

Language Learning with Multimedia – The Analysis of the Efficiency of Rosetta Stone Language Learning Program

T. Kovács* and C. Sik-Lányi*

* Pannon University/ English – American Institute, Veszprém, Hungary

* Pannon University/Electrical Engineering and Information Systems Institute, Veszprém, Hungary
k.timmie@gmail.com, lanyi@almos.uni-pannon.hu

Abstract—An American language learning program, the *Rosetta Stone* is going to be introduced in this article in which we examined the efficiency of it.

Keywords: (Rosetta Stone, computer-assisted language learning, language development software, e-learning, blended learning)

I. INTRODUCTION

A. The development of education technology – The Multimedia has come into the front

Today, children who belong to the Z generation (born 1995-2012) [1] and the so-called digital natives are important because they grow up in the world of information and communication technology (ICT). When these children go to traditional education system, the paper and pencil are not interesting for them rather the Internet and interactive games are drawn their attention. The interactivity is that “the user makes dialogues with the system and during that time he or she is able to influence the operation of the system i.e. the computer acts on the basis of the user’s instruction¹” [2]. As a result of this, these children want to reach some kind of independence with the use of computers.

As BENEDEK (2003) mentions the advantages of “atypical learning” in his monograph then it is also important to emphasize here. The essence of the atypical learning is that everybody can learn in his or her own pace and there is no connection with the traditional education system. As to give an example, distance education or private learning with or without a teacher can be noticed here. The aforementioned kinds of learning serve the purpose of how to study alone. The interactive programs, which help to learn a language, have the same intention or aim as well. This is the way how the communication between humans and machines has formed. Initially it was fixed due to the desktop PCs but in the 21st century, the so-called mobile communication devices and smart phones, tablets and other similar multimedia devices have been available for

everyone. Since operating systems have been installed on these devices therefore the user can install a lot of applications, for instance dictionaries or language developing programs.

Meanwhile, as the desktop PCs have turned up, the educational development also required the utilization of IT tools in education. The appearance of the interactive table [14] meant a milestone in digital education. This device is made up of three components which contains a computer (laptop) on which the program is running; a projector that projects the computer’s or laptop’s screen to the interactive table or to a flat surface. The table itself is sensitive to touch like present-day “smart” tools. Furthermore, there is a so-called “light pen” that functions as a mouse since it has a touch sensor in it.

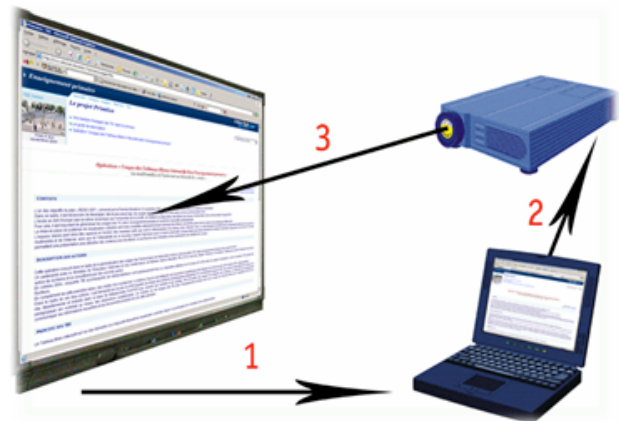


Figure 1: The components of the interactive table

The interactive table’s advantage is to influence the teacher and the student to cooperate. Teamwork is completely convenient and effective where the teacher just provides his or her helpful role. Moreover, the interactive table also motivates students to learn and cooperate with each other.

This technology is able to demonstrate the multi-modal information [15] that it can help students to understand a more complicated, scientific interpretation for example in the processing of a task in the university.

Unfortunately, it took much time for the large part of the pedagogues to accept this new educational device. The reason for that is: most of the teachers are belong to the digital immigrants (see: table 1) that is why it is hard

¹ The translation was made on the basis of the original Hungarian source from Labancz (2008).

for them to acquire the use of interactive table. Currently there are pedagogues, professors who are against of these new digital learning tools and they prefer the old traditional educational methods. It is absolutely not a problem because a teacher is not monotonous if he or she does not use modern devices for processing the curriculum. Not to mention those subjects that are based on verbal principles like psychology or drama lessons.

Table 1 shows the improvement of educational technology media categorized by generations. The 1-4 lines are based on SCHRAMM's idea [4] what nowadays have to be expanded with smart devices, too.

Table 1: Grouping the improvement of educational technology generation

Educational technology generation	Mediator	Device	Age groups
1. group	Real object Symbol	model, mock-up application figure on blackboards, outline	Digital immigrants
2. group	Printed materials	textbook workbook worksheet	X generation
3. group	auditory visual audio- visual	Tape recorder, record player Image projectors motion picture projector slides, overhead projector video, TV, talkies	Y generation
4. group	interactive media, digital teaching aids	Computer applications for teachers and students, language laboratory, multimedia education, Internet	Z generation
5. group	“smart” tools: tablets and smart phones	Computer applications for teachers and students, multimedia education, Internet games, films	Digital natives

The development of devices can be seen very well in Table 1. We have reached from the presentation of real objects (Rousseau's back to nature philosophy) to the computer applications in a relatively short time.

Today, we are living in the 5th Educational technology generation, which offers a lot of opportunities in pedagogy. The subject of further examination will be the computer applications for teachers and students including the *Computer – Assisted Learning* (CAL) otherwise, individual learning tools [5] [15]. Here, it is important to highlight the virtues of an individual learning software with which may be effective for acquiring and practicing new information and knowledge.

Since the analysis is built on a language learning program therefore it is essential to take the advantages and disadvantages of Computer – Assisted Language Learning (CALL) [14] into consideration and on the basis of that the nature of the software has to be detailed widely.

The 21st century is absolutely the technology's world consequently foreign language (FL) learning takes place within digital frames. The phrase, CALL itself covers a kind of language learning method that is linked to computer or some “smart” devices (e.g tablet, iPhone etc.). In this way, interactive learning is preferred to traditional educational tools. However, general problems arise with researches related to CALL, such as poorly developed descriptions of research projects or studies which are based on untrained users.

First of all, it is essential that the program has to create the possibility of “conversation” for us even if it is just a one-way communication because this allows the nature of interactivity of the software. In other words, it ensures an environment as if we are learning under the teacher's supervision but in this case, it is a computer program that helps us. Another important point of view for a software engineer is that the language program has to be evaluative and correct the mistakes.

According to BENEDEK (2005) [5], these programs provide didactic tasks like e.g practical programming for trainings, informative programs, problem-solving programs, simulations and designing programs and game softwares. In this situation, we have to highlight those programs that serve a kind of practice, learning and games. The essence of training programs is the fixation of the achieved knowledge. Furthermore, the software checks the user's progress and performance giving the results and type errors. Informative programs' aim is to pass on new information. Main roles are teaching and checking. Informative softwares convey facts and concepts that is why they measure the students' knowledge with tests at the end. Last but not least, game softwares' utility lies in their motivating forces and this is very useful among children.

The concepts of Table 1 has to be detailed, for instance digital immigrants, digital natives or X, Y, Z generation.

