

# Yabancı Dil Eğitiminde Sanal Ortamda Doğal Yaklaşım

Hasanbey Ellidokuzoğlu  
hasanbey59@gmail.com

## ÖZET

Ülkemizde en önemli eğitim sorunlarından biri, yapılan bunca yatırıma ve harcanan mali kaynaklara rağmen yabancı dil eğitiminde istenen verimin alınamayışıdır. Bu bildiride yabancı dil eğitimi alanında yapılan araştırma bulguları ışığı altında teknolojinin sunduğu imkanları kullanarak bu milli soruna nasıl bir çözüm getirilebileceği konusu ele alınmıştır. Ülkemizde uygulanan yöntemler incelendiğinde öğrencilerin yeterince dinleme-okuma yapmadan konuşma-yazmaya zorlandıkları görülmektedir. Temel sorunun girdi (input) yetersizliği olduğu düşüncesinden hareketle öğrencilere hem anlaşılabilir hem de ilgi çekici girdi sağlama adına Ciddi Oyun ilkeleri çerçevesinde, girdi açısından zengin (input-rich) bir bilgisayar programı hazırlanması hedeflenmektedir. Projenin hayata geçirilmesi durumunda ülkemizdeki yabancı dil sorununun çözümüne olumlu katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## Anahtar Kelimeler

Yabancı dil eğitimi; Bilgisayar destekli eğitim; Anlama-odaklı yaklaşım, Doğal yaklaşım.

## ABSTRACT

A major educational problem in our country is that we cannot attain desired level of success in foreign language teaching, despite colossal efforts and huge financial resources allocated. In this paper, a solution is proposed as to how we can sort out this national problem by exploiting the advances in the field of technology, and in the light of research findings in foreign language education. When we examine the foreign language teaching methods currently implemented in our country, we can see that students are forced to speak-write before they listen-read enough. Considering the scarcity of input as the major source of the problem, we aim to develop an input-rich computer program designed in line with the principles of serious game, which would provide both comprehensible and pleasurable input to our students. Once the project is completed, a major contribution would be made to the solution of foreign language problem in our country.

## Keywords

Foreign language education; Computer-assisted education; Comprehension-based approaches, Natural approach.

## GİRİŞ

Ülkemizde en önemli eğitim sorunlarından biri yapılan bunca yatırıma ve harcanan mali kaynaklara rağmen yabancı dil eğitiminde istenen verimin alınamayışıdır [1] 2012 yılında TEPAV tarafında yapılan bir araştırmaya göre İngilizce Yeterlilik Endeksinde Türkiye'nin 44 ülke arasında El Salvador, Guatemala ve S. Arabistan gibi ülkelerin gerisinde kalarak 43. sırada yer aldığını göstermiştir [2]. Halihazırdaki durum itibarıyla de Türkiye 72 ülke arasında 62. sıradadır [3]. Bu bildiride yabancı dil eğitimi alanında yapılan araştırma bulguları ışığı altında teknolojinin sunduğu imkanları kullanarak bu milli soruna nasıl bir çözüm getirilebileceği konusu ele alınmıştır.

