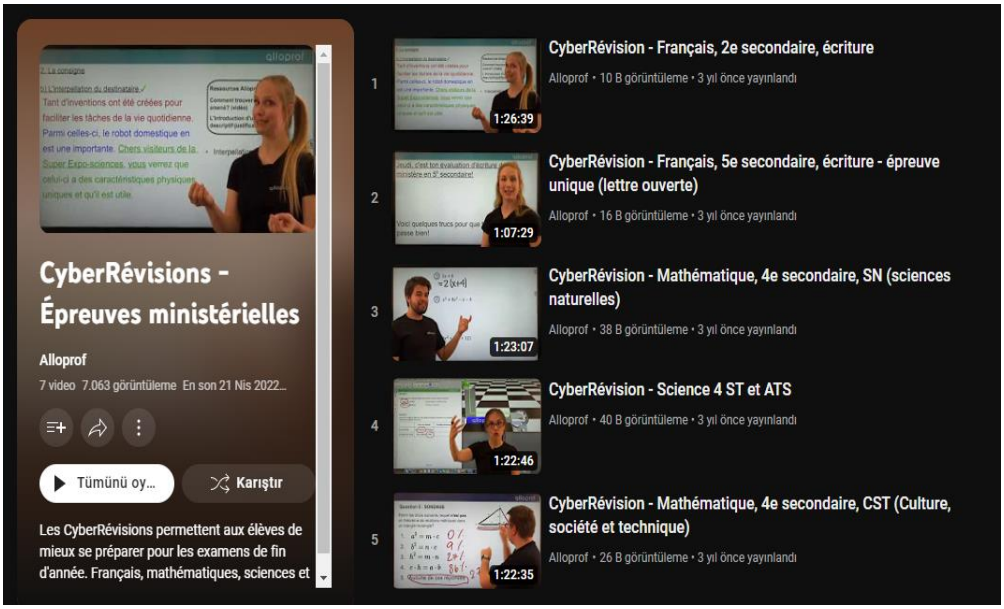
Resim 25b. *Zone d'entraide* sayfasının görünümü

Bu bölümde kullanıcılar (öğrenciler) dersleri hakkında istedikleri zaman yazılı olarak platform eğitmenlerine sorularını yöneltebilmekte, eğitmenler de duruma göre bu sorulara iki ile üç gün içerisinde ve hatta kimi zaman saatinde cevaplar verebilmektedir. Öğrencilerle her daim işbirliği içerisinde olan deneyimli eğitmenlerin bu soruları yanıtlarken oldukça istekli oldukları gözlenmektedir. Sayfaya göz gezdirildiğinde, solda derslerin ve sınıf düzeylerinin filtrelenme seçenekleri, orta kısımda sorunun girilebileceği küçük bir boşluk, onun altında daha önce sorulan sorular ve güncel açıklamaların bulunduğu bir kısım ve hemen sağ tarafında ise platformda herhangi bir hesabı olmayan kullanıcıları hesap açmaları için yönlendiren bir bölüm yer almaktadır. Yan taraftaki ekran görüntüsünde (Resim 25c), bu bağlamda sorulan güncel bir soru ve ona verilen yanıt incelenmiştir: Fransızca *antécédent* konusunun ne olduğunu içeren sorunun platform eğitmenlerinden Mélissa tarafından cevaplandırıldığı görülmektedir. Eğitmenin bu dilbilgisi sorusunu, uzun ve ayrıntılı bir açıklamayla birlikte kimi cümlelerle de örneklendirerek yanıtladığı anlaşılmaktadır. Ayrıca konusuna göre kimi soruların sonuna açıklamaları takiben kimi bağlantılar eklendiği görülmektedir. Bu bağlantılar aracılığıyla da kullanıcılar doğrudan o konuların anlatıldığı sayfalara yönlendirilmektedirler.