Digital immigrants and natives [6] are belong to the same category consequently they have to be outlined together. As for GÜNTHER [6], digital immigrants are those people, who belong to the older generation and the

Internet have come during their lives, while digital natives are born to the world of technology and they can adapt to it very easily. Both of them can use the Internet or “smart” tools but they differ in how they approach it. If we take that the 1st generation i.e digital natives [7] into consideration, they have a lot more advantages than the older generation as they are surrounded by these digital devices and tools. For instance, it gives enough perspective for us if we just look at how digital natives and immigrants install software on the computer. A digital immigrant starts with reading the installation instructions and guide and he or she follows it step-by-step to install the particular software. In contrast, a digital native installs the software by him- or herself since he or she will realize how to do it underway instinctively. Both of them has reached the purpose but the creativity of the new generation has become conspicuous.

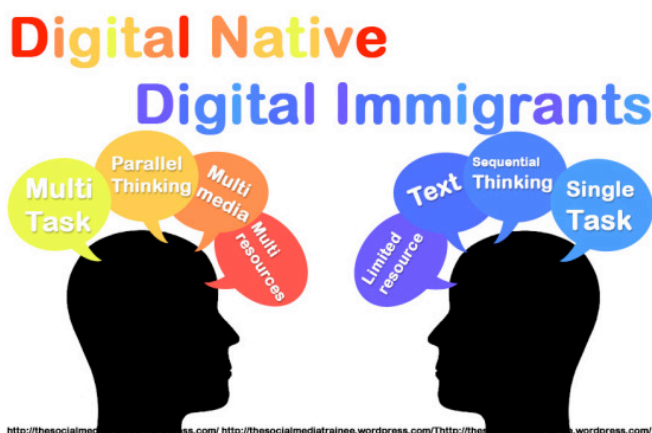


Figure 2: Differences between digital natives and digital immigrants [8].

On Figure 2, the strength of the digital natives can be seen - indicated with yellow color – such as multi tasking, parallel thinking, multimedia, multi resources, like the Internet. On the other hand, there are the digital immigrants represented with blue color. Their trademarks are the followings: limited resources like newspapers, text oriented, sequential thinking and single tasks. Hence, the differences are very visible therefore we can draw the conclusion that students have changed radically. They think differently and today’s education is obsolete for them, consequently digital pedagogy is needed.

B. E-learning – Blended learning: Leaving the traditional educational forms and/or introducing new educational forms

The *e-learning* and *blended learning* are relatively new pedagogy concepts in Hungary. *E-learning*, like its name indicates, it is a kind of electronic learning method. It is also called as online learning since a computer and/or Internet are also needed. This method is used mostly in distance learning, tertiary education where students proceed with their own pace with some limitations [9]. Besides, the other concept, *blended learning* includes the help of the teacher and online and/or personal consultations. This is a kind of combination of online

learning and *face-to-face* learning like the traditional education [10] [11].

E-learning is mostly chosen by working adults because the main advantage of it that people can learn whenever they want and in what tempo they want to learn. In this case, personal motivation is needed to achieve the goal. In our rushing society, this is hardly feasible because one can be motivated for a while by him- or herself but then it is easy to give up saying that he or she does not have enough time for learning. Of course, there will be exceptions, too but the consumer industry has to see the average person’s need and fulfills it. These kinds of people need a person – in this case, a teacher – who can maintain their attention and activity as they get the required goal. This is the disadvantage of *e-learning* that there is no or just a few external assistances and motivation. In addition to that, the reach is limited since the use of the program depends on a computer or “smart” devices while you can bring with yourself e.g a book everywhere and it has no battery that can be discharged. *Blended learning* is a combined form of *e-learning* where the teacher participates as help and guidance. In other words, it is a kind of mixing of the traditional educational forms with *e-learning*. On the one hand, the teacher can follow the student’s development and he or she can pick up the pace of the student and it is cost-effective, flexible and interactive [11].

As for language learning, *blended learning* is a very effective method. A foreign language teaching can be divided into two major parts. There is a so-called passive part that the student has to do alone for example tests, listening comprehensions, writing skills and grammar exercises but he or she does these tasks on the computer with the help of teaching software. *Blended learning* completely meets the demands of traditional educational methods, except that is taken place in digital environment. The active part of the learning is when you practice with the teacher online or occasions of a personal consultation. The student can improve his or her oral skills with conversation [12].

In the following section, an *e-learning* type of language learning program, the *Rosetta Stone’s* [13] effectiveness will be examined.

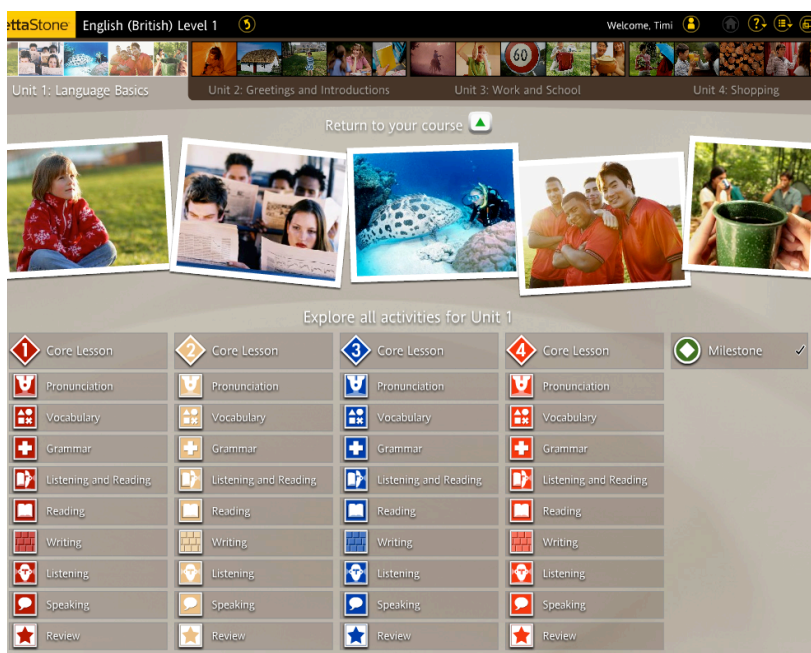
II. ROSETTA STONE LANGUAGE LEARNING SOFTWARE’S METHOD

The *Rosetta Stone* is a Computer Assisted Language Learning (CALL) program that was founded in 1992. The aim was that language learning has to be a natural and instinctive learning process and the creators wanted to accomplish it with the help of interactive technology. One of the foundation members of the company dreamed the idea along the way to Germany where he acquired the language while he dug into the culture and everyday life in the country. This is how the concept was born that is: with the use of computer technology the creators can simulate the way that people learn their native language—with pictures and sounds in context, and without translation. The founders confirm that this is the

way how we acquire our mother tongue, too. The name of the program was given after the famous artefact, the Rosetta stone referring to the program can unlock language-learning success as well [13].

According to the website, they offer 24 languages, from the best-known ones like English, moreover in two different dialects (British English and American English) to the rarest ones like Hebrew, Persian or Filipino. Mainly, this research is specialized in British English therefore the analysis of it will be on the focus point.

The popular languages have 5 levels; each of them has 4 units that cover 4 topics. The completion of one level takes about 24 hours. Every unit contains 10 parts: firstly it starts with a core lesson in which it makes the student practicing the particular topic's vocabulary, expressions



and grammar. Then separating them, the unit's elements come, like this way:

Figure 3: Detailed elements of English (British) Level 1, Unit 1

The unit consists of pronunciation, vocabulary, grammar, listening and reading, reading, writing, listening, speaking and a review. At the end of the unit there is a *Milestone* that comprises a short conversation with pictures that has to be filled with words and expressions in writing and speaking as well. This is a kind of work out of the level.

