

Bölüm 2

ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK VE SPOR

Varol TUTAL¹

Yunus ÜZER²

1.GİRİŞ

Bilgi ve iletişim alanında yaşanan teknolojik gelişmeler ile birlikte günlük hayatta kullanılan dijital materyal ve yazılımların sayısı oldukça artmakta, bununla birlikte öğrenme deneyimlerimizin ve sosyal yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak yerini almaktadır. Teknolojinin bu denli hızlı gelişimi, yeni teknolojik araçları ve uygulama biçimlerini ortaya çıkarmanın yanı sıra bilgiye erişim metotlarında da birtakım değişiklikleri ortaya çıkarmaktadır. Günümüzde yaşanan bu değişimler, cevap arayan birtakım soruları da beraberinde getirmektedir. Bunlardan birisi de dijital çağda yetişmiş olan “Z” kuşağına, çağın gerektirdiği şekilde eğitim vermek amacıyla eğitim ile teknolojinin birbirine nasıl entegre edileceğidir. Bu bağlamda eğitim ortamına giren yeni metotlardan biri, sanallığı ve gerçekliği bir araya getirebilme potansiyeli olan Artırılmış Gerçeklik teknolojisidir. Bu konuda yapılan çalışmaların sayısının artmasıyla birlikte teknolojik gelişmelere paralel olarak bu kavrama yapılan tanımlamalar da değişebilmektedir (Şentürk, 2018). Yarım asırdan fazla bir tarihi olan Artırılmış

¹ Dr. Öğretim Üyesi Varol TUTAL v.tutal@siirt.edu.tr Siirt Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu

² Yunus ÜZER yunusuzer3@gmail.com Siirt Üniversitesi Sağlık Bilimler

4.SONUÇ

Sonuç olarak teknolojik araçların günümüz dünyasında her alana yayılmış olması, beden eğitimi ve sporda da teknolojinin kullanımı zorunlu hâle getirmiştir. Ülkemiz alan yazını incelendiğinde Artırılmış Gerçeklik teknolojisinin beden eğitimi ve sporda kullanımı oldukça azdır. Bu bağlamda 2 çalışma gözlemlenmiştir (Yantaç 2011, Bozyer 2015). Amacımız, yapılan bu çalışmalardan ve çalışmaların azlığından esinlenerek Artırılmış Gerçeklik uygulamalarının ülkemizde beden eğitimi ve spor alanında yaygınlaşmasına katkıda bulunabilmek ve yapılacak çalışmalara ilham kaynağı olabilmektir.

5.KAYNAKLAR

- Abdüsselam, M. S. (2014). *Teachers' and students' views on using augmented reality environments in physics education: 11th grade magnetism topic example*. Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi, 4(1), 59-74.
- Azuma, R. T. (1997). *A survey of augmented reality*. Presence, 6(4), 355-385.
- Baysan, E. (2015). *Artırılmış gerçeklik kitap (ag-kitap) kullanımının öğrencilerin akademik başarısına etkisi ve ortama ilgili öğrenci görüşleri*. Unpublished Master Thesis), Gazi University, Institute of Educational Sciences, Computer Education and Instructional Technology, Ankara.
- Billinghurst, M. (2002). *Augmented reality in education*. New horizons for learning, 12(5), 1-5.
- Bozyer, Z. (2015). Augmented reality in sports: Today and tomorrow. *International Journal of Sport Culture and Science*, 3(Special Issue 4), 314-325.
- Cai, H. (2013). *Using augmented reality games as motivators for youth environmental education: An American Hart's tongue fern conservation project*. Unpublished master's thesis, State University of New York, New York.
- Cai, S., Wang, X., & Chiang, F. K. (2014). *A case study of augmented reality simulation system application in a chemistry course*. Computers in Human Behavior, 37, 31-40. doi:10.1016/j.chb.2014.04.018
- Chen, C. M., & Tsai, Y. N. (2012). *Interactive augmented reality system for enhancing library instruction in elementary schools*. Computers & Education, 59(2), 638-652.
- Gonzato, J. C., Arcila, T. and Crespín, B. (2008). *Virtual objects onreal oceans*, GRAPHICON'2008, Russie, Moscou, 49-54.
- Gümbür, Y. (2019). *Sosyal Bilgiler Dersinde Artırılmış Gerçeklik Uygulaması Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarısına, Tutumuna Ve Motivasyonuna Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Muğla.

- Gün, E. (2014). *Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Öğrencilerin Uzamsal Yeteneklerine Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Ankara.
- Kanal, Y. (2020). *Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Yabancı Öğrencilere Türkçe Sözcük Öğretiminde Akademik Başarıya Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi. Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Tokat.
- Klopper, E., & Yoon, S. (2004). Developing games and simulations for today and tomorrow's tech savvy youth. *TechTrends*, 49(3), 41-49.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). *Augmented reality: a class of displays on the reality-virtuality continuum*. Proceedings of SPIE Vol. 2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies (pp. 282-292).
- Milgram, P., Kishino, F. A. (1994) "Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays." *IECE Trans. on Information and Systems (Special Issue on Networked Reality)*, vol. E77-D, no. 12, pp.1321-1329 .
- Ramazanoğlu, M., & Aker, A. (2019). *Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Eğitim Amaçlı Kullanımına İlişkin Öğretmen Adaylarının Görüşleri*. Turkish Studies-Information Technologies and Applied Sciences, 14 (1), 91-106. Erişim adresi: DOI: 10.7827/TurkishStudies.14833
- Shardul Gurjar, Hinal Somani(2016). *A Survey on Use of Augmented Reality in Education*.2016 IJEDR | Volume 4, Issue 4 | ISSN: 2321-9939
- Şentürk M, (2018). *Mobil Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Yedinci Sınıf "Güneş Sistemi Ve Ötesi" Ünitesinde Kullanılmasının Öğrencilerin Akademik Başarı, Motivasyon, Fene Ve Teknolojiye Yönelik Tutumlarına Etkisinin Solomon Dört Gruplu Modelle İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kocaeli.
- Yantaç, A. E. (2011). *Yelken Sporcusunun Yarış Performansını Artırmaya Yönelik Navigasyon Sistemi Arayüzlerinin Dizilimi Üzerine Bir İnceleme*. Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 9(1), 25-32.
- Yusoff, Z., & Sunar, M. S. (2014). *Augmented reality: a survey in educational environment*. International Journal of Interactive Digital Media, 2(1), 1-8.
- Yuen, S. C. Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). *Augmented reality: An overview and five directions for AR in education*. Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE), 4(1), 11.
- Yücel, SA. (2018). *Sporla Teknoloji Kullanımı, Spor Bilimlerine Giriş Ve Beden Eğitimi ve Sporun Temelleri*, ed: Taşkıran Y, ergün yayınevi; İzmir.
- Görsel 1: Erişim tarihi 06.02.2021 <https://atomicdigital.design/blog/1965-ivan-sutherland-father-of-ar>
- Görsel-2: Erişim tarihi: 07.02.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=8Zb2spZvHFQ> <https://www.youtube.com/watch?v=UkWuVVUU-D4Q> <https://www.youtube.com/watch?v=Qw7HJPol8ZQ> <https://www.youtube.com/watch?v=GG90QEvwmEU> <https://www.youtube.com/watch?v=AudZ5K5tgH4>
- Görsel-4:Erişim tarihi: 08.02.2021 <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/artirilmis-gerceklik-sporu-hado-turkiyede-41356019>