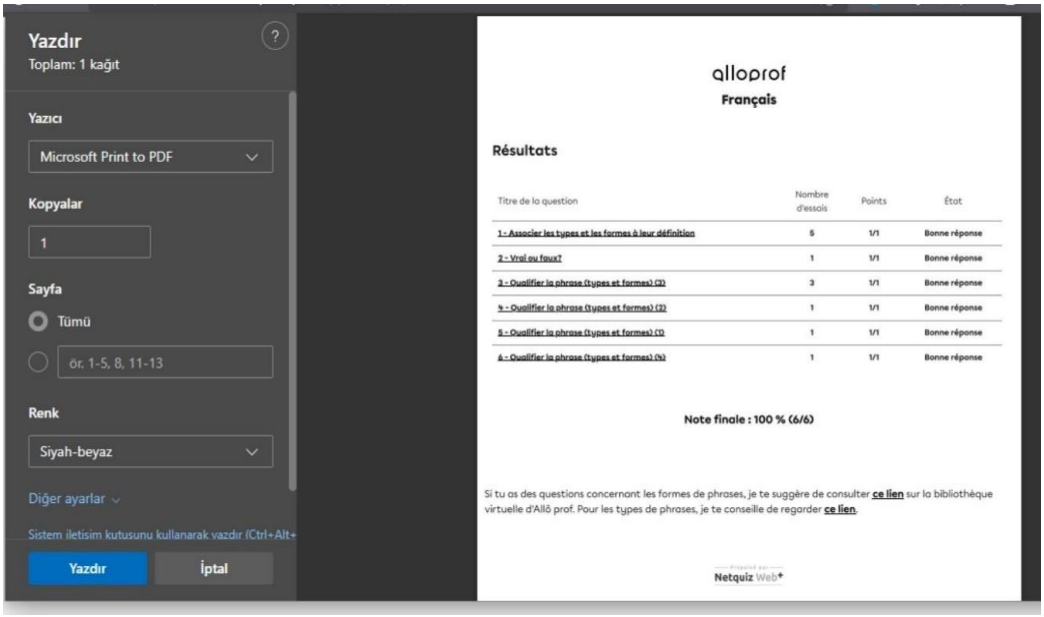
Resim 25c. Sorulan soruyu açıklama örneği

Platformun aynı zamanda *CyberRévisions* adlı bir *YouTube* kanalı bulunmaktadır. Eğitsel amaçlı arka plan yardım araçlarından biri sayılabilecek bu kanala site bünyesinde görev yapan eğitmenlerin kimi dersler için konu anlatım videolarını yükledikleri görülmektedir. Buradaki ders videolarına, girişi sayfasındaki Explorer sekmesinin altında yer alan *CyberRévisions* düğmesiyle ulaşılabildiği gibi sitenin giriş sayfasının en alt kısmında sosyal medya hesaplarının yer aldı bölümdeki *YouTube* arama butonuna "CyberRévisions" yazarak da erişim sağlanabilmektedir (Resim 26). Ancak buradaki video listesinin (toplamda 7 video bulunmaktadır) 4 yıl önce oluşturulduğu (yüklendiği) ve o tarihten bu yana herhangi bir güncelleme yapılmadığı görülmektedir.



Resim 26. *CyberRévisions* (YouTube kanalı listesi)

Kullanıcılara sunulan bir başka yardım aracı da alıştırmaları cevapladıktan sonra başarı durumlarını yazdırabilme seçeneğidir. Bir tür ölçme-değerlendirme düzeneği olarak da tanımlanabilecek bu özellik kullanıcıların o konuya dair alıştırmalardaki başarı oranlarını göstermektedir. Bir tür "karne" de sayılabilecek bu özellik kullanıcılara ancak ilgili konudaki alıştırma sorularının tamamı yanıtlandıktan sonra sunulabilmektedir. Öğrencilerin performanslarını bu şekilde belgelendirerek kaydedebilmeleri ya da çıktı olarak alıp saklayabilmeleri bir tür bağlamsal yardım olarak görülebilir (Resim 27).



