

## 52. Web Teknolojileri ve Yabancı Dil Öğretimi-Japon Yazısı Öğretimi Örneđi-<sup>1</sup>

Serdar YILMAZ<sup>2</sup>

**APA:** Yılmaz, S. (2024). Web Teknolojileri ve Yabancı Dil Öğretimi-Japon Yazısı Öğretimi Örneđi-. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi*, (Ö15), 933-949. DOI: <https://zenodo.org/record/13826038>

### Öz

Bu çalışmada, web teknolojilerinin yabancı dil öğretiminde, özellikle Japon yazısı öğretiminde nasıl kullanılabilceđi ve bu teknolojilerin etkinliđi kapsamlı bir şekilde incelenmektedir. Geleneksel öğretim yöntemlerine ek olarak, çevrim içi platformlar, interaktif uygulamalar ve diđer dijital araçların, dil öğrencilerinin dil becerilerini geliřtirmede ne kadar etkili olduđu vurgulanmaktadır. Çalışma, Japon yazısını öğrenen bireylerin karşılařtıkları zorlukları ele alarak, bu zorlukların üstesinden gelmede web teknolojilerinin sunduđu çözümleri detaylandırmaktadır. Ayrıca, çeřitli çevrim içi kaynaklar ve uygulamaların kullanımı üzerine odaklanılarak, bu araçların öğrencilerin motivasyonunu artırmada nasıl yardımcı olabileceđi tartışılmaktadır. Bu bağlamda arařtırmada, çevrim içi kaynakların ve interaktif uygulamaların sunduđu avantajlar ile öğrenme sürecini daha verimli ve keyifli hâle getirme potansiyelleri ile ele alınmaktadır. Çalışmanın bulguları, dijital araçların Japon yazısının karmařık yapısını anlamada önemli bir destek sağladığını göstermektedir. Özellikle kanji, hiragana ve katakana gibi yazı sistemlerinin öğrenilmesinde, görsel ve etkileşimli unsurların kullanımı öğrencilerin hafızalarını güçlendirmekte ve öğrenme sürecini hızlandırmaktadır. Ayrıca, bu teknolojilerin sunduđu anlık geri bildirim mekanizmaları, öğrencilerin hatalarını hemen fark etmelerini ve düzeltmelerini sağlamakta, bu da öğrenme sürecinin etkinliğini artırmaktadır. Sonuç olarak, web teknolojileri ve dijital araçlar, Japon yazısı öğretiminde yenilikçi ve etkili bir yaklaşım sunarak, öğrencilerin dil becerilerini geliřtirmenin yanı sıra, öğrenme sürecini daha ilgi çekici ve motive edici bir hale getirmektedir. Bu çalışma makale, eğitimcilerin ve dil öğrencilerinin, modern teknolojilerin sunduđu olanakları nasıl en iyi şekilde kullanabileceklerine dair önemli bilgiler sunmakta ve gelecekteki dil öğretim yöntemlerine yönelik deđerli çıkarımlar sağlamaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Web Teknolojisi, İnteraktif eğitim, Dil eğitimi, Kanji listesi, Video dersleri

- <sup>1</sup> **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiđi beyan olunur.  
**Çıkar Çatışması:** Çıkar çatışması beyan edilmemiřtir.  
**Finansman:** Bu arařtırmaı desteklemek için diř fon kullanılmamıştır.  
**Telif Hakkı & Lisans:** Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.  
**Kaynak:** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiđi beyan olunur.  
**Benzerlik Raporu:** Alındı – Turnitin, Oran: 15  
**Etik Şikayeti:** editor@rumelide.com  
**Makale Türü:** Arařtırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 28.06.2024-**Kabul Tarihi:** 20.09.2024-**Yayın Tarihi:** 21.09.2024; DOI: <https://zenodo.org/record/13826038>  
**Hakem Deđerlendirmesi:** İki Diř Hakem / Çift Taraflı Körleme
- <sup>2</sup> Arř. Gör. Dr., Erciyes Üniversitesi, Edebiyat Fakóltesi, Dođu Dilleri ve Edebiyatları Bölümü, Japon Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı / Erciyes University, Faculty of Letters, Department of Oriental Languages and Literatures, Department of Japanese Language and Literature (Kayseri, Türkiye), [serdary@erciyes.edu.tr](mailto:serdary@erciyes.edu.tr), ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4970-8275>, ROR ID: <https://ror.org/047g8vk19>, ISNI: 0000 0001 2331 2603, Crossref Funder ID: 501100003062

## Web Technologies and Foreign Language Teaching - An Example of Teaching Japanese Writing<sup>3</sup>

### Abstract

In this study, the effectiveness of web technologies in foreign language teaching, particularly in teaching Japanese writing, is comprehensively examined. It highlights how online platforms, interactive applications, and other digital tools, in addition to traditional teaching methods, can effectively improve language learners' language skills. The study addresses the challenges faced by individuals learning Japanese writing and details the solutions offered by web technologies to overcome these challenges. Furthermore, by focusing on the use of various online resources and applications, the study discusses how these tools can help increase learners' motivation. In this context, the study examines the advantages offered by online resources and interactive applications and their potential to make the learning process more efficient and enjoyable. The findings of the research indicate that digital tools provide significant support in understanding the complex structure of Japanese writing. Particularly in learning writing systems such as kanji, hiragana, and katakana, the use of visual and interactive elements strengthens learners' memories and accelerates the learning process. Additionally, the instant feedback mechanisms provided by these technologies enable learners to immediately identify and correct their mistakes, thereby increasing the effectiveness of the learning process. In conclusion, web technologies and digital tools offer an innovative and effective approach to teaching Japanese writing, enhancing learners' language skills and making the learning process more engaging and motivating. This research article provides valuable information for educators and language learners on how to best utilize the opportunities offered by modern technologies and offers valuable insights into future language teaching methods.

**Keywords:** Web Technology, Interactive learning, Language education, Kanji list, Video lessons

<sup>3</sup> **Statement (Thesis / Paper):** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.

**Conflict of Interest:** No conflict of interest is declared.

**Funding:** No external funding was used to support this research.

**Copyright & Licence:** The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.

**Source:** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.

**Similarity Report:** Received - Turnitin, Rate: 15

**Ethics Complaint:** editor@rumelide.com

**Article Type:** Research article, **Article Registration Date:** 28.06.2024-**Acceptance Date:** 20.09.2024-

**Publication Date:** 21.09.2024; **DOI:** <https://zenodo.org/record/13826038>

**Peer Review:** Two External Referees / Double Blind

## Giriř

Web, kısaltmasıyla bilinen World Wide Web (WWW), internet teknolojisinin kullanıcılara sunduđu bir ortam veya platformdur. Bu kavram, Tim Berners-Lee tarafından CERN'deki yazılım mühendisliđi çalıřmaları sırasında geliştirilmiř ve yaygın olarak kullanılmıřtır. Temel hedefi, bilginin internet üzerinde paylaşılmasını sađlamak ve kullanıcıların bu bilgiye eriřerek diđer kullanıcılarla etkileřime geçmesini kolaylařtırmaktır. Kullanıcılar, belirlenen bir arayüz aracılıđıyla iletiřim kurabilirler.

Web, sadece bir yazılım arayüzü deđil, aynı zamanda iletiřimin gerçekteřtiđi çeřitli protokol ve kuralları içeren geniş kapsamlı bir yapıyı ifade eder. Web teknolojileri, farklı kavramlar ve alt-teknolojileri içermektedir. Zaman içinde web, deđiřime ve geliřime tabi tutulmuřtur. İlk ortaya çıkıřından itibaren farklı web sürümleri ortaya çıkmıřtır. Günümüzde İnternet siteleri ve uygulamaları, sürekli olarak deđiřen ve kullanıcı ihtiyaçlarına uyum sađlayan bir ortamda bulunmaktadır. Web, sürekli olarak yenilenmekte ve ilerlemektedir. Web teknolojilerinde birçok kavram ve alt-teknoloji mevcuttur.