Through the tasks, different images can be found which present a particular situation. The user has to pair the pictures with the belonging texts. You have to insert in a word or a sentence except level 1, unit 1, and lesson 1. In the exception, we can meet the pronunciation that is pronounced with syllabication and together. Naturally, pictures are also linked to the words. Moreover, the heard syllable can be attached to its written pair that is how we can practice easily words.



Figure 4: A task of Level 1, Unit 1, Lesson 1

As on Figure 4 can be seen, first the native speaker pronounces the syllable then it is our turn. If the semicircular strip above the green circle is red, we fulfill; if it is orange then we accomplish almost well. If it is yellow, we fail. It has to be repeated until it turns to green and it shows what you have pronounced successfully. The aforementioned indications do not appear in the *review* and *milestone* sections since they functions as tests.

In the end of each exercise, a *scoring* can be found.

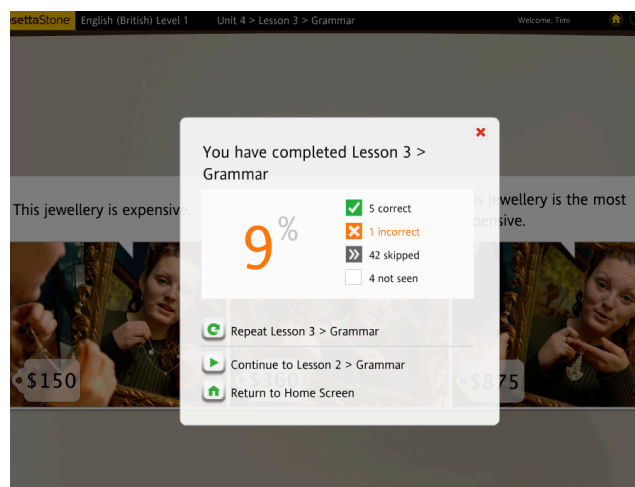


Figure 5: Scoring window (Level 1, Unit 4, Lesson 3)

Figure 5 shows the final scoring of the exercises with percentages. Next to it, on the right, the software enumerates how many tasks have been succeeded, failed, skipped or not seen by the user. Below these, the user can repeat the lesson or continue with previous ones and he or she can return to home screen. It is important that if the user succeeds well; the program offers jumping to the upcoming lesson.

The colours have their significance like in Figure 5, 9% are demonstrated with orange as the 1 incorrect answer on the right. Orange colour means that the user should repeat the lesson and practice more before he or she goes to the next step. In contrary with the green colour which shows that the user gave correct answers. If

the percentile scoring table is green, the student can go further as he or she fulfilled the tasks of the lesson and acquired its content. Besides, it is essential to mention that the program reacts immediately if the answer is right (with green and a check-mark) or wrong (with orange and an X).

III. THE ROSETTA STONE LANGUAGE LEARNING PROGRAM'S ANALYSIS AND EVALUATION

A. The analysis of the program in details

The *Rosetta Stone* is a language developing software that is available and can download via Internet. Visiting the official website [13] we can orient about the program itself but the discounted purchase pop up directly. The "About Us" and offered languages can be found on the bottom of the page. If we choose the English language here, the website offers a language package that can be bought. There are two types of packages: one of them contains all the levels of the choosen language for more than 80 000 HUF (converted from euro) or the other package includes just one level but it costs approximately 60 000 HUF (converted from euro). Furthermore, there are online options as well, with which the packages can be extended, for example online conversations with a native speaker or the software can be downloaded to different applications. In addition to that, the website emphasizes that the installation of the program is restricted to two computers in one household and maximum 5 users can utilize it. In this way, they exclude that somebody might get access to the software free.

What is more, a demo version of the program can be tried on the website. The interesting part of the demo is that you do not have to download anything, it requires just an e-mail address and after you can choose the language which you want to try. Then a small window appears with only 7 tasks. In the first picture, it is indicated with tiny letters that you can practice pronunciation if you buy the product. In the following picture, a window pops up and there are instructions for the users.

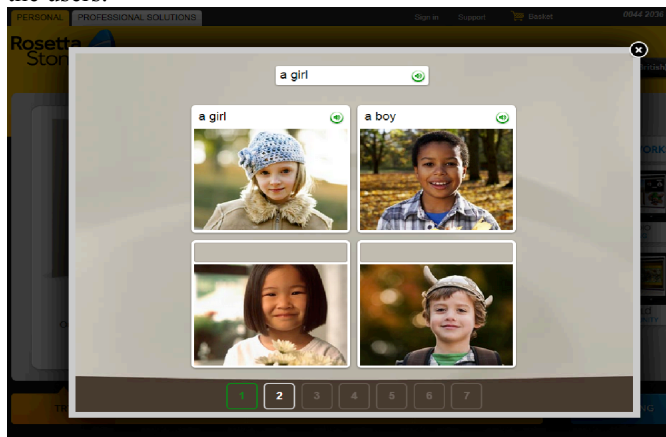


Figure 6: The online demo of *Rosetta Stone*

It is fascinating for several reasons because on the one hand, explanations are not found in the purchased version since the creators wanted to reconstruct real situations in

this way, for instance in a foreign country. On the other hand, the 7 exercises do not give enough information and spirit to buy the product. To tell the truth, why would people invest a lot of money for a language developing program if there are certain language school courses that cost the same for a month and these are intensive courses?

Installation is very easy after we have bought the software. It has difficulties for those who just speak Hungarian and belong to the older generation because the software has not existed in Hungarian, yet.

After the installation you have to create the user or users and choose a level. Then the home screen of the program turns up and the user can start learning the language.

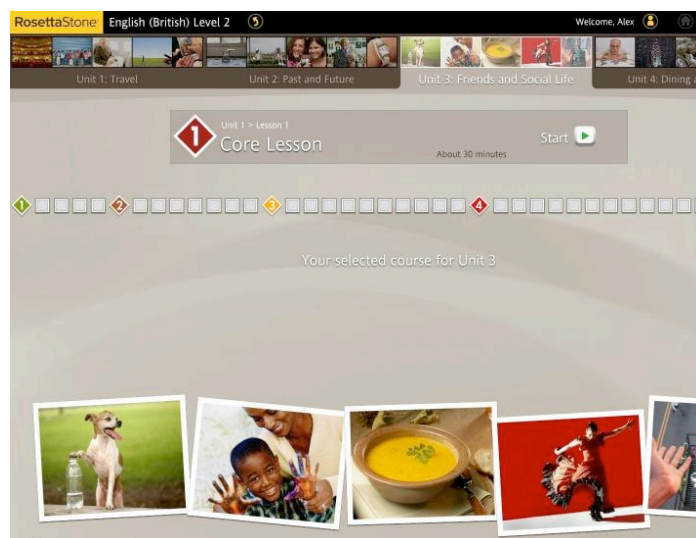


Figure 7: The *Rosetta Stone*'s home screen

There are no explanations for the lessons as it is marked on the website and in the introduction. On the top of the right corner, the main functions can be seen: exit, introduction, help, level change etc. In the introduction section, a so-called "dynamic immersion" expression is emphasized. It means that the student immerses to the particular language and its environment dynamically i.e a kind of thirst for knowledge in this way, he or she can acquire the foreign language.

