



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ

Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi
The Journal of International Turkish Language & Literature Research

Sayı/Issue Özel Sayı 1 (Ekim/October 2023), s. 785-801.
Geliş Tarihi-Received: 13.08.2023
Kabul Tarihi-Accepted: 10.10.2023
Araştırma Makalesi-Research Article
ISSN: 2687-5675
DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1342303

Bir Okuma Deneyimi Olarak Elektronik Çocuk Kitapları

Digital Reading Experience: Electronic Children's Books

Emine AKYÜZ*

Öz

Teknolojik gelişmelerle hayatımıza giren “dijital” kavramıyla birlikte verilerin elektronik olarak gösterilmesi, iletişimin mesafelerle kısıtlı kalmayarak geniş alanlara yayılmasını sağlamakta ve bilgi aktarımında güncel bir değişikliği yaşamın bir parçası durumuna getirmektedir. Teknolojideki gelişmelerin internet kullanım olanaklarını genişletmesi, toplumların kültürel anlamda değişmelerine ve gelişmelerine katkı sağlamaktadır. Dijitalleşmenin günümüzde ve gelecekte etki alanının gittikçe genişleyeceği ve öneminin artacağı söylenebilir. Dijitalleşme, okuma kültürü edindirme sürecinde ve okul içi-okul dışı öğrenmelerde, elektronik cihazlarla okuma eyleminin gerçekleştirilmesini ve elektronik çocuk kitaplarının kullanımını kimi zaman zorunlu hale getirmektedir. Bu nedenle dijitalleşen dünyaya uyum sağlayabilen bireylerin yetiştirilmesi önemli bir konu durumuna gelmiş ve buna bağlı olarak yeni okuma deneyimlerini ele almak bir gereklilik olmuştur. Çocuğun dil gelişimiyle birlikte bilişsel, duyuşsal ve toplumsal gelişiminin olumlu bir biçimde sürdürülebilmesi için nitelikli elektronik çocuk kitaplarına ihtiyaç vardır. Bu çalışmada, eğitimin önemli bir parçası olan çocuk kitaplarının dijitalleşmesi ve elektronik çocuk kitaplarıyla okuma deneyiminin ortaya çıkaracağı olumlu ve olumsuz yanlar ele alınmaktadır. Nitel bir araştırma olarak tasarlanan bu çalışmada, mevcut durumun ortaya koymak için doküman analizinden yararlanılmakta; elektronik çocuk kitaplarının niteliği, öğrenme-öğretme süreçlerine olası etkileri ve çoklu medya özelliklerinin açıklanması amaçlanmaktadır. Bununla birlikte bu araçlarla desteklenen öğrenme ve öğretme süreçlerinde etkileşimin önemine ilişkin değerlendirmelere yer verilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Elektronik çocuk kitapları, dijital kitaplar, okuma becerisi.

Abstract

The concept of “digital”, which has entered our lives with technological developments, the electronic display of data enables communication to spread over wide areas rather than being limited to distances and makes a current change in information transfer a part of life. Developments in technology expand the possibilities of using the internet and contribute to the cultural change and development of societies. It can be said that the sphere of influence of digitalization today and in the future will gradually expand and its importance will increase. There is a need for quality electronic children's books in order to maintain the child's cognitive, affective and social development in a positive way along with language development. Digitalization sometimes makes it compulsory to perform the act of reading with electronic devices and the use of electronic children's books in the process of acquiring reading culture and in-school and out-of-school learning. Therefore, raising individuals who

* Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi, e-posta: eakyuz@ankara.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5727-2611.

can adapt to the digitalized world has become an important issue and accordingly, it has become a necessity to address new reading experiences. In this study, the digitalization of children's books, which are an important part of education, and the positive and negative aspects of reading experiences with electronic children's books are discussed. In this study, which is designed as a qualitative research, document analysis is used to reveal the current situation; it is aimed to explain the quality of electronic children's books, their possible effects on learning-teaching processes and their multi-media features. In addition, evaluations on the importance of interaction in learning and teaching processes supported by these tools are included.

Keywords: Electronic children books, digital books, reading skill.

Giriş

Eğitim, belli ölçütlere göre planlı olarak insan davranışlarında gelişmeler oluşturma süreci olarak tanımlanabilir. Bu süreçte, edebiyat ürünlerinden olan çocuk kitapları en önemli kaynaklardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Her ne kadar çocuk edebiyatının temel amaçları arasında eğitim, alanyazında ön plana çıkmasa da öğretmen adaylarıyla yürütülen çalışmalarda (Karakuş Aktan ve Bilgin Aksoy, 2021, s. 932) çocuk kitaplarının eğiticilik işlevine yönelik metaforlar oluşturulduğu görülmektedir.

Teknolojik gelişmelerle birlikte hayatımıza giren "dijital" kavramı *Güncel Türkçe Sözlük*'te (TDK, 2023), "verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi" olarak tanımlanmaktadır. İnternetin yaygınlaşması, elektronik araçların çeşitliliğinin artması; günlük yaşamdaki birçok kavram ve uygulamanın yeniden şekillenmesi sonucunu doğurmakta ve bu, eğitim alanına yansımaktadır (Küçüktamer ve Yardibi, 2017). Dünyanın hızla dijitalleşmesi sürecinde özellikle genç kuşakların bu sürecin içine doğmalarından kaynaklı alışkanlıkları, eğitim faaliyetleri ve kaynaklarının dijitalleşmesinin her geçen gün daha da önemli hâle gelmesini sağlamaktadır. Bilişim teknolojisindeki bu hızlı ilerleyiş, gelişimsel özellikleri bakımından gelişmeye ve değişmeye en açık dönemde olan çocukları birçok yönden etkilemektedir. Çocukların anlama ve anlatma becerilerinin geliştirilmesi ile okuma kültürü edinimleri için gerekli olan yöntem, teknik, araç ve gereçler de bu yeniliklerle çeşitlenmekte ve güncellenmektedir.