## SORUNUN KAYNAĞI VE BAŞARININ ANAHTARI

Işık'a göre Türkiye'de "Yabancı dil eğitim sistemindeki en önemli eksiklik yöntemsel hatalardır" [4]. Osmanlı'dan günümüze Türkiye'de yabancı dil eğitiminde uygulanan başlıca yöntemler sırasıyla Gramer-Tercüme Metodu, Audiolingual yöntem ve İletişimsel Yaklaşım'dır [5]. Bu üç ana yöntemin uygulamaları incelendiğinde ortak noktalarının (a) dilbilgisi kuralları etrafında örgülenen bir izlen (syllabus) takip ettikleri, (b) öğrenciye yeterince girdi sağlama konusunda yetersiz kaldıkları görülmektedir [6,7]. Özellikle 1990'lı yıllardan itibaren Milli Eğitim Bakanlığının okullarda uygulanmasını dikte ettirdiği İletişimsel Yaklaşım (Communicative Approach) [8], öğrencilerin yeterli miktarda dilsel girdi (linguistic input) almasına fırsat tanımadan ilk günden konuşma ve yazmaya zorlamaktadır. Bu yöntemde göre hazırlanmış ders materyalleri incelendiğinde özellikle dinleme becerisinin geliştirilmesine yönelik aktivitelerin oldukça yetersiz olduğu (yıllara sari dil ağırlıklı bir müfredata yönelik hazırlanmış ders kitaplarının içerisindeki toplam sesli girdi (auditory input) miktarı birkaç saati geçmediği) görülmektedir. Düünden bugüne yabancı dil eğitim programlarımızda yaşadığımız sorunların temelinde işte bu girdi yetersizliği (scarcity of input) vardır zira "özellikle başlangıç düzeyinde yabancı dil eğitimi etkileyen en önemli etken anlaşılabilir girdidir [comprehensible input]. Bir yabancı dil programındaki başarı, doğrudan hedef dil ile ilgili alınan anlaşılabilir girdinin niteliği ve niceliği ile ilgilidir. Yabancı dil eğitiminde, zengin anlaşılabilir girdi sağlama konusu göz ardı edilip, dilin öğelerini öğretmeye yönelik çalışmalar ön plana çıktığı için gerekli verim alınamamaktadır". [9]

Yaklaşık yarım yüzyıldır yapılan çalışmalar, yabancı dil eğitiminde anlamaya dayalı (comprehension-based) ve girdi ağırlıklı (input-based) yöntemlerin diğerlerinden üstün olduğunu göstermiştir [10,11,12,13,14]. Doğal Yaklaşım (Natural Approach), bu yöntemler arasında en belirgin olanıdır [15]. Özellikle ABD ve Kanada gibi Kuzey Amerika ülkelerinde kullanılan bu yöntemlerin Türkiye dahil eski dünya ülkelerinde kullanılan İletişimsel Yaklaşımdan (Communicative Approach) çok daha etkili olduğu gözlemlenmiştir [16,17].

Yabancı dil ancak bol miktarda konuşma-yazma pratiği yapmak suretiyle gelişir (practice makes perfect) ilkesinden hareketle öğrencileri ilk günden üretime (konuşma-yazmaya) zorlayan İletişimsel Yaklaşım, öğrencilerin başarısızlığına zemin hazırlamaktadır. Henüz yeterince dilsel mesaja maruz kalmamış ve dolayısıyla hedef dilde bilinçaltı dilbilgisi yeterince olgunlaşmamış öğrencilerin üretime zorlanması durumunda öğrenciler, anadillerindeki bilinçaltı dilbilgisine müracaat etmekte; dolayısıyla Türkçe dilbilgisi ve fonolojik sistemlerinde mevcut olan en yakın kurallar ve sesler kullanılarak konuşma-yazmaya çalışmaktadırlar. Bu da fosil denilen negatif transfer hatalarının oluşmasına ve pekişmesine yol açmakta ve bu fosiller uzun yıllar temizlenememektedir. İlk günden öğrencileri konuşma-yazmaya zorlayan İletişimsel Yaklaşımın aksine Doğal Yaklaşım ve benzeri (anlamaya dayalı) yöntemlerde “anlama üretimden önce gelir (comprehension precedes production)” ilkesi gereği öğrencinin başlangıçtan orta seviyeye kadar bol miktarda dinleme ve okuma yapması beklenmekte, üretime dayalı becerilerin yeterince dilsel girdiye maruz kaldıktan sonra kendiliğinden ortaya çıkması beklenmektedir.

Bir örnekle konuya açıklık getirelim; bir buzdağının su üstünde görünen kısmı su altındaki kısmından çok daha küçüktür. Kişinin sahip olduğu üretim kapasitesi (konuşma ve yazma kabiliyeti) su üstündeki küçük kısma karşılık gelirken, suyun altındaki kısım dinleme ve okuma deneyimine karşılık gelir. Yani kişi ne kadar bol okur ve dinler ise su üstündeki yetenekleri de yavaş yavaş gelişir. İletişimsel Yaklaşım yönteminde yapılan en önemli yanlışlardan biri, hazır olmadıkları dönemde öğrencilerin konuşmaya zorlanmasıdır. Az bir dinleme sonrasında konuşma yapma, buz dağına tersine çevirmeye çalışmaktan başka bir şey değildir. İletişimsel Yaklaşımın bu türden doğaya aykırı tekniklerinin başarısızlıkla sonuçlanması kaçınılmazdır. Doğal Yaklaşımda başlangıç seviyesindeki öğrencilerin sessiz dönem olarak adlandırılan bir kuluçka döneminden geçerler.