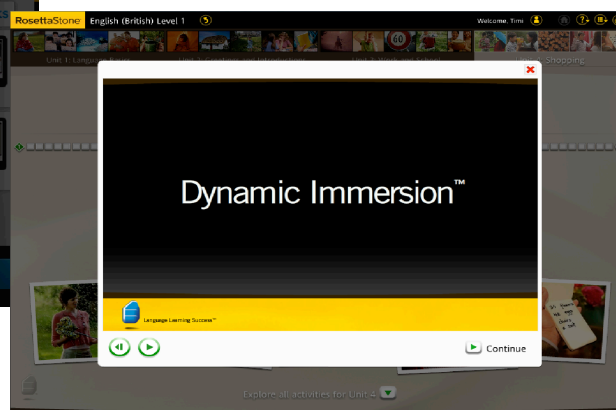


Figure 8: The explanation of "Dynamic Immersion" in a pop-up window

5 types can be differentiated in the program: spoken text with four photos to choose from, a photo and four spoken words to choose from, a photo and four written texts to choose from, complement of text hole with 3 possibilities to choose from, or a written text and four spoken words to choose from. These methods serve the purpose of improving the student’s communication skills, writing and comprehension skills in a foreign language learning period.

In addition, it is crucial to highlight the software’s main characteristic feature that is the automatic speech recognition (ASR) [14] function. In this way, the creators allow the software’s interactive feature. On the other hand, it offers a great opportunity for the student to develop his or her oral skills to a higher level due to this particular technology.

In the case of the analysis, 9 subjects are participated in the test section. Trying the wide spectrum of the age-groups align, from age 17 to age 64 have happened. Each of them tried the software alone but help was always near if somebody would need. It is essential that everybody was on different language level; however, the opinions were close to each other. The above-mentioned opinions are summarized in Table 2:

Table 2: The analysis of the subjects’ opinions of the software from the written interviews

Attri.: Subj.:	Useful	Understandable	Manageable	Monotonous	Help needed	ASR +/-?	Vocabulary
W25	+	+	+	-	-	-	+
M25	+	+	-	+	-	-	+
W18	-	-	+/-	+	-	+	-
W17	-	-	+	-	-	-	-
W17	+	-	+/-	+/-	+	+	+/-
M20	+/-	+/-	+	+	+	-	+/-
W21	+	+	+	-	+/-	-	+/-
M64	+	+	+/-	-	+	+	+
W59	+	-	-	-	+	-	+

In Table 2, in the vertical column on the left, subjects can be found. W and M represent the gender and next to the letters, the numbers indicate their ages. On the top of the horizontal line, the program’s characteristic features are aligned. Here, the most important features were put into the foreground such as the efficiency, understandability, manageability, monotony, the need of a teacher, the ASR use and whether the vocabulary is effective or not. The + sign means agree, the – sign means disagree and +/- means that in a certain view it is true and not true in the same time depending on various points.

Informal conversations with the subjects were tape-recorded and transcribed to make the corpus of the research. The scripts are available in the attachments. The interview was made up of 15 questions that were focused on the software’s strongest part and weaknesses.

Each age group’s opinion can be drawn clearly from Table 2. From the 17-18 age groups point of view (W17 (2 subjects); W18), the program is not so really useful for them, not understandable, the vocabulary is not useful in real life situations, tasks are monotonous and they do not need help from a teacher. Although, the ASR technology was perfect in the case of speech recognition and it is relatively manageable.

The next age group was 20 and 21 (M20 and W21). Their opinions showed similarities in many respect. Almost each of them agreed about the software’s usefulness, understandability and manageability, however, they had difficulties working with the ASR technology and the vocabulary section needs to be improved. M20’s opinion differs from W21 concerning the program’s monotony.

There were two 25 years old subjects but they differed in their gender. 5 out of 7 characteristic features have concordance. Their opinions only differ from the manageability of the software and the monotony.

The last age group was represented by the older generation from 59 and 64 years. The impressions have already divided. M64 presumed the program was easy to understand and manage; moreover he did not have complications with the ASR technology, while W59 had negative experiences regarding the aforementioned features. Here, the subjects might be influenced by the

different environment and interests or in the given moment W59 was more stresszful, though we cannot claim this with 100 percent sure.

By all means, it is really fascinating that similar-age individuals had similar experiences about the software.

All in all, conclusion can be drawn according to the 9 subjects that the

Rosetta Stone British English language learning program is useful in general, the tasks are understandable as reported by 4-5 subjects out of 9 – further: 4-5/9); and it was manageable, although it was a little monotonous and it required help of a teacher (4-5/9); the software’s vocabulary was suitable in general and the ASR technology has underdeveloped yet (3/9).

B. The evaluation of Rosetta Stone

After the personal tests and interviews, level 1 was brought under detailed examination therefore extended overview can be offered for the reader. The corner stone of foreign language learning was examined: the vocabulary and grammar since if these are missing, language learning will not be successful. Breaking level 1 up to units and information are gathered in Table 3. The evaluation can be found below Table 3.

Table 3: The detailed presentation of the first level from the vocabulary and grammar points of view

Level 1	Vocabulary	Grammar
Unit 1: Language Basics	Colours, greetings, numbers, easier objects, professions, foods and easier verbs (eat, drink, read etc.)	Present continuous, Irregular and regular nouns' plural forms, possession, questioning, subject coordination with 'to be' conjugation
Unit 2: Greetings and Introduction	Introduction, age, cities, countries, nationalities, family, domicile, home	Possessive determiners; definite and indefinite articles, prepositions of place
Unit 3: Work and School	clock, time of day, seasons, days of the week, numbers, greetings, daily routine, cleaning tools	Use of present simple and present continuous, question words
Unit 4: Shopping	orientation, shopping, different currencies (pound, euro, dollar), paying methods, free time activities, different shops (supermarket, book store etc.), opening hours of shops	passive, definite and indefinite articles, quantities (a little, few etc.) complex sentences, determination of similarity and dissimilarity, comparison of adjectives

Table 3 provides further review of *Rosetta Stone's* level 1 vocabulary richness and grammar. Supposing that beginners use level 1, grammar is hard. In unit 4's grammar, passive can be detected that is usually taught in secondary schools for intermediate students, not for beginners. As for W59 and M64, the grammar of the lessons (level 1) was quasi incomprehensible due to the lack of explanations and the program switched the tasks fastly that is why, there was no time to think about it. Furthermore, the software does not make enough practices with the user in order to use the knowledge instinctively, in real situations.

As for the vocabulary, it fits to the topics but it is not enough. In Table 4, a concrete vocabulary can be seen, gathered from the units and arranged them into table therefore it can be assumed that vocabulary of level 1 is not appropriate and not enough for a language learner.

Moreover, it has to be emphasized that the vocabulary are not linked to the specific cultures and words have more attention than others, for instance the word "rice" is

represented in pictures about Asian people. The most conspicuous feature is the repetition of tasks through lessons. Each unit consists of 4 lessons. Lesson one has a short introduction then the next 3 lessons are built up of it. It contains one piece of vocabulary exercises and one piece of grammar exercises as opposed to the other 3 lessons in which vocabulary and grammar tasks are presented twice as much. Our old saying is that "repetition is the mother of knowledge". Unfortunately, here, there are lots of repetitions next to one another and they just mixed up but contain the same as in the previous ones. This means that the vocabulary does not expand, moreover it can be boring for the user because of the monotony that is approved by the majority of subjects.

In Table 4, those words are indicated that were collected from the tasks of level 1, showing the level and content of the vocabulary.

