

1. Super Kids English Özellikleri (Açıklamalı)

Super Kids English, çocukların İngilizce konuşma becerisi geliştirmeleri için hazırlanmış benzersiz, dinamik ve eğlenceli bir İngilizce öğrenim sistemidir. Herkesin kolayca ulaşabilmesi için mobil uygulama olarak tasarlanmıştır. Çocuklar tarafından çok sevilen eğlence dolu bir uygulama:

- Uygulaması kolay ve keyifli
----- Anne Baba ya da bir yetişkin desteğine gerek yok . 3 yaşındaki çocukların bile bizzat ve kolayca uygulayabilmeleri için, rehber el her zaman nereye dokunulması gerektiğini göstermektedir. “Dokun ve taşı” türü aktivitelerin başında ise Demo uygulama videosu bulunmaktadır.
- Animasyon ağırlıklı
----- Hareket, renk ve ses uyumu. Tüm aktivitelerde en kaliteli görseller kullanılmıştır. Her hareket hedef kelime veya deyim anlaşılmaya yardımcı olacak şekilde belirlenmiştir. Başarılı veya başarısız seçimlerde farklı ses kayıtları kullanılarak uygulamanın heyecanı artırılmıştır. Her aktivitede arka plan müziği kullanılmıştır.
- Bilgi ve becerilerin kalıcılığını sağlayan Multimedya
-----Bazı öğrenciler duyarak, bazıları görerek, bazıları uygulayarak daha çabuk ve kalıcı olarak öğrenmektedirler. Super Kids English çözümü tüm bu öğrenme şekillerine hitap etmektedir. Amerikan Drexel üniversitesinde yapılan bir araştırma, multimedya sayesinde görerek, duyarak ve bizzat uygulayarak yapılan eğitimde %90 kalıcılık tespit edilmiştir.
- İnteraktif
-----Bilginin beceriye dönüşmesinde bizzat uygulamanın önemi tartışılmazdır. Öğrenci Super Kids English çözümünü bizzat uygulamakta ve uygulayıcı ile uygulama arasında sağlanan maksimum etkileşim (Interactivity) sayesinde bilgi kalıcı olmakta ve beceriye dönüşmektedir.
- Kişiyeye özel
-----Super Kids English bireysel bir uygulamadır. Her kullanıcı kendi uygulama hızını ve şeklini belirlemektedir.
- Anında geribildirim
----Sağlanan maksimum etkileşim sayesinde doğru veya yanlış yapılan seçimler anında belli olmaktadır. Yanlış seçim yapıldığında seçimin görseli görüldüğü ve sistem tarafından seslendirildiği için, bir tekrar daha yapılmış olmakta ve yanlıştta bile öğrenim süreci devam etmektedir.
- Kurgu-senaryo içinde sunulan dinamik içerik
-----Her bölüm konusuna göre farklı olarak kurgulanmıştır. Öğretilmesi hedeflenen bilginin herhangi bir ilave açıklama gerektirmeden anlaşılması ve içselleştirilmesi için, bilgi uygun bir dinamizm ve senaryo çerçevesinde sunulmuştur.

- Sarmal gelişim
-----Yeni bilgi daha önce öğrenilen bilgi ile harmanlanarak sunulmakta. Bu eski bilginin bir daha tekrar edilmesini ve yeni bilginin daha çabuk anlaşılmasını ve kalıcı olarak hafızaya kaydedilmesini beraberinde getirmekte.
- Hatalardan öğrenme olanağı
----- Yanlış seçimde seçimin görseli gösterildiği ve sistem tarafından seslendirildiği için, yanlışta bile öğrenim süreci devam etmektedir.
- Çocukların hayatı deneyimlemesinde en önemli iki unsuru, öykü ve oyunu esas alan oyunlaştırılmış etkinlikler.
-----Çocuklar için en iyi uygulama oyunlardır. Onlar hayatı da oyun oynayarak öğrenirler. Super Kids English çözümünde tüm etkinlikler oyun ve yarışma tadındadır.
- Kalıcı bilgi
-----Bilgi ve becerinin derin hafızaya yerleşmesi ve kalıcı olması için bilimsel olarak saptanmış tekrarlamaların sıkılmadan, eğlenceli bir biçimde yapılması sağlanmıştır.
- Temiz, anlaşılır telaffuz (söyleyiş)
-----Tüm kelime ve kalıp cümlelerde Standart Amerikan ve İngiliz telaffuzu karışık olarak kullanılmıştır. Tüm seslendirmeler profesyonel erkek, bayan ve çocuk seslendirme sanatçıları tarafından yapılmıştır.
- Konuşma becerisini geliştiren telaffuz çalışmaları
-----Super Kids English çözümünde kulak ve telaffuz gelişimine ayrı bir önem verilmektedir. Her kelime veya cümle muhakkak seslendirilmiş ve arkasından uygulayıcı tarafından tekrar edilmesi için süre bırakılmıştır. Çocuklar zaten duyduğunu hemen telaffuz etme eylimindedirler. Ancak uygulamada özellikle tekrar edilmesi istenen bölümler mevcuttur. Burada speaker tutan bir kuş belirlemekte ve o kayboluncaya kadar geçen süre içinde muhakkak tekrar yapılması beklenmektedir.
- Bilgi yarışması yöntemiyle ölçme-değerlendirme
-----Her bölümde bazı aktiviteler yarışma formatındadır. Aktiviteye başlamadan önce öğrenci kırmızı takım lideri olarak kendi adını, mavi takım lideri olarak yarışmak istediği arkadaşının veya bir yakınının adını yazmakta ve devam oku'na tıklayarak aktiviteyi başlatmakta. (Öğrenci okuma yazma bilmiyorsa, bunu onun adına büyükleri yapmakta.) Öğrenci aktivite boyunca doğru seçim yaparsa puan onun takım lideri olduğu kırmızı takıma, yanlış yaptığında puanlar rakip mavi takıma yazılmakta. Puanı diğerinden daha yüksek olan takım birinci gelmektedir.
- Ödüllendirme

-----Yarışma formatında olan bir aktivite tamamlandığında, yarışmayı kazanan takım lideri Uzay Gemisi'nden gönderilen birincilik madalyası ile ödüllendirilmektedir.