Bu dönemde öğrencilerden beklenen, verilen mesajları anlamaları ve anladıklarını bir şekilde (evet-hayır sorularına cevap verme, verilen komutları/emirleri fiziksel olarak yerine getirme, tek kelime ile cevap verme, vb.) göstermeleridir. Öğretmenden beklenen ise, öğrencilere bol miktarda anlaşılabilir ve ilgi çekici mesaj (comprehensible and pleasurable input) sunmak,

öğrencilerin anlayıp anlamadığını kontrol etmek, anlayamadıklarında geri besleme sağlamaktır [18]. Özetlemek gerekirse yabancı dil eğitimi üzerine yapılan araştırmalar aşağıdaki hususları salıklandırmaktadır:

- Başlangıç seviyelerinde öğrencinin konuşma-yazma zorlanmaması,
- Öğrencilere bol miktarda girdi (input) verilmesi,
- Verilen mesajların/girdilerin olabildiğince anlaşılabilir ve ilgi çekici (comprehensible and pleasurable) olması,
- Öğrencilerin anlayıp anlamadıklarının kontrol edilmesi (bu yapılırken öğrenciden uzun cümleler kullanarak konuşmaları beklenmemeli, fiziksel tepkiler, kısa cevaplarla yetinilmesi gerekmektedir.)

### TEKNOLOJİ İLE METODOLOJİ UYUMLULUĞU

Yukarıda sıralanan tüm gereksinimleri günümüz teknolojik imkanları ile karşılamak mümkündür. İşte bu anlamda (uygun kullanılmaları şartıyla) bilgisayarlar dil edinimini hızlandırabilecek paha biçilmez birer katalizör olmaya adaydırlar. Bilgisayar teknolojisinin halihazırda yapmakta zorlandığı şey insanlarla karşılıklı sohbet etmektir. Bu açıdan bilgisayarları konuşma ve yazma pratiği yapmak amacıyla kullanmak şu an için zordur. Nitekim Second Life gibi sanal ortamlarda gerçekleştirilen İletişimsel Yaklaşım uygulamaları incelendiğinde öğrencilerin bilgisayarla değil diğer kullanıcılarla veya öğretmenlerle iletişime geçtikleri görülmektedir [19,20]. Dolayısıyla, İletişimsel Yaklaşım perspektifinden bakıldığında bilgisayarları kendi kendine dil öğrenme aracı olarak kullanmak en azından şu an için mümkün gözükmemektedir. Ancak bu durum, Doğal Yaklaşım gibi anlamaya dayalı yabancı dil yöntemleri açısından büyük bir sorun teşkil etmemektedir. Zira yukarıda da belirtildiği üzere dil öğrenimini tetikleyen faktör konuşma-yazma (output) pratiği yapma değil dinleme-okuma yapmak suretiyle alınan mesajlardır (comprehensible input). Teknolojinin bugün bize sunduğu imkanlar ile yabancı dil eğitiminde etkinliği sağlama adına yapılması gerekenler arasındaki ilgi çekici paralellik aşağıdaki tabloda gösterilmiştir:

**Tablo 1. Metodoloji ile Teknoloji Uyumu**

	<b>Metodoloji gereksinimi</b>	<b>Teknolojik kapasite</b>
<i>Anlaşılabilir mesaj</i>	Gerekli	Mümkün
<i>Bol miktarda mesaj/girdi</i>	Gerekli	Mümkün

<i>İlgi çekicilik</i>	Gerekli	Mümkün
<i>Anlamanın kontrolü</i>	Gerekli	Mümkün
<i>Konuşma-yazma pratiği</i>	Zaruri değil	(Şu an için) Mümkün değil

Bilgisayarlar görsel efektler ve animasyonlar sayesinde mesajları sadece daha anlaşılır kılmakla kalmaz aynı zamanda daha ilgi çekici hale getirebilirler. Nitekim Shih ve Yang tarafından yapılan bir araştırmada, üç boyutlu (3D) sanal dil öğrenme sınıfı uygulamalarına katılan öğrencilerin % 65'i öğrenme konusundaki motivasyonlarının oldukça arttığını ifade etmişlerdir [21].