Günümüzde, İnternet hayatımızın olmazsa olmaz bir parçası hâline gelmiřtir. İletiřimden eğlenceye, ticaretten bilgi edinmeye kadar pek çok alanda İnternetin sunduđu imkanlar, günlük yařantımızı derinden etkilemektedir. Ancak, İnternet denildiđinde sadece kullanıcıların önünde görünen yüzü deđil, bu yüzün altında yatan karmařık yapıları ve teknolojileri de göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Burada devreye "web teknolojileri" kavramı girer.

Web teknolojileri, internetin iřleyiřini ve içeriđini oluřturan yazılım, protokoller, standartlar ve araçlar bütünüdür. Bu teknolojiler, web sitelerinin ve uygulamalarının oluřturulmasını, yayınlanmasını ve bu kaynaklara eriřilmesini sađlar. Web teknolojileri, sürekli olarak geliřmekte olan bir alandır ve bu alandaki yenilikler, internet deneyimimizi etkileyen önemli faktörlerdir.

Web teknolojilerinin temelini oluřturan HTML (Hyper Text Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets) ve JavaScript, internetin yapı taşlarıdır. HTML, web sayfalarının içeriđini yapısını tanımlamak için kullanılan bir iřaretleme dilidir. CSS, bu içeriđin görüntülenme řeklini kontrol ederken, JavaScript web sayfalarına etkileřim ve dinamizm kazandırır. Bu üç teknoloji, internetin ilk günlerinden bu yana varlıđını sürdürmekte ve sürekli olarak geliřtirilmektedir.

Ancak, günümüzde web teknolojileri sadece bu üç temel teknolojiyle sınırlı deđildir. Sunucu tarafı programlama dilleri olarak bilinen PHP, Python, Ruby gibi diller, web uygulamalarının geliřtirilmesinde önemli bir role sahiptir. Veritabanı teknolojileri, web sitelerinin büyük miktarda veriyi etkin bir řekilde yönetmesini sađlar. Bunun yanı sıra, web uygulamalarının dađıtımını ve yönetimini kolaylařtıran çeřitli platformlar ile çerçeveler bulunmaktadır.

Web teknolojileri alanındaki geliřmeler, mobil cihazların ve akıllı saatler gibi giyilebilir teknolojilerin yaygınlařmasıyla da yakından iliřkilidir. Duyarlı tasarım, mobil uyumlu web sitelerinin ve uygulamalarının önemini arttırmıřtır. Ayrıca, hızlı ve etkili web uygulamaları için yeni teknolojiler ve optimizasyonlar sürekli olarak geliřtirilmektedir.

Web teknolojileri, internetin temel altyapısını oluřtururken, aynı zamanda dijital dünyanın geleceđini de řekillendiriyor. Bu nedenle, bu alandaki geliřmeleri yakından takip etmek ve yeni teknolojilere uyum ađlamak, günümüzün dijital çağında bařarılı olmanın anahtarlarından biridir.

Web'in geçirdiđi deđiřim süreçlerine kısaca deđinilecek olursa web ortamı, ilk çıkıřından bu yana farklı

sürümlere evrilmiştir. Günümüzde, İnternet üzerindeki web siteleri ve uygulamaları, sürekli olarak değişen ve kullanıcı ihtiyaçlarına göre gelişen bir ortamda yer almaktadır. Sabit bir yapıya sahip olmayan Web, İnternet kullanıcılarının ihtiyaçlarını karşılamak için sürekli olarak değişmekte ve gelişmektedir. Bu süreç, ihtiyaçlara göre yenilenen ve gelişen kişiler tarafından yönlendirilmektedir. Bu aşamada, bugüne kadar mevcut olan ve yakın gelecekte ortaya çıkması olası olan bazı Web teknolojileri şunlardır:

1. Yapısal Web: Web'in evrimiyle birlikte, yapısal web içeriklerinde kullanılan işaretleme dilleri ve standartlar geliştirilmiştir. Bu, web sayfalarının yapısal olarak tanımlanmasını ve içeriklerin daha düzenli ve anlaşılabilir olmasını sağlar.
2. İnteraktif Web: Web, sadece bilgi sunma platformu olmaktan çıkarak kullanıcıların etkileşimde bulunabileceği bir ortam haline gelmiştir. İnteraktif web teknolojileri, kullanıcıların web sayfaları üzerinde işlem yapmasını, formları doldurmasını, yorum yapmasını ve daha fazlasını mümkün kılar.
3. Mobil Web: Mobil cihazların yaygınlaşmasıyla birlikte, web de mobil uyumlu hale gelmiştir. Mobil web teknolojileri, farklı ekran boyutlarına ve dokunmatik kontrole uyum sağlayarak kullanıcıların mobil cihazlardan web'e erişimini kolaylaştırır.
4. Bulut Bilişim: Web, bulut bilişim teknolojileriyle daha da entegre hale gelmiştir. Bulut tabanlı web hizmetleri, kullanıcılara depolama, hesaplama ve diğer işlevleri sağlar. Bu, kullanıcıların web üzerinden kaynaklara erişmelerini ve hizmetleri kullanmalarını sağlar.

Web 1.0, web teknolojilerindeki ilerlemeler sonucunda ortaya çıkan Web'in ilk neslidir ve günümüzde hala mevcut olan bir süreçtir. Web 1.0 döneminde, sadece HTML formatında yazılmış, güncellenebilen ve kullanıcılara sadece bilgi sunmayı amaçlayan statik web sayfaları bulunmaktadır (Kapan ve Üncel, 2020). Bu sayfaların birleşmesiyle oluşturulan web siteleri statik olarak adlandırılır. Web 1.0'deki web sayfalarında günümüzdeki popüler web teknolojileri ve uygulama eklentileri yerine hareketli resimler (GIF), zaman zaman harici olarak oluşturulmuş Flash animasyonları ve JavaScript yapıları görülebilir. Bu nesil web siteleri, kullanıcılarla etkileşim veya iletişim kurma imkânı sağlamazlar, bu yüzden "statik" olarak adlandırılırlar. Web 1.0'dan sonra, kullanıcılarla etkileşim içinde olan ve her alandaki gelişmelere ayak uyduran Web 2.0 teknolojisi ortaya çıkmıştır.

Web 2.0 teknolojilerinin hızlı gelişimi ve ilerlemesi, dil eğitiminde yeni bir yönelimin ortaya çıkmasına yol açmıştır (Sarıkaya, 2014). Web 2.0 teknolojileri, internet üzerinden insanların birbirleriyle iletişim kurmasını ve ortak çalışmalar yapmasını mümkün kılan araçlardır. Bu teknolojiler, özellikle sosyal ağların geliştirilmesinde önemli rol oynamakta ve geniş kitleler tarafından yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Web 1.0'ın yerini alan web 2.0 terimi ilk kez 2004 yılında O'Reilly Media tarafından kullanılmıştır. Web 1.0 döneminde, veri paylaşımı sadece bir ana bilgisayar üzerinde gerçekleşirken iletişim tek yönlüydü. Ancak web 2.0 teknolojisi ile paylaşım tüm kullanıcılar arasında gerçekleşmeye başladı. Bu durum iletişimi, veri paylaşımını ve sosyal medya araçlarının gelişimini sağladı. Böylece sosyal iletişim, bilgi paylaşımı ve sosyal ağlar daha evrensel bir boyut kazanarak "bilgi çağının" başlamasına yol açmıştır. Web 2.0, kullanıcıların içerik oluşturabileceği, iş birliği yapabileceği, bilgi ve fikir alışverişinde bulunabileceği ikinci kuşak bir web platformu olarak tanımlanmaktadır (McLoughlin& Lee, 2007). Web 2.0 araçları, bilgi paylaşımının yanı sıra çeşitli konularda etik kurallar çerçevesinde yorum yapmayı mümkün kılmaktadır. Web 2.0 tabanlı web siteleri ve bloglar, çeşitli özelliklere sahiptir. Ancak, etkili bir öğrenme ortamı oluşturmak sadece web araçlarının kullanımıyla sınırlı değildir. Web araçları, diğer öğrenme ve öğretme metotlarıyla birlikte kullanılarak destekleyici, etkileşimli ve işbirlikçi bir öğrenme ortamının inşa edilmesine katkı sağlayabilir. Web 2.0 araçlarının nitelikleri aşağıdaki gibi sıralanabilir:

- Öğretici ve öğrenici arasında etkileşimi, iş birliğini ve iletişimi sağlar.
- İçerik oluşturmayı mümkün kılar.
- Kullanımı kolay ve esnekler.
- Öğrencilerin yazma ve teknoloji becerilerini geliřtirmelerine yardımcı olur.
- Öğrenciler arasında iş birliğini teşvik eder ve yeni yöntemler öğrenmelerini sağlar.
- Öğretici-öğrenci ve öğrenci-öğrenci arasındaki mesafeyi azaltır, iş birliği ve iletişimi geliřtirir.
- Geleneksel öğrenme kalıplarının dışına çıkmayı sağlar.
- Öğretici rehber rolünü üstlenirken öğrenci kendi öğrenme sürecini yönlendirir.
- Web araçları öğrencileri motive eder.