Resim 27. Ölçme-değerlendirme düzeneği

Son olarak, yukarıda sitenin genel yapısından bahsederken de değinildiği gibi kullanıcılar, giriş sayfasının sağ alt köşesinde yer alan *Instagram* (https://www.instagram.com/alloprof/), *Twitter* (https://twitter.com/alloprof), *Facebook*: (https://www.facebook.com/alloprof) ve *YouTube* (https://www.youtube.com/c/alloprof/videos) gibi sosyal medya araçları üzerinden de platformu takip edebilmekte ve çalışanlarla birebir iletişime geçebilmektedirler. Sosyal medya hesaplarının haricinde kullanıcılar ayrıca başka birçok konuda bu hesapların hemen altında yer alan *Nous contacter* (bizimle iletişime geçin) bölümünü kullanarak da verilen başlıklar doğrultusunda platformla iletişim kurabilmektedir. *YouTube* hariç platforma ait sosyal medya ortamlarının tamamı düzenli olarak içerik üretip paylaşımlar yapmak suretiyle kullanıcılarıyla olan etkileşimlerini canlı tutmaktadır.

3. SONUÇ YERİNE

Bu çalışmada, Kanada'nın Kebek eyaletinde ilk ve ortaöğretim düzeyinde öğrenim gören göçmen çocukları için okul dışı bir dijital öğrenme ortamı olarak tasarlanan *Alloprof* sitesinin Fransızca ders modülü otonom dil öğrenimi çerçevesinde çözümlenmiştir. Bu çözümleme neticesinde elde edilen verilerden hareketle şu çıkarımlar yapılmıştır:

a. Sitenin içeriğinin, ulusal düzeyde ilk ve ortaöğretim müfredatı doğrultusunda yapılmış olması, bu öğrenim basamaklarında olan öğrenci ve ailelerin derslerle ilgili yardım gereksinimlerini ücretsiz bir şekilde karşılayabilecekleri bir olanak sunduğu;

b. Hedefin göçmen çocuklar olması sitenin geliştirilmesinde kapsayıcı bir yaklaşımla hareket edildiği;

c. Müfredattaki derslerin neredeyse tamamı için bir içeriğin sunulması sitenin hedef kitlenin eğitimine yönelik bütüncül bir yaklaşımla tasarlandığı;

d. Bu site aracılığıyla öğrencilerin okuldaki derslerde öğrenmekte ve/ya takip etmekte zorlandıkları konular için doğrudan yardım alabilme olanakları sunulduğu ve bu olanakların sunulmasında da eğlenceli arayüzlerle merak uyandırıldığı;

e. Verilen desteklerde konuların işlenişinin oyunlarla desteklenmesinin hedef kitlenin gereksinimlerinin dikkate alındığı;

f. "Ulusal ev ödevi desteği" çerçevesinde Kebek Millî Eğitim Bakanlığı tarafından platformun resmi olarak onaylanmasının siteye erişimin yaygınlaştırılmasına doğrudan katkı getirdiği;

g. Bu siteye erişimde okul terk oranlarının yüksek olduğu bölgelere erişimin öncelikli görülmesinin yaşamsal bir önemi olduğu;

h. Sitenin kullanıcılara bir dili öğrenirken ihtiyaçları olan tüm araç, gereç ve içeriği bir bütün olarak sunduğu;

i. "Karşılıklı yardım bölgesi" (Zone d'entraide) uygulamasının site açısından en ayırt edici uygulamalardan biri olduğu; kullanıcının doğrudan yardıma gereksinim duyduğu durumlarda platform ekibindeki eğitmen tarafından yardım sağlandığı;

j. Diğer yandan, temel dil becerileri tüm bileşenleri ile göz önünde bulundurulduğunda; platformun bilişim (enformatik) teknolojilerinin son imkanları doğrultusunda ağırlıklı olarak Fransızca yazılı (okuma) ve sözlü anlatım becerilerini önceleidiği, yazılı anlatım becerilerinin boşluk doldurma gibi küçük bir takım yapısal sözcük ve dilbilgisi alıştırmalarıyla sınırlı olduğu ve sözlü anlatım yetisine yönelik herhangi bir düzenek ve içerik sunulmadığı;

