

HAREKET TEMELLİ İŞLEMLER TEKNOLOJİSİNİN EĞİTİME MUHTEMEL KATKILARI

Sevda Küçük
İstanbul Üniversitesi
s.sevdakucuk@gmail.com

Melike Aydemir
Atatürk Üniversitesi
melikeaydem@gmail.com

Yüksel Göktaş
Atatürk Üniversitesi
yuksel.goktas@hotmail.com

Özet

İnsan bilgisayar etkileşimi, uygun teknolojilerin tasarımı, değerlendirilmesi ve uygulanması ile ilgilenen disiplinler arası bir çalışma alanıdır. Geliştirilen çeşitli yöntem ve uygulamalarla bu alanda büyük gelişmeler kaydedilmiştir. İnsan hareketlerinin algılanmasına yönelik teknolojiler arasında yer alan hareket temelli işlemler bu alandaki gelişmelerden birisidir. Hareket temelli işlemler elektronik cihazların vücut hareketleriyle kontrol edilebilmesi olarak tanımlanmaktadır. Bu teknoloji mühendislik, sanat, oyun ve eğitim gibi birçok alanda etkili bir şekilde kullanılabilir. Bu çalışmanın amacı hareket temelli işlemler teknolojisinin eğitimde kullanılmasının muhtemel katkılarını belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda hareket temelli işlemler teknolojisinin eğitim ortamlarına sunabileceği katkılar eğlence, esneklik, işbirliği ve gerçeklik boyutlarıyla ortaya koyulmuştur. Bu teknolojilerin eğitim alanındaki potansiyelinin belirlenmesi gelecekte alanda yapılacak çalışmalara yön verici nitelikte olabilir.

Anahtar Kelimeler: Hareket temelli işlemler, eğitim teknolojisi, yeni eğilimler.

POSSIBLE CONTRIBUTIONS OF GESTURE BASED COMPUTING TECHNOLOGY TO EDUCATION

Abstract

Human-computer interaction is an interdisciplinary field which deals with designing, evaluating and implementation of appropriate technologies. It has been enormous progress in this field via various advanced methods and practices. Gesture based computing is one of the development in the detection of human gestures technology. It is defined as a computing triggered by human gestures. It can be used various areas like engineering, art, game and education. The aim of this study is to determine possible contributions of gesture based computing technology to education. For this purpose, related contributions have been presented with four dimensions: entertainment, flexibility, collaboration and reality. Determining potential of this technologies in education can be helpful for directing the future studies in this field.

Key Words: Gesture based computing, educational technology, new trends.