Web 2.0 teknolojisi řu anda kullanılan bir teknoloji olmasına rağmen, gelecekte Web 3.0 ve hatta web 4.0 teknolojilerine evrileceđi düşünölmektedir. Bu teknolojiler, kullanıcı etkileşimiyle "akıllı" bir hale getirilen yapay zekâ teknolojileriyle donatılmış bir Web ortamını işaret etmektedir. Örneđin, web uygulamalarında görüntü işleme özelliđi eklenerek yüklenen fotoğraflarda yüz tanıma gibi işlemler yapılabilir hale gelmiştir. Gelecekte, evlerde kullanılan araç ve gereçlerin "akıllı web" ortamına bađlı olacađı ve elektronik eşyaların ve günlük aktivitelerin web üzerinden kontrol edilebileceđi öngörülmektedir.

### Eđitim Alanında Web 2.0 Uygulamaları

Son dönemlerde, dil eğitimi alanında Web 2.0 teknolojisini kullanan uygulamaların sayısı hızla artmaktadır. Bu uygulamalar, sosyal medya platformları üzerinde insanların dünya çapında etkileşim kurmasını sađlayan Web 2.0 teknolojisi sayesinde geliřtirilmiştir. Dil öğretimi, etkileşime dayalı bir alan olduđundan, bu tür teknolojilerin kullanımı dil öğrenme sürecini daha keyifli hale getirmekte ve öğrencilerin motivasyonunu artırmaktadır (Yılmaz, 2022).

Birçok web sitesi ve uygulama, dil öğretimine katkı sađlamayı amaçlamaktadır ve bu uygulamaların sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Örneđin:

- Socrative: Öğreticilerin hazırladıđı testleri öğrencilere sunan ve her öğrencinin kendi hızına göre soruları cevaplayabileceđi bir platformdur. Öğrenciler, mobil cihazları veya bilgisayarları aracılıđıyla testlere katılabilir ve anında geri bildirim alabilirler.
- Triventy: Öğreticilerin senkronize sınavlar oluřturmasına izin veren ücretsiz bir sınav oyun platformudur. Öğrenciler, mobil cihazlarını kullanarak sınavlara katılabilir ve öğretmenler de öğrencilerin performansını anında deđerlendirebilirler.
- Mentimeter: Sunum hazırlama aracı olarak bilinmesine rağmen, dil öğretimi sürecinde etkileşimli araçlar olarak da kullanılabilir. Anketler, kelime bulutları ve soru-cevap uygulamaları gibi araçlar, derslerde interaktif bir deneyim sađlamak için kullanılabilir.
- Flipquiz: Öğreticilere basit bir arayüzle soru hazırlama imkânı sunan bir uygulamadır. Öğrenciler, bu hazırlanan soruları sınıf içinde etkileşimli bir şekilde çözebilirler.
- Puzzlemaker: Çeřitli kategorilerde bulmacalar oluřturulmasına olanak tanır. Öğreticiler, öğrencileriyle paylaşabilecekleri ve derslerde eğlenceli bir şekilde kullanabilecekleri bulmacalar oluřturabilirler.
- Plickers: Öğreticilerin sınıf içi deđerlendirme faaliyetlerini kolaylıkla yapmalarını sađlayan bir web 2.0 uygulamasıdır. Öğrenciler, öğreticinin hazırladıđı cevap kartlarını kullanarak soruları yanıtlayabilir ve öğretici, bu yanıtları mobil cihazının kamerasıyla tarayarak anında geri bildirim alabilir.

- Crossword Labs: Çapraz bulmacaların çevrim içi olarak oluşturulmasını ve paylaşılmasını sağlayan bir araçtır. Bu araç, derslerde öğrencilerle etkileşimli bir şekilde kullanılabilen bir oyun aracı olarak hizmet verebilir.
- Riddle: Öğreticilere anket yapabilmeye, çevrim içi testler oluşturma ve öğrencilerin hazır bulunuşluk seviyelerini belirleme gibi imkanlar sunan bir web 2.0 uygulamasıdır.
- Kahoot!: Norveçli üç arkadaş tarafından geliştirilen Kahoot, eğlenceli ve interaktif bir öğrenme platformudur. 180'den fazla ülkede kullanılan Kahoot, bilgi yarışmaları, tartışmalar ve anketler gibi çeşitli eğitim etkinliklerini destekler. Kullanımı ücretsiz olan platform, esnek yapısı ve çeşitli soru türleriyle dikkat çeker. Öğrencilerin katılımını artırmak için görsel ve interaktif öğeler kullanır. Ancak, kullanabilmek için internet bağlantısı ve uygun teknik gereksinimler gereklidir.
- Quizizz: Quizizz, çoktan seçmeli sınavlar oluşturmak ve sınav yapmak için kullanılan bir çevrim içi araçtır. Öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemelerine izin verir ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirir. Quizizz, diğer uygulamalara kıyasla daha geniş bir soru yelpazesini destekler ve öğrencilere istatistiksel geri bildirim sağlar. Ancak, çoklu ortam desteği bulunmaması ve bazı teknik gereksinimlerin olması dezavantajları arasındadır.

Bu uygulamalar, dil öğretimi sürecini daha etkileşimli hale getirerek öğrencilerin motivasyonunu artırmakta ve öğrenme sürecini daha keyifli hale getirmektedir. Ayrıca, öğretmenlere öğrencilerin performansını değerlendirme ve derslerini daha etkili bir şekilde planlama imkânı sunmaktadır.

### E- Öğrenimde Kullanılan Araçlar

Web'in gelişmesi e-öğrenme ve uzaktan eğitim alanlarında büyük bir değişime yol açmıştır. E-öğrenme, öğrencilere zaman ve mekân sınırlaması olmaksızın bilgi edinme ve becerilerini geliştirme imkânı sunmaktadır. Bu bağlamda, e-öğrenme araçları ve Öğrenim Yönetim Sistemleri (ÖYS) önemli bir rol oynamaktadır.

E-öğrenme araçları, öğrencilere ve öğretmenlere çevrim içi ortamda öğrenme ve öğretme imkânı sunan çeşitli yazılımlar ve platformlardır. E-posta, forumlar, sohbet odaları, sanal beyaz tahta gibi iletişim araçları; resim arşivleri, otomatik indeksleme ve arama gibi içerik yönetimi araçları ve e-portfolio, sanal laboratuvar gibi öğrenme araçları e-öğrenme araçlarına örnek olarak verilebilir.

ÖYS'ler, e-öğrenme faaliyetlerini yönetmek ve kolaylaştırmak için kullanılan yazılım platformlarıdır. ÖYS'ler, e-öğrenme materyallerini sunma ve paylaşma, kurs kataloglarını yönetme, ödev alma ve sınavlara girme, geribildirim sağlama, öğrenme materyallerini düzenleme, öğrenci, öğretici ve sistem kayıtlarını tutma, rapor alma gibi birçok işlevi yerine getirir. İyi bir ÖYS'nin sahip olması gereken bazı önemli özellikler şunlardır:

- Diğer sistemlerle uyumluluk: ÖYS, farklı kurumların kullandığı diğer sistemlerle (örneğin, öğrenci bilgi sistemi) uyumlu çalışabilmelidir.
- Arşivleme: ÖYS, e-öğrenme materyalleri ve öğrenci kayıtları gibi verileri güvenli bir şekilde arşivleyebilmelidir.
- Yeniden kullanılabilirlik: ÖYS, e-öğrenme materyallerinin kolayca yeniden kullanılabilmesini ve farklı kurslarda uyarlanabilmesini sağlamalıdır.
- Erişilebilirlik: ÖYS, engelli öğrenciler de dahil olmak üzere tüm kullanıcılar tarafından erişilebilir olmalıdır.
- Ölçeklenebilirlik: ÖYS, kullanıcı sayısında, ders sayısında veya içerikte muhtemel bir artış kaldırabilecek kapasitede olmalıdır.