Öğrencinin anlama seviyesinin kontrol edilmesinde yakın bir geçmişe kadar fare, klavye veya oyun çubuğu gibi insan hareketini kısıtlayan donanımlar kullanılmakta idi. Ancak günümüzde artık bunların çok daha etkili teknolojiler çıkmış durumdadır. Özellikle Kinect sensör benzeri cihazlar ve etkileşimli 3D ortamların foto gerçekliği sayesinde öğrencinin canlandırmanın bir parçası olmasını ve tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi doğal ses, el kol ve vücut hareketleri ile bu etkileşimi devam ettirebilmesini sağlamaktadır. Ayrıca bu teknolojilerin sunduğu oyun, animasyon ve artırılmış gerçeklik gibi olanaklar, öğrenci motivasyonu ve katılımını en üst seviyeye ulaştırabilecek kapasitedir. Bu yeni nesil teknolojiler kullanıcı girdilerini sağlamak için fare, klavye veya oyun çubuğu gibi insan hareketini kısıtlayan donanımlar kullanmadığı ve kullanıcı hareketlerini uzaktan algılayabildiği için, gerçek yaşam koşullarını oluşturmada şu ana kadar sahip olunamayan fırsatlar sunmaktadır.

Bu teknolojilerin başında Microsoft Kinect veya Asus Xtron gibi insan ses, vücut ve el/kol hareketlerini uzaktan algılayarak bunu kullanıcıyı ekranda temsil eden avatara ya da diğer etkileşimli nesnelere aktarabilen, insan bilgisayar arasında doğal etkileşim sunabilen uzaktan algılama sensörleri bulunmaktadır.

Kinect sensor kullanıcı hareketlerini ekrandaki 3D avatar ve nesnelere aktardığı gibi, kişinin canlı video görüntüsünü de alarak kişinin kendi görüntüsü ile uygulama içerisinde yer almasını ve ortamı kontrol edebilmesi veya ortamla etkileşime girebilmesini sağlamaktadır. Özetlenecek olursa yeni nesil 3D teknolojiler ve çok düşük maliyetli uzaktan algılama sensorleri, dilin anlam kazandığı gerçek yaşam kesitlerini gerçeğe yakın biçimde etkileşimli olarak canlandırarak, yurt dışına gitmeden öğrencilerin yabancı dilin doğal ortamında karşılaşabilecekleri hemen her durumu simüle etme imkanı sunmaktadır.

Özellikle başlangıç seviyesindeki bir öğrenci için doğal ortamda alınan mesajların anlaşılabilirliği seviyesi oldukça düşüktür. Bu perspektiften bakıldığında, öğrencilerin anlama seviyesine uygun olarak dizayn edilmiş bir bilgisayar programı marifetiyle oluşturulan sanal yabancı dil ortamının doğal ortamdaki daha avantajlı olacağını söylemek mümkündür.

### MEVCUT UYGULAMALAR

Kinect ilk olarak 2009 yılında bir oyun konsolunun bileşeni olarak piyasaya sürülmüştür ve 2011 yılında Windows işletim sistemlerine uygulama geliştirilmesine izin veren Windows SDK yayınlanmıştır. Firmaların ilgisi ilk olarak oyunlar üzerine olmuş ve başta Microsoft olmak üzere ciddi oyun projeleri geliştirilmiştir. Walt Disney tarafından Disney World ve animasyon filmler (Arabalar, Oyuncak Hikayesi, Sevimli Canavarlar vb) Kinect uygulaması haline getirilmiştir. Okul öncesi eğitimde dünyanın en çok takip edilen programlarından olan Susam Sokağı da Kinect sürümüne kavuşmuştur. Ayrıca National Geographic de Kinect içeriğe sahiptir. Dünya genelinde milyonlarca kayıtlı kullanıcısı olan Battlefield nişancı oyununun Kinect sürümü bulunmaktadır. Ancak anadili İngilizce olan kullanıcılara göre tasarlanan tüm bu uygulamaların yabancı dil eğitiminde kullanılması açısından iki büyük zafiyeti bulunmaktadır. Birinci ve en önemli sorun kullanılan dilin başlangıç seviyesindeki yabancı dil öğrencisinin anlama kapasitesinin üzerinde olmasıdır. İkinci sorun ise mesaj/girdi ağırlıklı (input-rich) olacak şekilde kurgulanmamış olmalarıdır. Başka bir deyişle kullanıcıya oyunda ilerleyebilmesi için verilen dilsel girdi kırpıntı seviyesindedir. Bu kadar seyrek input ile yabancı dilde ilerleme kaydedilmesi oldukça zaman almaktadır.