Table 4: The vocabulary collection from each Units of level 1

Level 1: Vocabulary collection divided into Units			
Unit 1 (60 pieces)	Unit 2 (57 pieces)	Unit 3 (49 pieces)	Unit 4 (70 pieces)
rice, egg, man, woman, boy, girl, water, milk, apple, pen, fish, drinking, eating, sleeping, driving, walking, running, writing, books, bed, cup, police officer, flower, wearing, T-shirt, shoe, skirt, trouser, dress, hat, plate, pupil, doctor, newspaper, tree, car, cat, bicycle, sandwich, teacher,	family, son, daughter, mother, father, parent, baby, children, play, bowl, friend, flat, house, door, television, radio, computer, desktop computer, laptop, window, toilet, sink, living room, kitchen, bathroom, dining room, bedroom, grandmother, grandfather, hug,	work, restaurant, school, hospital, outside, inside, morning, night, before, after, lunch, breakfast, week, month, day, year, visit, guest, smell, taste, good, bad, hand, foot, toes, fingers, speak, person, people, animal, game, study, wake up, wash, wet, dry, dirty, clean, face, toothbrush,	sunglass, umbrella, ticket, ladder, need, money, want, new, fruit, vegetable, meat, jewelry, clothes, toys, sell, supermarket, DIY shop, bookshop, buy, cake, bakery, chocolate, toy, broken (break), soap, clothes, medicine, play, concert, film, football, golf, tennis, juice, carrot,

cooking, mobile phones, phone, chair, table, coat, shirt, ball, moon, sun, sky, grass, dog, coffee, bread, horse, adult, big, small	husband, wife, kiss, love, sister, brother, listen, watch, sit, stand, live, country, city, bridge, park, street, bridge, jumper, jeans, belt, suit, sock, tie, hair	toothpaste, teeth, brush, soap, towel, pillow, sheet, blanket	tea, orange, like, small, cinema ticket, cost, metal, wood, paper, plastic, credit card, coin, cheque, expensive, inexpensive, light, heavy, fast, slow, pay, camera, young, different, same, size, fit, open, close, chemist, toy shop, cash
---	--	---	---

It can see very well in Table 4 that some words are not as basic as others for example in unit 2 “sink” is there, like the equipment of the kitchen but other equipments or furnitures are not mentioned from other parts of the house. It is very questionable why the word “sink” is so important to paste into the topic. In unit 3, the words do not fit into the topic such as bathroom tools: toothbrush, towel, toothpaste or pillow from the bedroom, however, the topic was ‘Work and School’ that was marked in Table 3 but the underlined words from Table 4 do not match with it. There are 3 words that is worth highlighting, like ‘*DIY shop*’, ‘*broken*’ (the past participle form of the verb, break) and ‘*inexpensive*’. The word ‘DIY’ is an abbreviation of ‘do-it-yourself’. For W56 and M64, it was very difficult to find out this word’s meaning and its picture was not as clear as it should have been. Furthermore, an abbreviation needs explanation or the expression itself should be writed down at least in brackets for the learner. The other problematic word/verb was ‘broken’. It was presented in a passive sentence and there were no explanations. First of all, it is the third form of the verb ‘break’ that is mostly used in passive. The infinitive form or first form of the verb was not mentioned therefore the student can be confused and he or she can learn inappropriately the verb, moreover ‘break’ is an important verb of the active vocabulary. The third word that should be mentioned here is ‘inexpensive’. This word is indicated right after ‘expensive’. This is not a problem but instead of ‘inexpensive’ the software might use the more frequent word that is ‘cheap’. On the other hand, the prefix “in-“ is a negative one that was not used previously but it is shown in the last unit just for one exercise. There might be a danger of misunderstanding because in English, prefixes are different from each other and there is no concrete rule which one is correct; it needs to be learnt by heart. In this situation, where the program shows just one example for prefixes, it might be adopted inappropriately by the user.

In a nutshell, the software is effective but needs to be developed from subjective evaluations. Most of the subjects noticed that would come to a teacher’s mind too, therefore the creators should think it over and improve their software in order to be more useful from language learning point of view. As it was mentioned above (see: “the analysis of the program in details”) among the founders, there is no language teacher or even a teacher. This presumes that they created the software in an amateur way, moreover there is only one person, who responsible for the lexical knowledge in the management [16]. Although, anybody can learn something useful through the program because of the plenty words that can be utilized in real life. Furthermore, sentences are not so complicated to learn.

IV. SUMMARY OF THE STUDY

How effective *Rosetta Stone* for foreign language learners? If we consider our rushing days, it can be profitable since the software can be installed on mobile applications as well, therefore people can bring with themselves to anywhere for instance to a holiday. Besides it is easily manageable for the younger generations but it is recommended to the older generations, too. It depends on the person if he or she requires help of a teacher. In addition, it is essential to mention that the program is motivating and enjoyable since the tasks are switching immediately, and in the section of the improvement of oral skills, students need to concentrate if they want to fulfill the requirements of the task. The interactive feature of the software is undoubted as the lessons contain visual and verbal elements.

As for the vocabulary, the creators wanted to stick to real situations but they edited words regardless of different cultures of the world and it is not fortunate in any case.

The ASR speech recognition technology is not so stable that was confirmed by the subjects’ complains. Hopefully, it will be improved by the program’s creators.

Fundamentally, the software serves the purpose of acquiring a basic knowledge of a particular language. It is relatively easy to use and the basic vocabulary can be achieved with the program in which people can profit in everyday life in a foreign country.

REFERENCES

- [1] William J. Schroer: *The Social Librarian – Generations X, Y, Z and the Others*
<http://www.socialmarketing.org/newsletter/features/generation3.htm>
(Last access: 2014.07.15.)
- [2] Labancz Imre: *A Multimédia felhasználási lehetőségei és szerepe az oktatásban*, Debrecen, 2008. (not published)
https://dea.lib.unideb.hu/dea/bitstream/handle/2437/6179/Multimf_elhaszlehszerepazokt.pdf;jsessionid=DEE14CB0DE1572A7F7D16A690AEF15F2?sequence=1
(Last access: 2014.07.15.)
- [3] Benedek András: „*Digitális pedagógia – Tanulás IKT környezetben.*” Budapest, Typotex, 2008, 2013. pp. 33- 34.
<http://www.interkonyv.hu/konyvek/?isbn=978-963-2790-17-6>
(Last access: 2014.07.21.)
- [4] Schramm W. : “*Technologies for instruction,*” in: Big media or little media, London, 1977.
- [5] Benedek András: „*A szakképzés pedagógia alapkérdései.*” Budapest: Typotex, 2005.
<http://vigzoltan.hu/pub/downloads/digitped.pdf>
(Last access: 2014.07.30.)