Bunu yanında en yaygın olarak kullanılan ÖYS'ler Açık Kaynak Kodlu ÖYS'lerdir. Bu sistemler, herkesin ücretsiz olarak erişebileceđi ve deđiştirebileceđi yazılım kodlarına sahip olan eğitim platformlarıdır. Bu sistemler, kullanıcıların ihtiyaçlarına göre uyarlanabilir ve geliştirilebilir. Moodle, ATutor, Dokeos, Bodington, FLE3, Caroline, Docebo, Drupal, DotLRN, eFront, Sakai, OLAT, WebCT, Blackboard, ANGEL gibi birçok açık kaynak kodlu ÖYS mevcuttur. Her birinin kendine özgü avantajları ve dezavantajları vardır.

Canvas LMS, günümüzde en popüler ÖYS'lerden biridir. Esnek ve özelleştirilebilir bir yapıya sahip olan Canvas LMS, öğreticilere ve öğrencilere birçok özellik ve araç sunmaktadır. Canvas LMS'nin bazı önemli özellikleri şunlardır;

- Esneklik ve özelleştirilebilirlik: Canvas LMS, öğreticilerin kendi ihtiyaçlarına göre dersleri tasarlamalarına, içerik oluşturup paylaşmalarına, öğrencilerle iletişim kurmalarına ve değerlendirme yapmalarına olanak tanır.
- Erişilebilirlik ve mobil: Canvas LMS, herhangi bir cihazdan, herhangi bir yerden, herhangi bir zamanda erişilebilir bir öğrenme ortamı sağlar.
- Güvenlik ve güvenilirlik: Canvas LMS, öğrenci ve öğretici verilerini korumak için yüksek güvenlik standartlarına sahiptir.

E-öğrenme araçları ve ÖYS'ler, günümüzde eğitimde önemli bir rol oynamaktadır. Farklı ihtiyaçlara ve bütçelere uygun pek çok seçenek mevcuttur. Kurumlar ve eğitimciler, ihtiyaçlarını en iyi şekilde karşılayan araçları ve sistemleri seçmelidir.

### **E-öğrenmenin Yabancı Dil Öğretimi Üzerine Etkisi**

Son yıllarda bilgisayar ve internet teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, iletişimi kolaylaştırarak insanların ve toplumların bilgi paylaşımını daha erişilebilir hale getirmiştir (Yıldırım, 2018). Bu durum, özellikle yabancı dile olan ilgiyi artırmış, internet ve bilgisayar kullanıcılarının yabancı dil eğitim ihtiyaçlarını karşılamak için çeşitli materyal ve içerik sunmuştur (Richards & Schmidt, 2010). Bu nedenle, geleneksel yabancı dil öğretiminin yetersizliđi ortaya çıkmış ve eğitimcileri yeni ve etkili eğitim modelleri arayışına yönlendirmiştir.

Teknolojik gelişmeler, özellikle eğitim bilimleri alanında ve yabancı dil eğitiminde önemli etkiler yaratmıştır (Godwin-Jones, 2018). Yabancı dil öğrenimi artık sadece dilin kendisini deđil, dilin kültürünü, yaşam tarzını ve düşünce şekillerini de içermektedir. Bu nedenle, öğrencilerin sesleri, görüntüleri ve kültürel materyalleri kullanarak dil öğrenimine katılmalarını sağlayan e-öğrenme ortamları, öğrenenlerin dil konuşan kişilerle etkileşimde bulunmasını sağlamaktadır (Warschauer, 1996). Çoklu ortam bileşenlerini içeren yeni teknolojiler, öğrenmenin daha etkili olması için birden fazla duyuşsal organa hitap ederek etkileşimi artırabilmektedir (Blake, 2016). İnternet ve çeşitli uygulamalar aracılıđıyla, duyduđunu anlama, okuduđunu anlama, konuşma ve yazma gibi yabancı dil becerilerinin geliştirilebileceđi düşünülmektedir (Hubbard, 2008). Yabancı dil öğretiminde her öğrencinin farklı ilgi alanları, ihtiyaçları ve öğrenme hızları olduğundan, daha verimli bir öğretim için öğreticilerin bu farklılıkları dikkate alarak etkinlikleri düzenlemeleri gerekmektedir (Brown, 2007). Bilgisayarlar, kişisel öğrenmeye olanak sağlayarak her öğrencinin seviyesine uygun programlar ve materyaller sunabilir (Felix, 2002). Öğrencilerin verilen materyallerle ilgili alıştırmalar yapması, cevaplarını değerlendirmesi ve eksikliklerini gidermek için çalışmalar yapılması mümkündür (Levy, 1997). Geleneksel yöntemlere göre önemli farklılıkları ve üstünlükleri nedeniyle, yabancı dil öğretiminde e-öğrenmenin kullanılması gerektiđi düşünülmektedir (Chapelle, 2001). İnternet'in keşfi ile sınırlar ortadan kalkmış ve bilgi

paylaşımı dünya çapında kolaylaşmıştır (Anderson & Dron, 2011). Bu durum, yabancı dil eğitimini de etkilemiştir. Teknolojik gelişmeler, yabancı dil alanındaki ilgiyi artırmakla kalmamış, aynı zamanda eğitim alanında ihtiyaç duyulan içerikleri de sunmaktadır. Bu nedenle, eğitimciler klasik yöntemlerin yanı sıra yeni eğitim modelleri arayışına girmiştir. Yeni modeller geliştirilirken, bu modellerin uygulanmasına yönelik çalışmalar da yapılmıştır (Warschauer&Healey, 1998). Uzaktan yabancı dil öğretimi sürecinde, üç temel unsur bulunmaktadır: öğretici, öğrenci ve öğretim ortamı (Moore&Kearsley, 2012). Öğretici, uzaktan eğitim için gerekli altyapıyı hazırlar ve yönlendirme sağlar. Öğrenci ise kendi öğrenme stratejisini belirler ve öğrenim sürecini yönetir. Öğretim ortamı ise radyo, televizyon, bilgisayar, internet, basılı materyaller, telefon gibi çeşitli araçların kullanıldığı bir ortamdır, bu ortam öğrenmenin gerçekleştirildiği ve materyallerin sunulduğu yerdir (Simonson, Smaldino, Albright, Zvacek, 2019).

Dünyada ve Türkiye'de yabancı dil öğrenenler için birçok dilin öğrenimi ve alıştırılmaları için çeşitli materyallere kolaylıkla erişilebilir (Egbert& Hanson-Smith, 1999). Hemen hemen tüm diller için internet siteleri ve uygulamalar aracılığıyla öğrenme ve geliştirme imkanları sunulmaktadır. Bu da bireylerin dil öğrenimi için uygulama ve teknolojiyi yaygın bir şekilde kullandıklarını göstermektedir. Web tabanlı sözlükler ve çeviri siteleri gibi kaynaklar da dil öğrenenlere dil öğrenme ve kullanma sürecinde kolaylık sağlamaktadır (Egbert, Paulus, Nakamichi, 2002).

Uzaktan eğitim yoluyla yabancı dil öğretimi ile ilgili yapılan araştırmalar, uzaktan eğitim öğrencilerinin motivasyonunun yüksek olduğunu ve daha başarılı olduklarını göstermiştir (Garrison& Vaughan, 2008). Uzaktan eğitim, yabancı dil öğretiminde özel yöntemler gerektirir. Uzaktan eğitim yöntemi, coğrafi ve iletişim açısından dezavantajlı durumda olan okullara ve az kaynaklı bölgelere eşit fırsatlar sunmak için daha yoğun bir şekilde kullanılabilir (Hrastinski, 2008). Ayrıca, yaygın olmayan dillerin öğretiminde de uzaktan eğitim yönteminin faydalı olabileceği düşünülmektedir (Wang &Reeves, 2007).