Literatürde anadili İngilizce olmayanlara yönelik kinect tabanlı bazı uygulamalar da mevcuttur. Ancak bunlar yakından incelendiğinde Doğal Yaklaşım ilkelerine ters düşecek teknikler uygulandığı görülmektedir. Örneğin Kuo ve arkadaşları tarafından yürütülen çalışmada başlangıç seviyesindeki öğrencilerden öğrendikleri komutları hedef dilde tekrar etmeleri istenmektedir [22] Başka bir kinect-tabanlı çalışmada ise öğrenciler dilbilgisel açıdan doğru ve yanlış olan bir dizi mesaja/girdiye maruz bırakılmakta ve bunlar içinden doğru olanı seçmesi istenmektedir. Doğal Yaklaşım ilkeleri açısından bu tür bir teknik sorunlara yol açmaktadır zira yanlış dilsel girdinin (false input) bilinçaltında hatalı kurallar oluşturma riski vardır. [23]

### ÇÖZÜM PROJE

Tüm bu anlatılanlar çerçevesinde tasarladığımız programın temel özellikleri aşağıda sıralanmıştır:

1. Hedef dilin doğal ortamlarının (ev, okul, lokanta, havaalanı, vb.) üç boyutlu olarak simüle edilmesi ve bu ortamların içerisindeki 3D nesnelere (kalem, kağıt, tabak, pasaport, vb.) gerektiğinde kullanıcının avatari tarafından yer değiştirebilecek şekilde tasarlanması,

2. Program tarafından verilen sesli (ve yazılı) komutlarla, kullanıcının/öğrencinin avatarını kullanarak hedef dil ortamlarında belirli görevleri (dışını fırçalamak, tahtaya yazı yazmak, yemek almak, bilet almak, vb.) yerine getirmesinin istenmesi,
3. Komutu yerine getirememe veya yanlış tepki verme durumunda yanlış hareketin sensör kamera tarafından tespit edilerek dönüt (feedback) verilmesi ve tekrar yapmasının istenmesi,
4. Kullanıcının verilen komutlara daha çok fiziksel olarak (bedeniyle) cevap vermesinin beklenmesi,
5. Sözel cevap verme gerektiren durumlarda kısa cevaplar ve Evet-Hayır ile yetinilmesi,
6. Dil seviyesinin başlangıçtan orta seviyeye doğru yavaşça zorlaşması,
7. Doğru yapma durumunda ödül mekanizmasının işletilmesi,
8. Aktivitelerin ciddi oyun ilkeleri çerçevesinde tasarlanması,
9. Sözlü/yazılı olarak verilen komutların/mesajların anlaşılardan ilerleme kaydedilememesi (piyasadaki birçok oyunda kullanıcılar dilsel mesajlarla hiç ilgilenmeden (duyup-okumadan) oyunda ilerleyebilmektedirler.)
10. Dilsel girdi miktarı açısından doyurucu (input-rich) olması (birim zaman içerisinde öğrencinin maruz kaldığı mesaj miktarının zengin olması).
11. Öğrenciye dilbilgisel olarak hatalı girdi verilmemesi.

Bu özellikleri içeren ciddi oyun ilkeleri çerçevesinde hazırlanmış bilgisayar programlarının ülkemizdeki yabancı dil sorununun çözümüne olumlu katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## SONUÇ