- [6] Günther, J. : *Digital Natives & Digital Immigrants*. Kosovo, 2007. (not published)
<http://virtuni.eas.sk/rocnik/2007/pdf/fid001571.pdf>
(Last access: 2014.08.05.)
- [7] Marc Prensky: "Digital Natives, Digital Immigrants." From: *On The Horizon*, MCB University Press, vol. 9, no. 5, 2001.
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
(Last access: 2014.08.06.)
- [8] The Social Media Trainee: *Digital Natives vs. Digital Immigrants*, 2010.
<http://thesocialmediatraineer.wordpress.com/2010/05/09/digital-natives-vs-digital-immigrants/>
(Last access: 2014.08.09.)
- [9] D. Randy Garrison: „*Framework for Research and Practice*,” in: *E-learning in the 21st Century*, New York, 2011.
http://www.google.hu/books?hl=hu&lr=&id=aodjWyjxYbYC&oi=fnd&pg=PP1&dq=e+learning+research&ots=zjGASUpVZ&sig=S2A307WZMo_FsY53cOFt5LqicBg&redir_esc=y#v=onepage&q=e%20learning%20research&f=false
(Last access: 2014.08.12.)
- [10] Anthony G. Picciano, Charles D. Dziuban, Charles R. Graham: "Research Perspectives in Blended Learning: Research Perspectives," *Volume 2*. New York, 2014.
http://www.google.hu/books?hl=en&lr=&id=JfMJAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=blended+learning+research&ots=Lz0VkJu1-M&sig=HraAYw6aFtraDsUEZy74UYs9DGw&redir_esc=y#v=onepage&q=blended%20learning%20research&f=false
(Last access: 2014.08.13.)
- [11] Charles R. Graham: *Definition, Current Trends, and Future Directions*, in: *Blended Learning Systems*, San Francisco, 2004.
<http://www.click4it.org/images/a/a8/Graham.pdf>
(Last access: 2014.08.13.)
- [12] Közérthetően az e-learning-ről: *Blended learning*
<http://elearning.co.hu/blended-learning/>
(Last access: 2014.08.15.)
- [13] Rosetta Stone Official Website
<http://www.rosettastone.eu/>
(Last access: 2014.08.16.)
- [14] Ewa M. Golonka, Anita R. Bowles, Victor M. Frank, Dorna L. Richardson, S. Freynik, "Technologies for Foreign Language Learning: A Review of Technology Types and Their Effectiveness," in: *Computer Assisted Language Learning*, vol.27 Oxfordshire: Routledge, 2012, pp. 70– 105.
- [15] B. Zheng, M. Warschauer, J. K. Hwang, P. Collins, "Laptop Use, Interactive Science Software, and Science Learning Among At-Risk Students," in: *Journal of Science Education and Technology*. vol.23, pp. 591- 603.
<http://link.springer.com/article/10.1007/s10956-014-9489-5/fulltext.html>
(Last access: 2014. 09.15.)
- [16] Rosetta Stone Official Website: *Leadership*
<http://www.rosettastone.eu/leadership>
(Last access: 2014.09.14.)

ATTACHMENTS

2014.08.15.

Script1.

Alany neve: Nő

Életkora: 25 év

Nyelv: Középfok

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot? Ha igen/nem, miért?*
Igen, hasznosnak tartottam a programot. Kiejtésben nagyon sokat segített.
2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfelélesebb szerinted?*
Mindegyik típust hasznosnak találtam, de legjobban a hallás utáni gépelés tetszett.
A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?
Igen, teljesen érthetőek voltak.
3. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*
Igen, teljesen jól tudtam kezelni.
4. *Mennyire volt monoton?*
Nem tartottam monotonnak egyáltalán.
5. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*
Persze, tudtam jegyzetelni, hiszen nem időre megy és akkor tartok szünetet, amikor szeretnék.
6. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszanézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*
Igen, szívesen visszanéztem volna őket.
7. *Igényelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*
Nem, számomra teljesen érthető.
8. *A Speaking részeknél mennyire volt nehéz úgymond „együttműködni” a programmal?*
Elég sokszor, mintha hiába ismételtetem volna helyesen a szavakat, mondatokat nem fogadta el. De lehet, hogy ez egyéni mikrofon probléma.
9. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*
Hasznosnak tartottam.
10. *Az egyes témakörök szókincse elég életszerű volt?*
Azt hiszem, hogy igen.
11. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod? Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?*
Teljesen érthető volt, hiszen a kurzor a hibás részhez ugrott és azonnal tudtam javítani. Nem kezeltem a virtuális billentyűzetet, hiszen érzékelte, ha a saját gépemem gépelek. Ez nagy pozitívum volt számomra.
12. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*
Sokáig. 1-2 órát körülbelül.
13. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*
Némi segítséggel találtam rá a megfelelő level-re. De a legelső szinttel kezdtem, ami ugyanolyan izgalmas volt számomra.
14. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*
Az elkövetett hibákat vissza lehessen keresni, legalább az első alkalommal. Lehetne bővíteni a szinteket, úgy értem még több szint kreálásával esetleg nehezebb, de fontos szavakkal.
Lehetne egy olyan feladat, ahol a szónak csak bizonyos betűi vannak feltüntetve és a gyakorlónak billentyűzet segítségével kellene hallás alapján kipótolni a hiányzó betűket, persze kép ne segítsen.

2014. 08.29.

Script 2.

Alany neve: Férfi

Életkora: 25 év

Nyelvtudás: alapfok

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot Ha igen/nem, miért?*
Igen. Felelevenítette a szókincsemet kicsit.
2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfeleslegesebb szerinted?*
A leghasznosabb a szókincsfejlesztő feladatok voltak, a legfeleslegesebb pedig a kiejtéses példák, azaz a beszéd.
3. *A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?*
Igen, viszonylag hamar rá lehetett jönni.
4. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*
Nem, kifejezetten nehéz volt.
5. *Mennyire volt monoton?*
Nagyon monoton volt számomra, sajnós. Az irány pedig jó.
6. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*
Igen, tudtam egy keveset.
7. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszanézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*
Igen, mivel így nehezen tanul az ember a hibáiból ugyebár.
8. *Igényelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*
Nem, egyedül is rá lehet érezni.
9. *A Speaking részeknél mennyire volt nehéz úgymond „együtműködni” a programmal?*
Kifejezetten nehéz volt együtműködnöm. Nem mindig érzékelt a hangomat a program.
10. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*
Feleslegesnek tartottam. Semmi pluszt nem adott.
11. *Az egyes témakörök szókincse elég életszerű volt?*
Szerintem igen.
12. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod? Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?*
Érthető volt, nem okozott gondot.
13. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*
5 percig körülbelül.
14. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*
Persze.
15. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*
Szintbővítés kéne, még több, hasznos és életszerű szavakkal.

2014.09.05.

Script 3.

Alany neve: Nő

Életkora: 18

Nyelvtudás: középfok

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot? Ha igen/nem, miért?*
Nem, mert akkora tudást nem lehet vele szerezni, amellyel már tudnék beszélgetni minden gond nélkül például.
2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfeleslegesebb szerinted?*
Leghasznosabb a hallás utáni ismétlés volt, a többi viszont felesleges volt szerintem.
3. *A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?*
Nem annyira, mert nem volt hozzá útmutató.

4. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*
Viszonylag. Egyedül a virtuális billentyűzetet volt nehéz kezelni.
5. *Mennyire volt monoton?*
Nagyon. Egy idő után már fejből tudtam a válaszokat.
6. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*
Nem volt rá szükség, de amúgy se tudtam volna a feladatok között szinte nem volt szünet.
7. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszanézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*
Igen, mert így nem tanultam belőle semmit.
8. *Igényelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*
Nem szükséges.
9. *A Speaking részeknél mennyire volt nehéz úgymond „együtműködni” a programmal?*
Igen, mert az én hangomra nagyon jól reagált, majdnem mindent elfogadott elsőre.
10. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*
Unalmas és haszontalan volt.
11. *Az egyes témakörök szókincse elég életszerű volt?*
Nem.

2014.09.03.

Script 4.