Daha işlevsel bir uzaktan eğitim uygulaması için e-posta ile iletişim, öğreticiyle sürekli iletişim, teknoloji kullanımı gibi faktörlerin göz ardı edilmemesi gerekmektedir (Ally, 2004). Nüfusu yoğun olan ülkelerde öğrenci sayısının çok olması, uzaktan eğitimi sürekli gündemde tutmaktadır. Ancak bu durum, eğitimin istenen düzeyde ve kalitede sunulmasını zorlaştırabilir. Bununla birlikte, dünyada yabancı dil öğrenme isteğine sahip geniş bir öğrenci kitlesi olduğundan, hazırlanacak e-öğrenme içeriklerinin faydalı olacağı düşünülmektedir (Holmberg, 2005).

### **Japon Yazısının Öğretimi: Eğitim Yöntemleri ve Yaklaşımları**

Yazı eğitimi genellikle kalem ve kâğıt kullanılarak yapılan bir süreci ifade etmektedir ve bu süreç genellikle ilköğretim çağındaki öğrenciler için temel bir öğrenme aracıdır (Smith, 2018). Bu geleneksel yöntemde, öğrencilerin harfleri tekrar tekrar yazmasıyla hafızalarına yerleşmesi amaçlanmaktadır (Jones, 2016). Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, bilgisayarların yaygın kullanımıyla el yazısı kullanımı hem bireysel hayatta hem de kurumsal ortamlarda azalmaktadır (Lee, 2019). Artık hemen hemen tüm işlemler klavye aracılığıyla yapılmaktadır. Ancak, yazı eğitimi sürecinde, derslerin daha iyi anlaşılması için çeşitli yardımcı eğitim materyalleri de kullanılmaktadır (Brown, 2017).

Japon yazısının öğretimi, dil öğrenme sürecinde önemli bir adımdır ve bu alanda çeşitli öğretim yöntemleri ile yaklaşımlar-bulunmaktadır. Bu çalışmada, Japon yazısının öğretimine yönelik bazı temel yöntemler ve bunların etkinliği üzerine odaklanılacaktır.



Japon yazısının öğretiminde yaygın olarak kullanılan yöntemler arasında "Kanji", "Hiragana" ve "Katakana" gibi farklı karakter setlerinin öğretilmesi bulunmaktadır. Bu karakterlerin öğrenilmesi, Japonca dilinin temelini oluşturur ve öğrencilerin dilbilgisi kurallarını anlamalarına yardımcı olur. Öğrenciler genellikle öncelikle Hiragana ve Katakana karakterlerini öğrenirken, daha sonra karmaşık Kanji karakterlerine geçiş yaparlar (Tanaka, 2020).

Japon yazısının öğretimindeki bir diđer önemli yöntem, öğrencilere pratik yapma fırsatı sunmaktır. Yazılı materyaller, öğrencilere okuma ve yazma becerilerini geliřtirmeleri için çeřitli metinler ve alıştırmalar sağlar. Ayrıca, öğretici rehberliğinde yapılan konuşma ve dinleme etkinlikleri, öğrencilerin dil becerilerini pekiřtirmelerine yardımcı olur.

Bunların yanı sıra, teknolojinin kullanımı da Japon yazısının öğretiminde giderek artan bir öneme sahiptir. Mobil uygulamalar, çevrim içi öğrenme platformları ve dijital araçlar, öğrencilere interaktif bir öğrenme deneyimi sunar ve dil öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirir.

Ancak, Japon yazısının öğretiminde karşılaşılan bazı zorluklar da vardır. Özellikle, Kanji karakterlerinin karmaşıklığı ve çok sayıda olmaları öğrencilerin dili tam olarak öğrenmede engel teşkil edebilir. Ayrıca, öğrencilerin karakterleri doğru şekilde öğrenmeleri ve ayırt etmeleri gerekmektedir, bu da zaman ve çaba gerektirir.

Japon yazısının öğretimi, çeřitli yöntemler ve yaklaşımlar kullanılarak gerçekleştirilebilir. Her bir yöntemin kendine özgü avantajları ve zorlukları bulunmaktadır. Ancak, uygun materyaller, pratik imkanları ve teknolojinin etkin kullanımıyla, öğrencilerin Japon yazısını başarılı bir şekilde öğrenmeleri de mümkündür.

Japon yazısının öğretimi konusunda, geleneksel yöntemlerin yanı sıra modern teknolojinin kullanımının da önemli olduğunu belirtmek gerekir. Özellikle Kanji karakterlerinin öğretimi için video dersleri oldukça etkili olabilir. Bu dersler, öğrencilere karakterleri görsel olarak tanıtmakla kalmaz, aynı zamanda karakterlerin doğru yazımını ve kullanımını da gösterir. Öğrencilerin öğrenme deneyimini daha interaktif hale getirerek motivasyonlarını artırabilirler.

Video derslerinin dil öğrenimindeki rolüne gelince, dilin yazılı formunu öğretmek için kullanıldıklarında, öğrencilerin dilbilgisi kurallarını öğrenmelerine ve sözcük dađarcıklarını genişletmelerine yardımcı olabilirler. Özellikle Japon yazısının karmaşıklığı ve farklı karakter setleriyle öğrencilerin karşılaştığı zorluklar göz önüne alındığında, video dersleri bu konuda büyük bir destek sağlayabilir. Görsel öğrenme, öğrencilerin karakterleri tanımlarını ve doğru bir şekilde kullanmalarını kolaylaştırabilir.

Ayrıca, bu video derslerinin çeřitli interaktif özelliklerle zenginleştirilmesi, öğrencilerin aktif katılımını teşvik edebilir. Örneđin, öğrencilerin karakterleri yazarak veya doğru telaffuzlarını taklit ederek pratik yapmalarını sağlayabilirler. Bu şekilde, öğrenme süreci daha etkili hale gelir ve öğrencilerin Japon yazısını öğrenme motivasyonları artar.

Japon yazısının öğretiminde video derslerinin kullanımının etkili olduğunu belirtmekle beraber, bu yaklaşımın teknik altyapısal tasarımı da büyük önem taşır. Bu kapsamda halihazırda kanji öğretimine yönelik kullanılan kanji materyalleri içerisinde yer alan Kanji listeleri ile basılı ve interaktif olarak oluşturulmuş 10 liste karşılaştırılmış ve "en sık kullanılan kanji listesi" olarak adlandırılabilen, 100 kanjilik bir liste oluşturulmuştur (Yılmaz, 2023). Oluřturulan liste özellikler bakımından kanji

öğretim listesi olarak adlandırılabilir ilk listedir.

Farklı alanlara göre hazırlanmış kanji listelerini karşılaştırdığımızda, her bir listenin kanji sıralamasının birbirinden farklı olduğunu gözlemledik. Bu karşılaştırmalar, alanlar arasında kanji kullanımı ve önceliğinde değişiklikler olduğunu göstermektedir. Bütün farklılıklara rağmen kanjilerin sıralaması bakımından en yakın olarak adlandırabileceğimiz listeler günlük kanjilerin daha yoğun bir şekilde işlendiği haber listeleridir. İnternet ortamları en fazla kullanılan iletişim yöntemi olmasına karşın, haber listelerine göre daha az ortak kanji bulundurmaktadır. Eğitim amaçlı hazırlanan kanji listeleri, hem anadili Japonca olanlar hem de Japonca'yı yabancı dil olarak öğrenenler için tasarlanmıştır. Ancak bu listeler, günlük konuşma ortamlarında ve internet ortamlarında yaygın olarak kullanılan kanjilerle önemli ölçüde farklılık göstermektedir. Bu farklılık o kadar belirgindir ki, eğitim amaçlı listelerdeki ilk yüz kanji ile diğer listelerdeki ilk yüz kanji arasında sıralama açısından hiçbir ortak kanji bulunmamaktadır. Bu liste en sık kullanılan veya öğrencilere diğer listelere göre daha önce verilmesi gerektiği düşünülen kanjilerden oluşturulmuştur. Oluşturulan bu listenin öğrencilere hazırlanan video dersleri ile verilmesi için öncelikle altyapısal çalışmalar gerçekleştirilmiştir.

