



## Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Gastronomi Eğitiminde Kullanılmasına İlişkin Deneysel Bir Çalışma (An Experimental Study on The Use of Virtual Reality Applications in Gastronomy Education) \*\*

Kağan ÜNÜR<sup>a</sup>, \* Serdar SÜNNETÇİOĞLU<sup>b</sup>

<sup>a</sup> Çanakkale Onsekiz Mart University, Graduate School of Education, Department of Gastronomy and Culinary Arts, Çanakkale/Türkiye

<sup>b</sup> Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Tourism, Department of Gastronomy and Culinary Arts, Çanakkale/Türkiye

### Makale Geçmişi

Gönderim Tarihi: 20.11.2024

Kabul Tarihi: 26.02.2025

### Anahtar Kelimeler

Gastronomi

Gastronomi eğitimi

Sanal gerçeklik teknolojisi

Sanal mutfak

Mutfak eğitimi

### Öz

Bu çalışmada ise günümüzün gelişen teknolojilerinden olan ve sanal gerçeklik teknolojisinin gastronomi ve mutfak sanatları bölümlerinde kullanımı ile ilgili öğrencilerin görüşlerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda gastronomi ve mutfak sanatları bölümünde öğrenim gören öğrencilere sanal gerçeklik gözlüğü ile mutfak uygulamalarını yaptığı bir oyun deneyimletilmiştir. Bu deneyimler sonucunda nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görüşme tekniği ile yarı yapılandırılmış sorular katılımcılara yöneltilerek öğrencilerin sanal gerçeklik teknolojilerinin gastronomi ve mutfak sanatları eğitiminde kullanılmasına yönelik cevapları alınmıştır. Katılımcılar yaşadıkları deneyimin olumlu yönleri olarak; eğlenceli, öğrenmeye faydalı, aletleri tanıma fırsatı sağlaması, deneyim kazandırması, tehlikeleri tahmin etmeye faydalı olması, güvenli, ucuz ve tekrarlanabilir şekilde görüş bildirmişlerdir. Olumsuz yönlerde ise; basit içerik, kötü kesme tekniği, kavrama ve tutma sorunu, hijyen, kalabalık olmaması, baş dönmesi, mide bulantısı ve pahalı gibi tespitlerde bulunmuşlardır. Öğrencilerin deney sonucunda araştırma sorularına verdikleri cevaplara göre, gastronomi eğitiminde sanal gerçeklik oyunlarındaki negatif yönlerin iyileştirilmesi ile birlikte diğer alanlarda olduğu gibi gastronomi eğitimine de entegre edilmesi halinde fayda sağlayabileceği düşünülmektedir.

### Keywords

Gastronomy

Gastronomy education

Virtual reality technology

Virtual kitchen

Kitchen education

### Makalenin Türü

Araştırma Makalesi

### Abstract

This study aims to evaluate the opinions of students regarding the use of virtual reality technology, which is one of the developing technologies of today, in gastronomy and culinary arts departments. In this context, students studying in the gastronomy and culinary arts department experienced a game in which they performed kitchen applications with virtual reality glasses. As a result of these experiences, semi-structured questions were directed to the participants with the interview technique, which is one of the qualitative research methods, and the students' answers regarding the use of virtual reality technologies in gastronomy and culinary arts education were obtained. The participants stated that the positive aspects of their experience were; fun, useful for learning, providing the opportunity to get to know the tools, providing experience, useful for predicting dangers, safe, cheap and repeatable. In the negative aspects, they determined; simple content, bad cutting technique, grip and holding problems, hygiene, not being crowded, dizziness, nausea and expensive.

\* Sorumlu Yazar

E-posta: serdarsunnetcioglu@comu.edu.tr (S. Sünnetçioğlu)

\*\* Bu makale, "Sanal gerçeklik uygulamalarının gastronomi eğitiminde kullanılmasına ilişkin deneysel bir çalışma" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.