Alany neve: Nő

Életkora: 17 év

Nyelvtudás: középfok

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot Ha igen/nem, miért?*
Attól függ, hány éve tanul angolt az ember, mert ez szókincstől függ.
2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfeleslegesebb szerinted?*
A leghasznosabb feladattípus az volt, ahol hallottam a kiejtést. A többit sajnos feleslegesnek éreztem.
3. *A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?*
Nem, mert mindent keresgéltni kellett.
4. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*
Nem volt nehéz, de a kiejtési feladatok nehézséget jelentettek.
5. *Mennyire volt monoton?*
Eléggé mert, sok az ismétlődő kép és mondat.
6. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*
Igen, de csak ha kitaláltam, hogy mi az magyarul.
7. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszanézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*
Nem.
8. *Igényelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*
Nem, csak valami útmutatót igényelnék, hogy mit hol találok, és hogyan kell kezelni a programot.
9. *A Speaking részeknél mennyire volt nehéz úgymond „együtműködni” a programmal?*
Eléggé, mert sose hallotta a program a mondatom végét.
10. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*
A kiejtés miatt hasznos volt, de a legtöbbször nem lehetett rájönni, hogy mit kell csinálni és ez eléggé zavaró volt.
11. *Az egyes témakörök szókincse elég életszerű volt?*
Nem igazán.
12. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod? Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?*
Nehezen érthető volt a writing, mert ha nem nagybetűvel kezdtem a mondatot, akkor már hibának vette, viszont ha nem raktam pontot a mondat végére, azt elnézte. Illetve elég nehéz volt megtalálni a kérdőjelet a virtuális billentyűzeten.

13. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*
Körülbelül fél percig.
14. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*
Nem, mert a legmagasabb szint is túl könnyűnek bizonyult.
15. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*
Hasznosabb szavak betételét javasolnám, illetve az adott szavakat különböző szövegkörnyezetbe helyezném.
12. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod?*
Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?
Semennyire. A kérdőjelet nagyon nehezen találtam meg a virtuális billentyűzeten.
13. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*
Az elején szórakoztatónak találtam, de aztán a végére már nagyon unatkoztam.
14. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*
Nem, túl könnyű volt számomra, pedig level 5-öt csináltam.
15. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*
Felejtsek el a hétköznapi életben nem használatos szavakat és ne ismétlődjenek a képek, mert az nagyon zavaró tud lenni.

2014.09.08.

Script 5.

Alany neme: Nő

Életkora: 17 év

Nyelvtudás: Középfok

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot? Ha igen/nem, miért?*
Igen, hasznosnak tartottam, mert a nyelvtanulás egy új módszerét ismertem meg, leendő tanárként ötleteket kaptam.
2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfelelősebb szerinted?*
Leghasznosabb az a feladat volt szerintem, mely során szavakat vagy egész mondatokat kellett ismételni hangosan, a legfelelősebb pedig az utolsó feladat (*Milestone*), melyben egy történet mondatait kellett kitalálni.
3. *A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?*
Nem, mert nem kaptam utasítást, nekem kellett rájönnöm, mit kell csinálni, ami időigényes volt.
4. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*
Néhány feladat során nehéz volt rájönni, hogyan kell kezelni a programot, de a végére hozzászoktam.
5. *Mennyire volt monoton?*
Monoton volt, mivel a szavak és mondatok ugyanazok voltak, viszont ez előnyt is jelent, hiszen könnyebben megjegyzi őket egy nyelvtanuló.
6. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*
Nem tudtam, mert a feladattal törődtem, viszont a képek segítségével kitaláltam az addig ismeretlen szavak jelentését.
7. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszaneézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*
Igen, mert a hibákból lehet tanulni, így amit egyszer rosszul válaszoltam meg, újra elrontanám.
8. *Igényelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*
Igen, segítséget jelentett volna, ha egy tanár elmagyarázza, mik a feladatok, ezzel időt spórolhattam volna.
9. *A Speaking résznél mennyire volt nehéz úgymond „együttműködni” a programmal?*
Nem volt nehéz, ha jól figyeltem, és helyesen ejtettem ki a szavakat, a gép elfogadta. Néha azonban többször kellett próbálkoznom.
10. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*
Nagyon hasznosnak tartottam őket, hiszen "az ismétlés a tudás anyja", a level-ek új kifejezéseit az emlékezetembe vésték.
11. *Az egyes témakörök szókincse elég életszerű volt?*

Voltak felesleges szavak, amiket sosem használnék, de nem árt, ha ilyen szavak is vannak a passzív szóincumben.

12. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod? Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?*
Nem volt mindig érthető, néhány feladatnál többször kellett próbálnom. A billentyűzeten nehezen találtam meg egyes írásjeleket, például az aposztróf jelet.
13. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*
20-30 percig tartotta fenn.
14. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*
Egyes feladatok nagyon könnyűek voltak számomra, így azt hiszem, lehetett volna magasabb szintű is.
15. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*
Könnyebben értelmezhető és változatosabb feladatokkal kéne bővíteni, amelyek hétköznapiabb kifejezéseket tartalmaznának.

2014.09.07.

Script 6.

Alany neve: Férfi

Életkora: 20 év

Nyelvtudás: felsőfok

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot? Ha igen/nem, miért?*
Csak részben tartom hasznosnak a programot, mert nagyon gyakran ismétli a feladattípusokat és benne a megoldásokat is egyaránt.
2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfelelősebb szerinted?*
Mindegyiket hasznosnak tartanám, ha nem vennék figyelembe az előbb említett ismétléses problémát, mert maga az alapötlet jó.
3. *A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?*
Nagy része igen, de volt egy két feladat, aminél kellett egy kis idő mire rájöttem, hogy pontosan mit is kell csinálnom.
4. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*
Alapjáraton igen, egyedül a beszédfelismerővel voltak problémák, mert hiába ejtettem ki 5-ször jól egymás után egy szót, elég nehezen ismerte fel.
5. *Mennyire volt monoton?*
Nagyon!
6. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*
Egyáltalán nem. Sajnos a program még csak esélyt sem adott rá.
7. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszanézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*
Igen nagyon, mert így nem lehet tanulni belőlük és nem tudom kijavítani őket.
8. *Igényelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*
Igen, talán úgy lenne a leghatékonyabb.
9. *A Speaking részeknél mennyire volt nehéz úgymond „együtműködni” a programmal?*
Kimondottan nehéz volt.
10. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*
Az is jó ötlet, csak mivel sajnos ott is folyamatos ismétlések voltak, ugyan azokat a válaszokat kellett megadni, mint az egész fejezetben, így elég monoton volt. Továbbá egy-két feladatnál egyszerűen nem tudtam mit kell csinálni, vagy mit kellene válaszolni.
11. *Az egyes témakörök szóincumbé elég életszerű volt?*
Igen, de továbbra is az ismétlés miatt mégiscsak azt mondanám, hogy nem nagyon. Nem hiszem, hogy valaki 10 percen belül elmondja ugyanazt a mondatot kb. 8-szor.
12. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod? Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?*

Semennyire, mert nem mutatta meg a program, hogy mi pontosan a hiba. A billentyűzet meg picit komplikált volt véleményem szerint, de meg lehetett szokni.

13. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*
Fél órát foglalkoztam vele körülbelül 5 perc után már kínzásnak éreztem.
14. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*
Nem. Az alapfokot is alulról súrolja véleményem szerint.
15. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*
Fordítsanak rá sokkal több időt!

2014.08.29.

Script 7.