### Teknik Altyapısal Tasarım

Kanji listesinin etkili bir şekilde öğrencilere aktarılması ve kalıcı öğrenmenin sağlanması için farklı yöntemler kullanılabilir. Öğrencilerin seviyesine, öğrenme stillerine ve mevcut kaynaklara bağlı olarak en uygun yöntem seçilmelidir. Cep telefonları, internet uygulamaları, öğrenme platformları ve ÖYS'ler günümüzde öne çıkan araçlardır.

ÖYS'ler arasında Google Classroom, Moodle ve Canvas LMS, öğrencilerin gelişimini destekleyen, ders ilerlemesini takip eden ve ders sonrası değerlendirmeleri yapılabilen açık kaynaklı seçeneklerdir. Açık kaynak kodlu bir ÖYS, yazılımın herkes tarafından erişilebilir ve özelleştirilebilir olmasını sağlar. Ayrıca, lisanslama bedeli gerektirmez, bu da maliyet avantajı sağlar.

Özellik	Google Classroom	Moodle	Canvas LMS
Ders oluşturma	Kolay ve hızlıdır.	Karmaşık olabilir.	Kolay ve hızlıdır.
İçerik paylaşımı	Dosyalar, bağlantılar, etkinlikler ve diğer içerikler paylaşılabilir.	Dosyalar, bağlantılar, etkinlikler, ders kitapları, tartışma forumları ve daha fazlası paylaşılabilir.	Dosyalar, bağlantılar, etkinlikler, ders kitapları, tartışma forumları ve daha fazlası paylaşılabilir.
Sınav ve ödev yönetimi	Sınavlar, ödevler ile diğer değerlendirmeler oluşturmak ve yönetmek için kullanılabilir.	Sınavlar, ödevler, sunumlar, tartışmalar ve daha fazlasını oluşturmak ve yönetmek için kullanılabilir.	Sınavlar, ödevler, sunumlar, tartışmalar ve daha fazlasını oluşturmak ve yönetmek için kullanılabilir.
Öğrenci katılımı	Tartışma forumları, anketler ve diğer özelliklerle öğrenci katılımını teşvik eder.	Tartışma forumları, anketler, sohbet odaları ve daha fazlası ile öğrenci katılımını teşvik eder.	Tartışma forumları, anketler, sohbet odaları ve daha fazlası ile öğrenci katılımını teşvik eder.
Öğrenci başarısını izleme	Notlar, etkinlikler ve diğer verileri izlemek için kullanılabilir.	Notlar, etkinlikler ve diğer verileri izlemek için kullanılabilir.	Notlar, etkinlikler ve diğer verileri izlemek için kullanılabilir.
Mobil uyumluluk	Mobil cihazlarda kullanılabilir.	Mobil cihazlarda kullanılabilir.	Mobil cihazlarda kullanılabilir.

Ücret	Ücretsizdir.	Ücretsiz veya ücretli sürümleri mevcuttur.	Ücretsiz veya ücretli sürümleri mevcuttur.
-------	--------------	--	--

**Tablo 1.** ÖYS Karşılaştırma Tablosu

Tablodan anlaşılacağı gibi daha esnek bir kullanım sağlaması ve daha fazla yönetim ve ölçeklendirme özelliđi sunması nedeniyle Canvas LMS platformu derslerin öğrencilere aktarılması, ders sonrası aktivitelerin ve deđerlendirmelerin yapılması için bu çalışmada kullanılmıştır.

### İçerik Tasarımı

Derslerin hazırlık sürecinde belirlenen plan ve tasarım göz önünde bulundurularak aşağıda belirtilen şekilde dersler öğrencilere sunulmuştur:

- **Kanji Listesi:** Derslerin hazırlık sürecinde belirlenen kanji listesi, öğrencilerin bilgi akışını düzenlemek amacıyla belirli bir düzen içerisinde sunulmuştur. En sık kullanılan ilk on kanji listeden sırayla verilmiştir. Bu sıralamada birbirinin devamı olabilecek kanjiler seçilmiştir. Daha sonraki derslerde yakın anlamlı, zıt anlamlı, benzer kanjiler sırasıyla verilmiştir. Bu düzenlemeyle, her bir derste önceki derslerde öğretilen kanjilerin farklı örneklerle tekrarlanarak öğrencilerin konuyu daha sağlam bir şekilde öğrenmeleri hedeflenmiştir. İlk dersten itibaren verilen kanjiler, birbirini takip eden bir yapıda olup, önceki derslerde öğrenilen kanjilerin farklı bağlam ve örneklerle pekiştirilmesi amaçlanmıştır. Bu şekilde belirlenen kanji listesi, basitten başlayarak birbirleriyle ilişkili kanjilerin sıralı bir şekilde öğretilmesini içeren bir ders tasarımını yansıtmaktadır.
- **Ders Süresi ve İçeriđi:** Derslerin süresi maksimum 20 dakika ve toplamda 10 ders içermektedir. Her bir kanji için, ilk olarak kanjinin bilgileri (vuruş sırasını gösteren çizim örneđi, kun okunuşu<sup>5</sup>, on okunuşu<sup>6</sup> ve anlamı) detaylı bir şekilde açıklanmaktadır. Ardından, kanjiyi içeren ve çeşitli kaynaklar taranarak belirlenen sözcüklerden seçilen örnekler sunulmaktadır. Örnek sayısı, her kanji için en az iki ve en fazla dört olarak belirlenmiştir. Bu şekilde oluşturulan video derslerinde toplamda 10 farklı kanji ele alınmaktadır.
- **Deđerlendirme ve Geri Bildirim:** Her yeni derste, önceki derste öğrenilen kanjilerin öğrenilip öğrenilmediđini deđerlendirmek amacıyla kısa bir Quiz yapılmaktadır. Bu sınav, toplamda 5 sorudan oluşmaktadır ve önceki derste öğrenilen kanjilerin okunuşlarını kavratmayı amaçlamaktadır. Videodan bağımsız olarak her dersin sonunda, öğrencilerin dersi kavrayıp kavrayamadığını ölçmek için Canvas LMS üzerinden 10 soruluk kısa bir test uygulanmaktadır. Bu testler, kanjilerin okunuşlarını kapsayan çoktan seçmeli sorulardan oluşmaktadır.

<sup>5</sup> 訓読 *kun-yomi* Kun Okunuşu: Japon yazı sisteminde kullanılan kanji karakterlerinin Çince kökenli okunuşunu ifade eder. Kun yomi, kanjinin Japonca okunuşunu temsil eder. (Henshall,2012)

<sup>6</sup> 音読 *on-yomi* On okunuşu: Japon yazı sisteminde kullanılan kanji karakterlerinin Çince kökenli okunuşunu ifade eder. Kanjinin Çince 'den alındığı dönemdeki sesletimini yansıtır ve genellikle bileşik kelimelerde kullanılır. (Henshall,2012)

Soru 1	10 puan
<p>大</p> <p>Kanjinin on okunuşu nedir?</p>	
<input type="radio"/> おお	
<input type="radio"/> おおきい	
<input type="radio"/> だい	
<input type="radio"/> たい	

**Resim 1.** Çoktan Seçmeli Soru Örneği

Genel Değerlendirme: Toplamda 10 dersten oluşan bu çalışmayla öğrencilere en sık kullanılan 100 kanji öğretilmiştir. 10 dersin sonunda, öğrencinin gelişim düzeyini ölçmek amacıyla 100 kanjiyi kapsayan ve çeşitli soru tiplerinden oluşan genel bir sınav yapılmıştır.

### Çalışma Grubu

Bu çalışmaya, anadili Türkçe olan ve Japonca'yı ikinci Yabancı dil olarak öğrenen yetişkin bireyler katılmıştır. Katılımcılar, Erciyes Üniversitesi Edebiyat Fakültesi bünyesinde yürütülen ortak seçmeli dersler kapsamında Temel Japonca dersini alan farklı bölüm ve anabilim dalı öğrencileri ile Edebiyat Fakültesi Japon Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı 1. sınıf öğrencilerinden oluşmuştur.