Yabancı dil eğitiminde temel sorun uygulanmakta olan yanlış yöntemlerdir. Ülkemizde uygulanan yöntemler incelendiğinde öğrencilerin yeterince dilsel girdiye maruz kalmadan (dinleme-okuma yapmadan) üretime (konuşma-yazmaya) zorlandıkları görülmektedir. Temel sorunun dilsel girdi yetersizliği olduğu düşüncesinden hareketle öğrencilere hem anlaşılabilir hem de ilgi çekici girdi sağlama adına ciddi oyun ilkeleri çerçevesinde bir bilgisayar programı hazırlanması hedeflenmektedir. Projenin hayata geçirilmesi durumunda ülkemizdeki yabancı dil sorununun çözümüne olumlu katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- [1] Alagöz, N. (2012). English as a foreign language cul-de-sac in Turkey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 1757-1761.
- [2] Kuru, S. & Akesson, J. (2011). Türkiye'nin İngilizce açığı. *TEPAV Raporu*, Aralık 2011.
- [3] EF English Proficiency Index. <https://www.ef.com.tr/epi/>
- [4] Işık, A. (2008). Yabancı dil eğitimimizdeki yanlışlar nereden kaynaklanıyor? *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4 (2), 15-26.
- [5] Sarıçoban, G. (2012). Foreign language education policies in Turkey, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 2643-2648.
- [6] Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press.
- [7] Ellidokuzoğlu, H. (2017) Towards a receptive paradigm in foreign language teaching. *TOJELT*, 2,(1), 20-39.
- [8] Sarıçoban, G. (2012). Foreign language education policies in Turkey, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 2643-2648.
- [9] Işık, A. (2008). Yabancı dil eğitimimizdeki yanlışlar nereden kaynaklanıyor? *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4 (2), 15-26.
- [10] Asher, J. (1965). The strategy of the total physical response: An application to learning Russian. *International Review of Applied Linguistics*, 3, 291-300.
- [11] Burger, S. (1989). Content-based ESL in a sheltered psychology course: Input, output, and outcomes. *TESL Canada Journal*, 6, 45-59.
- [12] Dupuy, B. (2000). Content-based instruction: Can it help ease the transition from beginning to advanced foreign language classes? *Foreign Language Annals*, 33 (2), 205-233.
- [13] Krashen, S. (2003). *Explorations in language acquisition and use*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- [14] Dziedzic, J. (2012). A comparison of TPRS and traditional instruction, both with SSR. *International Journal of Foreign Language Teaching*, 7(1): 4-6.
- [15] Krashen, S. & Terrell, T. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon Press.
- [16] Işık, A. (2000). The role of input in second language acquisition. *ITL Review of Applied Linguistics*, 129, 225-274.
- [17] Sarı, R. (2013). Is it possible to improve writing without writing practice? *International Journal of Foreign Language Teaching*, 8(1), 6-10.

[18] Krashen, S. & Terrell, T. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon Press.

[19] Wang, A., Steinvall, A. & Deutschmann, M. (2014). Who Owns the Floor? Examining Participation in a Collaborative Learning Scenario between Student Teachers and Active Professionals in Second Life. *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*, 5(1), 34–53.

[20] Wang, A. (2017). Using Second Life in an English course: How does the technology affect participation? *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 7(1), 67–86.

[21] Shih, Y. C. & Yang, M. T. (2008). A collaborative virtual environment for situated language learning using VEC3D. *Journal of Educational Technology & Society*, 11, 56-68.

[22] Kuo, F-R., Hsu, C., Fang, W., Chen, N. (2013) The effects of Embodiment-based TPR approach on student

English vocabulary learning achievement, retention and acceptance. *Journal of King Saud University – Computer and Information Sciences*, 26 (1), 63-70.

[23] Edge, D., Cheng, K. & Whitney, M. Whitney, M. (2013) SpatialEase: Learning Language through Body Motion. *CHI 2013 Konferansı*, 27 Nisan–2 Mayıs, Paris, Fransa.

## ÖZGEÇMİŞ

### **Hasanbey Ellidokuzoğlu**

1989 yılında Boğaziçi Üniversitesi İngilizce Dili Öğretmenliği bölümünde lisans ve yüksek lisansını tamamladı. 2002 yılında ODTÜ’de doktorasını tamamladıktan sonra 2012 yılına kadar ODTÜ ve Hacettepe üniversitelerinde yabancı dil eğitimi metodolojisi dersleri verdi. 2012-2016 yılları arasında Kara Harp Okulu Yabancı Diller bölüm Başkanlığı yaptı. İlgi alanları bilgisayar destekli yabancı dil eğitimi, psikodilbilim ve ikinci dil edinim teorileridir.