Alany neve: Nő

Életkora: 21 év

Nyelvtudás: felsőfok

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot? Ha igen/nem, miért?*
Hasznosnak tartom, mert nem idegölő szabályokkal, nem magyarázással vesz rá arra, hogy tanuljak meg egy nyelvet, hanem igényes, esztétikus fotókkal, és ahogy a program említi, arra alapoz, hogy úgy tanítson idegen nyelvet, ahogy az anyanyelvemet sajátítottam el.
2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfeleslegesebb szerinted?*
Leghasznosabb, amikor mondatokat kell hallás után beazonosítanom, párosítanom egy-egy képpel. A siker, amit ezek után érzek, hatalmas motivációt ad a továbbtanuláshoz. A legfeleslegesebb pedig... nem, ilyen nem tudnék mondani. Csak a speaking, writing részt kellene fejleszteni.
3. *A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?*
Igen, arra ösztönöz, hogy logikusan következzem ki, mi is a feladatom.
4. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*
Teljes mértékben.
5. *Mennyire volt monoton?*
Monoton csak 3-4 óra tanulás után, de kis szünetet tartva újra izgalmas.
6. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*
Nem, és nem is akartam. Játéknak fogtam fel.
7. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszanézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*
Egyáltalán nem. Mivel ha a teljes kurzust kezdem el, annyszor begyakoroltatja a program, hogy feleslegesnek is tartanám.
8. *Igéyelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*
Talán a bonyolultabb nyelvtani részekhez.
9. *A Speaking részeknél mennyire volt nehéz úgymond „együtműködni” a programmal?*
Nagyon gyors reakciót vár el a felhasználótól. Ez negatívumként jött le számomra. A Speaking részt tartom a program legnagyobb gyengéjének.
10. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*
Izgalmasnak, de nem kifejezetten hasznosak számomra.
11. *Az egyes témakörök szókincse elég életszerű volt?*
Életszerű szerintem a témakörök szókincse, bár nem a megszokott alapokkal kezd. Gondolok itt a nyelviskola, nyelvkönyvek esetére.
12. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod? Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?*
A virtuális billentyűzetet elég kezdetlegesnek tartom, a program intelligenciájához képest. A writing rész többé-kevésbé érthető volt.
13. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*

Mikor-hogy, tervezem, hogy tanulok meg vele nyelvi alapokat.

14. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*

A Rosetta Stone programot, csak nyelvi alapok elsajátításához tudom elképzelni. Tehát az tudja a leginkább értékelni, aki a nulláról kezd.

15. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*

Azt, hogy lehetnének még interaktívabbak, változatosabbak a feladatok.

2014.09.05.

Script 8.

Alany neve: Férfi

Életkora: 64 év

Nyelvtudás: abszolút kezdő

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot? Ha igen/nem, miért?*

Nagyon szórakoztató volt és hasznosnak is találtam, igen. Bárcsak régebben is így lehetett volna nyelvet tanulni. Könnyebb így sokkal.

2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfeleslegesebb szerinted?*

Nem tudnék ilyet mondani, mindegyik nagyon hasznos volt számomra és tanultam belőlük.

3. *A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?*

Igen, nem okozott különösebb problémát.

4. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*

Igen, ámbár néhol segítségre szorultam, mivel nem írta, hogy mire kell kattintani vagy mi a feladat éppen.

5. *Mennyire volt monoton?*

Nem volt monoton, sőt! Minden egyes percben lekötötte a figyelmet.

6. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*

Nem, de nem is akartam. Úgy gondolom nem ez a lényeg.

7. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszanézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*

Igen, zavaró volt. Nem tudtam, hogy mit rontottam el.

8. *Igéyelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*

Igen, mindenképpen.

9. *A Speaking részeknél mennyire volt nehéz úgymond „együttműködni” a programmal?*

Nem volt nehéz, jól reagált a hangomra és élveztem is. Ez volt a legszórakoztatóbb.

10. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*

Viccesnek tartottam, de hasznosnak nem mondanám. Annyira nem is értettem, hogy mi volt a feladat.

11. *Az egyes témakörök szóincse elég életszerű volt?*

Azt gondolom, igen.

12. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod?*

Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?

Érthető volt, de nem kellett a virtuális billentyűzetet használnom, elég volt a gép billentyűzete.

13. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*

Sokáig, nem kötött le még így semmi.

14. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*

Természetesen.

15. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*

Csak így tovább! Nagyon jó az ötlet és örülök, hogy kipróbálhattam.

2014.09.10.

Script 9.

Alany neme: Nő

Életkora: 59 év

Nyelvtudás: abszolút kezdő

1. *Hasznosnak tartottad a Rosetta Stone programot? Ha igen/nem, miért?*
Nagyon is, mivel az én időmben még csak ehhez hasonlóval sem találkozhattunk.
2. *Konkrétan melyik feladattípus volt a leghasznosabb/ legfelelősebb szerinted?*
Mindegyiket hasznosnak találtam és nagyon élvezhető volt számomra.
3. *A feladatok könnyen értelmezhetőek voltak?*
Némelyik nem, mivel nem írták oda, hogy mit kell csinálni. Nehezen jöttem rá sajnos.
4. *Könnyen kezelhető volt a program számodra?*
Nem annyira, de nehéz volt az egérrel és a billentyűzettel bánni.
5. *Mennyire volt monoton?*
Egyáltalán nem volt az, sőt végig élveztem, mivel sose próbáltam még ilyet.
6. *Tudtál jegyzetelni közbe szavakat, amiket esetleg nem értettél?*
Nem, túl gyors volt ahhoz a feladat. Esélyt sem adott rá.
7. *Zavaró volt, hogy nem tudtad visszanézni a hibákat, amiket az egyes feladatsorokban elkövettél?*
Igen, mivel így nem tanultam belőle. Így nehezen lehet fejlődni, főleg egy nyelv tanulásánál.
8. *Igényelnéd a programhoz tanár segítségét, illetve magyarázatát?*
Igen, egyedül nehezen boldogultam, mivel nehezen kezelem a számítógépet is. Egy számomra ismeretlen program még nehezebbnek bizonyult, így segítséget kértem.
9. *A Speaking részeknél mennyire volt nehéz úgymond „együtműködni” a programmal?*
Rendkívül nehéz volt, nem tudtam mikor mit kell mondani éppen. Megzavart, hogy miután helyesen kiejtettem, még ő is még egyszer kiejtette és már jött is a következő feladat.
10. *Mennyire tartottad hasznosnak a Milestone részeket az egyes level-ek végén?*
Aranyos és jópofa volt, nem tartanám hasznosnak, de szórakoztató volt.
11. *Az egyes témakörök szókincse elég életszerű volt?*
Igen, teljesen hétköznapi szavak voltak. Némelyiket ismertem is, ami örömmel töltött el.
12. *A Writing résznél mennyire volt érthető, hogy ha hibáztál, akkor mit kell kijavítanod?
Illetve mennyire volt nehéz a program virtuális billentyűzetét kezelni hozzá?*
A hiba érthető volt, de nem tudtam mi a helyes válasz. Azt is hibának vette, hogy nem kezdtem nagybetűvel a mondatot. A mondat végére viszont már nem kellett a pont, nélküle is elfogadta.
13. *Mennyi ideig tudta fenntartani az érdeklődésedet a program?*
Az elején nagyon tetszett, de aztán a sok ismétlés miatt zavaróvá vált. Nagyjából 1 óráig tartotta fenn az érdeklődésemet.
14. *Szintedhez megfelelő level-t sikerült találnod?*
Persze.
15. *Mit javasolnál a készítőknél a további fejlesztésekhez?*
Nehezen érzékeli a program a beszédhangokat, ezen kéne változtatni, illetve sok ismétlődő feladat van. Számomra nem ártott volna utasítást is adnia a feladatokhoz, nehéz volt kitalálni, hogy mit kell csinálni.