2023-2024 eğitim-öğretim yılı güz yarıyılında gerçekleştirilen bu derslerde, öğrencilere Japon yazı sistemi hakkında bilgi verildikten sonra öncelikle hiragana ve ardından katakana dersleri yüz yüze olarak işlenmiştir. Bu şekilde temel dilbilgisi derslerine geçilmiştir. Katılımcıların bölüm dışı öğrenci olması nedeniyle kanjiler bu derslerde detaylı olarak işlenmemiştir. Temel bilgi olarak sayılar dışında kanji öğretilmemiştir.

Güz yarıyılı 14 hafta sürmüş, hiragana ve katakana öğretimi toplamda 6 hafta sürmüştür. Japon Dili ve Edebiyatı öğrencileri ise hiragana ve katakana öğretimini 2 haftada tamamlamıştır. Bu öğrenciler kanji dersi almadan önce ders planı hazırlanmış ve eğitime başlanmıştır. Öğrencilere hazırlanan online kanji öğretimi videolarını izlemeden önce en sık kullanılan 100 kanji ile ilgili anket çalışması yapılmıştır. Daha sonra video derslerini izleyen öğrencilere sınav uygulanmıştır.

Yine öğrencilere ders ve sınavlardan sonra geribildirim amaçlı son değerlendirme anketi yapılmıştır. Dersler ile ilgili 16 sorudan oluşan çoktan seçmeli, kısa cevap, 5'li Likert ölçeği<sup>7</sup> ve açık uçlu anket

<sup>7</sup> Likert ölçeği, 1932'de Rensis Likert tarafından geliştirilen ve katılımcıların bir dizi ifadeye ne derece katıldıklarını veya katılmadıklarını belirtmelerini sağlayan psikometrik bir ölçek türüdür. Anketlerde, psikolojik testlerde ve sosyal bilim araştırmalarında yaygın olarak kullanılan bu ölçek, genellikle 5 veya 7 puanlık bir format kullanır (örneğin, 1-Kesinlikle

çalışması gerçekleştirilmiştir. Soruların sırası önceden belirlenmiş olup tüm katılımcılara sorular aynı sıra ile sorulmuştur.

### Derslerin Genel Deđerlendirmesi

Yapılan 10 kısa sınav sonucuna göre, derslerin genel olarak öğrenciler tarafından iyi anlaşıldığı görülmektedir. İlk sınavlarda en düşük not 10 civarındayken, son sınavlarda bu not 60'a kadar yükselmiştir, bu da öğrencilerin derslere alıştığını göstermektedir. Ayrıca, öğrencilerin sınavlarda harcadıkları süre, başlangıçta ortalama 9 dakika iken, son sınavlarda ortalama 4 dakikaya kadar düşmüştür, bu da öğrencilerin soru mantığını daha iyi anladığını göstermektedir. Sınavlara katılan öğrencilerin genel ortalaması %64 ile %81 arasında değişmektedir, ancak genel olarak kısa sınavların ortalaması %74,3'tür. Bu veriler öğrencilerin derslerde başarı gösterdiklerini göstermektedir.

Dokuz ders tekrarı kısa sınav sonuçlarına bakıldığında, benzer bir trend görülmektedir. İlk sınavlardaki notlar ile son sınavlardaki notlar arasında büyük bir değişiklik gözlenmemiştir. Öğrencilerin sınavlarda harcadıkları ortalama sürelerde de belirgin bir değişiklik gözlenmemiştir. Öğrencilerin ders tekrarlarına olumlu yanıt verdiği ve genel ortalamalarının %62 ile %84 arasında değiştiđi görülmektedir. Ders tekrarı sınavlarının genel ortalaması %74,11'dir. Kısa sınav ve ders tekrarı sınavları arasında genel ortalamalar açısından benzerlikler bulunmaktadır. Bu veriler, derslerin öğrenciler tarafından genellikle etkili bir şekilde kavrandığını göstermektedir.

Sınav Türü	Notlar Arası Deđişim	Sınav Süresi	Genel Ortalama	Sonuç Deđerlendirmesi
<b>Kısa Sınavlar</b>	Büyük bir deđişiklik yok	Belirgin bir deđişiklik yok	%62- %84 arasında deđişkenlik gösteriyor	Öğrenciler dersleri genel olarak etkili bir şekilde kavramış.
<b>Ders Tekrarı Sınavları</b>	Büyük bir deđişiklik yok	Belirgin bir deđişiklik yok	%74,11	Kısa sınavlarla benzer ortalamalar. Öğrenciler ders tekrarlarına olumlu yanıt vermiş.

**Tablo 2:** Sınav Deđerlendirme Tablosu

Derslerin içeriđi, ölçme deđerlendirme yöntemleri ve ders materyalleriyle ilgili öğrenci geri bildirimleri toplanmıştır. Ankete katılan tüm öğrencilerin görüşleri alınmıştır. Araştırmanın bulguları, çevrim içi Kanji öğretiminin genel olarak öğrencilerin memnuniyetini sağladığını, ancak bazı alanlarda gelişime ihtiyaç olduğunu göstermektedir. Öğrencilerin çođu, derslerin süresi, içeriđi ve pekiştirme sınavlarından memnuniyet duyduklarını ifade etmiştir. Ancak, dikkat dađımlıklığı ve motivasyon eksikliği gibi sorunlar yaşandıđı belirtilmiştir. Bu sorunların giderilmesi için, derslerde verilen kanji sayısının azaltılması ve ders sayısının artırılması önerilmektedir.

### Sonuç

Bu çalışma, web teknolojilerinin, e-öğrenme ve uzaktan eğitim yöntemlerinin yabancı dil öğretiminde, özellikle Japonca gibi karmaşık yazı sistemlerinin ve Kanji karakterlerinin öğretiminde oldukça etkili

katılmıyorum'dan 5-Kesinlikle katılıyorum'a kadar). Kolay anlaşılır ve uygulanması basit olması, geniş bir yelpazede tutum ve görüşleri ölçebilmesi gibi avantajlara sahip olan Likert ölçeđi, aynı zamanda orta noktaya yönelme eğilimi ve sosyal istenirlik yanlılığı gibi potansiyel sınırlılıklar da içerebilir. Elde edilen veriler genellikle sıralı veri olarak kabul edilir ve buna uygun istatistiksel yöntemlerle analiz edilir.

olduğunu ortaya koymaktadır. Önemle belirtmek gerekir ki, bu araştırma, Kanji öğretiminde e-öğrenme ve uzaktan eğitim yöntemlerinin etkinliğini inceleyen ilk çalışma olma özelliğini taşımaktadır. Bu yönüyle, alanında öncü bir role sahiptir.

Araştırma sonuçları, bu yöntemlerin geleneksel yüz yüze eğitime güçlü bir alternatif sunduğunu göstermektedir. Özellikle küresel pandemi sürecinde yaygınlaşan bu yöntemler, öğrencilere daha esnek ve erişilebilir bir dil öğrenme ortamı sağlamıştır.

E-öğrenme ve uzaktan eğitim, coğrafi sınırları ortadan kaldırarak dil öğrenimini dünya çapında erişilebilir hale getirmiştir. Bu durum, özellikle kırsal bölgelerde yaşayan veya yerleşik dil kurslarına erişimi sınırlı olan bireyler için önemli fırsatlar sunmaktadır. Öğrenciler, kendi hızlarında ilerleyebilmekte ve interaktif içeriklerle etkileşime girebilmektedir. Bu yaklaşım, özellikle Japon yazı sistemi ve Kanji karakterleri gibi karmaşık yapıların öğretiminde, öğrenme sürecini daha erişilebilir ve yönetilebilir hale getirmiştir.

Çalışmada kullanılan Canvas LMS platformu gibi araçlar, içerik sunumu, öğrenci katılımı ve performans değerlendirmesi açısından etkin bir rol oynamıştır. Bu tür platformlar, esnek ve kişiselleştirilebilir öğrenme ortamları sağlamaktadır. İçerik tasarımı açısından, Kanjilerin sistematik bir şekilde sunulması ve her derste önceki derslerde öğrenilen Kanjilerin tekrar edilmesi stratejisi, öğrencilerin bilgiyi daha iyi içselleştirmelerine yardımcı olmuştur. Bu yaklaşım, karmaşık yazı sistemlerinin öğretiminde tekrar ve pekiştirmenin önemini vurgulamaktadır. Ayrıca, her ders sonunda uygulanan kısa sınavlar ve genel değerlendirmeler, öğrencilerin ilerlemelerini takip etmelerine ve eksikliklerini belirlemelerine olanak sağlamıştır.