k. Alıştırmalarda özellikle de yanlış yanıtlandığı belirtilen sorulara ilişkin herhangi bir geribildirim verilmemesi veya açıklama yapılmamasının önemli bir eksiklik olduğu, aksine her yanlış yanıt sonrasında bilgilendirici notların olması ve/ya yanlış cevaplanan sorunun bağlantılı olduğu konu hakkında hypertext aracılığı ile ulaşılabilir bir bağlantı olmasının tercih edilebileceği, böylelikle öğrencinin aklında hiçbir soru işareti kalmadan o soruyu neden yanlış yaptığını ve doğru cevaba nasıl ulaşabileceğini öğrenebileceği;

l. Son olarak, sitenin *CybérRevisions* kısmında bulunan *YouTube* oynatma listesindeki konu anlatımlarının güncel olmadığı, buraya en son 4 yıl önce video yüklendiği için platformun bu özelliğinden yararlanmak isteyenlere sınırlı bir hizmet sunulduğu düşünülmektedir.

Bütün bu çıkarımlar doğrultusunda, çalışma kapsamında çözümlenen platform her ne kadar ulusal (Kebek) ölçekte desteklenen bir site olsa da Fransızcanın yabancı dil olarak öğrenilmesi söz konusu olduğunda, özellikle de başlangıç düzeyinde Fransızca öğrenenler için bu tür ortamların yararlı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Baron, G. L., & Bruillard, É. (1996). *L'informatique et ses usagers dans l'éducation*. Paris: PUF.

Carton, F. (2011). L'autonomie, un objectif de formation. In V. Castellotti & J. N. Nishiyama (Eds.), *Le Français Dans Le Monde (Numéro Spécial): Recherche et Applications: Contextualisations du CECR- Le Cas de l'Asie du Sud-Est* (p.57-67). Paris: CLE International.

Chevalier, Y., & Perrin, D. (1997). Stratégies semi-autonomes d'apprentissage du Français langue étrangère. *Revue de Linguistique et Didactique des Langues Etrangères*, (16), 145-160.

Chevalier, Y., Derville, B. & Perrin, D. (1998). Je vous ai compris: un outil multimédia pour l'autonomie. *Les Cahiers de l'ASDIFLE: Multimédia et Français langue étrangère*, (9), 64-68.

Cord-Maunoury, B. (1999). Analyse du site *Lire-français. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication (ALSIC)*, 2(4), 49-61. http://journals.openedition.org/alsic/1646

Cord-Maunoury, B. (2000). Analyse du site *Polar FLE. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication (ALSIC)*, 3(2), 239-254. http://journals.openedition.org/alsic/1880

Demaizière, F. (2001). Autoformation et individualisation. In L. Vincent-Durroux & R.Panckhurst (Eds.),*Autoformation et autoévaluation: une pédagogie renouvelée?* (pp.17-32). Montpellier: METICE-Université Paul Valéry, Montpellier III.

Derville, B., & Perrin, D. (1998). Je vous ai compris: un outil multimédia pour l'autonomie. *Les Cahiers de l'ASDIFLE: multimédia et français langue étrangère,* (9), 64-68. https://asdifle.com/publications/les-cahiers-de-lasdifle/liste-complete-des-cahiers/

Holec, H. (1998). L'apprentissage autodirigé: une autre offre de formation. In J. Sheils (Ed.), *Le Français Dans Le Monde (Numéro Spécial): Recherches et Applications: Apprentissage et Usagedes Langues Dans le Cadre Européen* (p.213-256). Paris: Hachette EDICEF.

Kartal, E. (2005). Çoklu-ortamlı yazılımların Fransızcanın yabancı dil olarak öğretimindeki yeri ve işlevleri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 231-244. https://dergipark.org.tr/tr/pub/uefad/issue/16682/173346

Kartal, E. (2005). The internet and autonomous language learning: A typology of suggested aids. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(4), 54-58. http://www.tojet.net/articles/v4i4/448.pdf

Lancien, T., (1998a). *Le multimédia*. Paris: Clé International.