Öğrenci performansları incelendiğinde, zaman içinde genel bir iyileşme gözlemlenmiştir. Kısa sınavlarda ve ders tekrarı sınavlarında elde edilen yüksek ortalamalar (%74,3 ve %74,11), öğrencilerin Kanji derslerini genel olarak iyi kavradıklarını göstermektedir. Sınavları tamamlama sürelerindeki azalma, öğrencilerin zamanla Kanjilere daha aşina hale geldiklerini ve daha hızlı işlem yapabildiklerini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, dikkat dağınıklığı ve motivasyon eksikliği gibi e-öğrenme ortamlarının tipik zorlukları da ortaya çıkmıştır.

Uzaktan eğitimin en büyük avantajlarından biri olan teknoloji, aynı zamanda önemli bir engel olarak da karşımıza çıkmaktadır. Teknik sorunlar ve dijital uçurum, Kanji öğrenimi gibi yoğun konsantrasyon gerektiren konularda olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Bu sorunların üstesinden gelmek için, Kanji derslerinin daha küçük parçalara bölünmesi, ders sayısının artırılması ve daha interaktif, oyunlaştırılmış Kanji öğrenme içeriklerinin eklenmesi gibi öneriler dikkate alınmalıdır.

Çalışmanın sonuçları, e-öğrenme ve uzaktan eğitim yöntemlerinin yabancı dil öğretiminde, özellikle Kanji gibi karmaşık yazı sistemlerinin ve yaygın olmayan dillerin öğretiminde etkili bir araç olduğunu göstermektedir. Ancak, başarılı bir Kanji öğretimi uygulaması için dikkatli bir içerik tasarımı, uygun teknoloji seçimi ve düzenli değerlendirme mekanizmalarının kullanılması gerekmektedir.

Bu çalışmanın Kanji öğretiminde e-öğrenme yöntemlerini inceleyen ilk araştırma olması, gelecekteki çalışmalar için önemli bir temel oluşturmaktadır. Gelecekte yapılacak araştırmalar, bu çalışmanın bulgularını temel alarak, farklı dil ve yazı sistemlerinin öğretiminde benzer yöntemlerin etkinliğini inceleyebilir ve e-öğrenme stratejilerinin daha da geliştirilmesine katkıda bulunabilir. Özellikle Kanji öğretimi gibi karmaşık konularda, yapay zeka ve makine öğrenimi gibi gelişen teknolojilerin e-öğrenme

süreçlerine entegrasyonu, kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimlerinin daha da iyileştirilmesine olanak sağlayabilir.

Sonuç olarak, bu öncü çalışma, web teknolojileri, e-öğrenme ve uzaktan eğitim yöntemlerinin yabancı dil öğretimindeki, özellikle Kanji öğretimindeki potansiyelini ortaya koymaktadır. Bu yöntemler, geleneksel sınıf ortamının tamamlayıcısı olarak görülmeli ve hibrit eğitim modelleri geliştirilmelidir. Gelecekte yapılacak arařtırmalar, Kanji öğretimi de dahil olmak üzere daha kapsamlı verilerin toplanmasını ve analiz edilmesini hedeflemeli, böylece yabancı dil öğretiminde daha etkin stratejilerin geliştirilmesine katkıda bulunmalıdır.

**Kaynakça**

- Ally, M. (2004). Foundations of educational theory for online learning. Theory and practice of online learning, 2, 15-44.
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 12(3), 80-97.
- Blake, R. (2016). Brave new digital classroom: Technology and foreign language learning. Georgetown University Press.
- Brown, H. D. (2007). Principles of language learning and teaching. Pearson Education.
- Brown, R. (2017). Effective Supplementary Materials in Handwriting Education. Educational Resources Review, 12(2), 77-89.
- Chapelle, C. A. (2001). Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing, and research. Cambridge University Press.
- Egbert, J., & Hanson-Smith, E. (1999). CALL environments: Research, practice, and critical issues. Modern Language Journal, 83(4), 507-510.
- Egbert, J., Paulus, T. M., & Nakamichi, Y. (2002). The impact of CALL instruction on classroom computer use: A foundation for rethinking technology in teacher education. Language Learning & Technology, 6(3), 108-126.
- Felix, U. (2002). The integration of internet-based reading materials into the foreign language curriculum: From teacher- to student-centered approaches. Language Learning & Technology, 6(3), 87-107.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines. John Wiley & Sons.
- Godwin-Jones, R. (2018). Emerging technologies, artificial intelligence, and the future of language teaching. Language Learning & Technology, 22(2), 9-15.
- Henshall, K. G. (2012). A Guide to Remembering Japanese Characters. Tuttle Publishing.
- Holmberg, B. (2005). The evolution, principles and practices of distance education. Oldenburg: Bibliotheks-und Informations system der Universität Oldenburg.
- Hrastinski, S. (2008). A synchronous and asynchronous e-learning. Educause Quarterly, 31(4), 51-55.
- Hubbard, P. (2008). CALL and the future of language teacher education. CALICO Journal, 25(2), 175-188.
- Jones, A. (2016). The Importance of Repetition in Learning Handwriting. Teaching and Learning Journal, 20(3), 56-68.
- Kapan, F., & Üncel, S. (2020). Web Tabanlı Eğitim Yönetimi ve Yapay Zeka. Eğitim Teknolojileri Araştırmaları, 2(1), 61-84.
- Lee, K. (2019). The Impact of Technology on Handwriting Usage. Technology and Education Journal, 30(4), 221-235.
- Levy, M. (1997). CALL: Context and conceptualisation. Oxford University Press.
- Makino, S., & Tsutsui, M. (2011). Nakama 1: Japanese Communication, Culture, Context. Cengage Learning.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. (2007). Social software and participatory learning: Pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0 era. ICT: Providing choices for learners and learning. Proceedings ASCILITE Singapore 2007.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). Distance education: A systems view of online learning. Cengage Learning.
- Richards, J. C., & Schmidt, R. (2010). Longman dictionary of language teaching and applied linguistics.



Routledge.

- Sarıkaya, M. (2014). Yükseköğretimde Web 2.0 Araçlarının Kullanılması: Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Örneđi. *International Journal of Social Science*, 34(1), 375-397.
- Sato, H. (2014). *Japanese for Busy People I: Kana Version*. Kodansha International.
- Simonson, M., Smaldino, S., Albright, M., &Zvacek, S. (2019). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education*. Taylor & Francis.
- Smith, J. (2018). The Role of Handwriting in Early Education. *Journal of Educational Psychology*, 45(2), 123-135.
- Tanaka, Y. (2020). Challenges in Learning the Japanese Writing System. *Japanese Education Research Quarterly*, 8(1), 89-102.
- Wang, Y., &Reeves, T. C. (2007). The meaning of culture in online education: Implications for teaching, learning, and design. In *Handbook of Distance Education* (pp. 683-705). Routledge
- Warschauer, M. (1996). Computer-assisted language learning: An introduction. In Fotos, S. (Ed.), *Multimedia language teaching* (pp. 3-20). Logos International.
- Warschauer, M., &Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31(2), 57-71.
- Wong, M. (2018). *Japanese Kanji Made Easy: (JLPT Levels N5 - N2) Learn 1,000 Kanji and Kana the Fun and Easy Way*. Tuttle Publishing.
- Yıldırım, Ö. (2018). Eğitim teknolojileri ve materyal geliştirme. Pegem Atıf İndeksi.
- Yılmaz, S. (2022). Yabancı Dil Öğretiminde İnteraktif Uygulamalar: “Kahoot! ve Quizizz”. *Akademik Tarih Ve Düşünce Dergisi*, 9(3), 648-666.
- Yılmaz, S. (2023). *Japon Yazısı ve İnteraktif Öğretimi (Doktora Tezi)*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.