Lancien, T., (1998b). Réseau et Français langue étrangère. In *Conférence Virtuelle sur les Applications des TIC dans l'Enseignement du Français Langue Étrangère*. Agence intergouvernementale de la Francophonie, du 7 au 18 décembre 1998, consulté le 09 janvier 2002. http://ciffad.francophonie.org/CONFFLE/RESSOURCES/contrib-lancien.html

Mangenot, F. (1996). Informatique et autonomie dans l'apprentissage des langues. In B. Rüschoff & D. Wolff (Eds.), *Technology-enhanced language learning in theory and practice* (pp. 21-32). Hull: EUROCALL.

Mangenot, F. (1997). Le multimédia dans l'enseignement des langues. In J. Crinon et Ch. Gautellier (Eds.), *Apprendre avec le Multimédia: Où en est-on?* (pp. 119-134). Paris: Retz.

Mangenot, F. (1998). Classification des apports d'Internet à l'apprentissage des langues. *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication (ALSIC)*, 1(2), 133-146. http://journals.openedition.org/alsic/1515

Özen, Y., Gülaçtı, F., & Çıkılı, Y. (2004). Eğitim Bilimleri ve İnternet. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 52-57. https://dergipark.org.tr/tr/pub/fudad/issue/47032/591208

Sanz, M., & Villanueva, M. L. (2002). Le projet SMALL et les enjeux de l'hypertexte pour l'autoformation. In M.-J. Barbot & V. Pugibet (Eds.), *Le Français Dans le Monde (Numéro spécial): Recherches et applications: Apprentissage des langueset technologies: Usages en émergence* (pp.67-75). Paris: Clé International.

Ek 1. Dil öğretim siteleri için değerlendirme şablonu

1. SİTENİN TEKNİK ÖZELLİKLERİ	
Sitenin adı	
İşlenen doküman (lar)ın türü	Resim+ ses+ metin / Ses + metin/ Resim + metin/ Sadece metin
Yazar-Tasarımcı	-
Sitenin ait olduğu sektör	Dernek ya da özel kuruluşlar/ Resmi (devlet) / İlk ya da orta öğretim kurumları/ Üniversite/ Proje/ Yayınevi…
Tasarlanma tarihi	-
Sitenin adresi	-
Güncelleme	Düzenli olarak güncelleniyor ya da hiçbir zaman güncellenmiyor
Gerekli donanım	-
Fiyatı	Ücretsiz ya da ödemeli
2. EĞİTSEL ÖZELLİKLERİ	
Hedef dil	Fransızca/ İngilizce /Almanca/ İspanyolca
Alan	Genel Fransızca/ Özel alan Fransızcası
Hedef kitle	Yeniyetmeler/ Yetişkinler/ Herhangi bir dilsel topluluk
Düzey	Başlangıç/ Orta/ İleri
Dilsel beceri (ağırlıklı olan)	Sözlü anlama / Sözlü anlatım /Yazılı anlama/ Yazılı anlatım
Amaç (ağırlıklı olan)	Sözcüksel/ dilbilgisel/ sesletimsel/ kültürel/ iletişimsel
Sözlü dil	Var/ Yok
3. SİTENİN ÇÖZÜMLENMESİ	
Genel Yapı/ İçerik	
Alıştırmalar/ Etkinlikler	Geleneksel yapısal alıştırmalar/ Benzeşimler / Oyunlar…
Yönlendirme (guidage)	o İşlevsel yönlendirme (Gezinme / Yükleme), o Eğitsel yönlendirme o Yönergeler o Yardımlar o Yanlışların yeniden ele alınması ve dönüt
Eğitsel amaçlı arka plan yardım araçları	Dilbilgisi fişleri/ Sözlük/ Ses kayıtları ya da filmlerin yazı dökümü/ Çeviri/ Arama motorları/ Tartışma odaları/ Elektronik posta/ Program ya da belge indirme
4. BİREŞİM (SENTEZ): SİTENİN OLASI KULLANIM DURUMLARI	