Ekran karşısında okuma/dinleme/izleme imkânı sunan elektronik kitaplar, çocuk kitaplarına teknolojik araçlarla ulaşma fırsatı vermektedir. Bu araçlarla ulaşılan yeni ortamlar, kullanıcıların zaman ve mekânı bireysel olarak yönetmelerine daha fazla olanak tanımaktadır (Kaya, Ata, 2022, s. 330). Başka bir deyişle geleneksel okuma anlayışından uzak bir okuma türüyle ve yeni koşul değişiklikleriyle karşı karşıya kalınmaktadır. Aşağıda öncelikle elektronik çocuk kitabı kavramı ve bu kitapların tarihsel gelişim sürecinden söz edilerek elektronik çocuk kitaplarında bulunması gereken içerik özellikleri, elektronik çocuk kitaplarının çoklu medya özellikleri ve etkileşimsel içerikler ele alınmaktadır.

Nitel bir araştırma olarak yapılandırılan bu çalışmada mevcut durumu ortaya koymak için durum analizi yapılmakta ve doküman analizinden yararlanılmaktadır. Doküman analizi; yazılı, görsel ve elektronik kaynakların incelenmesi ve değerlendirilmesi amacıyla sistematik bir yaklaşımla yapılmaktadır (Bowen, 2009). Konuya ilişkin alanyazında yer alan bilgilerin toplanması, incelenmesi ve değerlendirilmesi biçiminde yürütülen bu çalışmada doküman analizinden yararlanılmaktadır.

1. Elektronik Çocuk Kitapları: Tarihsel Gelişim

Teknolojik gelişmeler basım ve yayımlama alanında büyük etkiler yaratmıştır. Malzeme kullanımı açısından daha ekonomik olarak değerlendirilebilecek olan elektronik çocuk kitapları artık yaşamımıza girmiştir ve her geçen gün gelişme göstermektedir. Elektronik çocuk kitaplarının ortaya çıkışı ve gelişimini ele almadan önce elektronik çocuk kitaplarının neleri kapsadığı, tanımlamasının ne olduğu, alanyazında isimlendirmeleri ara başlıklarının üstünde durmak konunun daha iyi kavranması açısından önemlidir.

1.1. Elektronik Kitap Nedir?

1970'lerden bu yana bilişim teknolojisindeki gelişmeler, dijital cihazların giderek daha küçük, daha hızlı, daha ucuz ve birbirine bağlı duruma gelmesini sağlamıştır. Bu gelişmelerle birlikte elektronik kitap üretimi ve kullanımı giderek artmıştır (McLean ve Kulo, 2013; Yokota ve Teale 2014). Bu nedenle elektronik kitaplarla ilgili bilimsel verilere, bu kitapların taşınması gereken özelliklere ve bunun gibi yeni bilgilere ihtiyaç duyulmaya başlanarak elektronik kitaplar başlı başına bir çalışma alanının konusu hâline gelmiştir. Dijitalleşmenin getirdiği bu değişim çocuk edebiyatını da etkilemiş ve elektronik ortamdaki çocuk kitaplarının varlığı ve sayısı artmıştır.

Elektronik ortamdaki çocuk kitapları için e-kitap, dijital çocuk kitabı, dijital hikâyeler, hikâye uygulamaları, kitap uygulamaları vb. farklı isimlendirmeler kullanılmaktadır. Bu farklı isimlendirilmeler elektronik çocuk kitaplarının çeşitli ve çoklu doğasına ve aynı zamanda çalışmalarına yönelik çok disiplinli (mutlidisipliner) yaklaşımları yansıtmaktadır: Weber ve Cavanaugh (2006) elektronik kitapları "masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar, ekrandan okuma özelliği olan taşınabilir elektronik cihazlarla görüntülenebilen ve resim, animasyon, müzik, video, ses vb. uygulamaları içeren, çoklu model özellikleri gösteren elektronik yayım" şeklinde ifade ederken Garrish (2011) kısa ve net bir tanımlama yaparak "bir kitabın elektronik temsili" ifadesini kullanmış; Huang (2014, s. 16), elektronik (e-kitap) teriminin Van-Dam tarafından türetildiğini ifade ederek elektronik kitapları, "yazı ve resimleri elektronik aracılığıyla depolayan ve ileten araçlar"; Labbo (2000, s. 542-543), elektronik kitapları, "animasyon, müzik, ses efektleri, ışıklandırılmış metinler ve akıcı okuma gibi multimedya özelliklerini kullanan öykülerin interaktif dijital versiyonu" olarak tanımlamıştır. Sargeant (2015) elektronik kitapların yazılı metin, illüstrasyon, animasyon, video içeriği, müzik, sesli anlatım, ses efektleri gibi etkileşimleri içerebileceğini ifade ederken Kucirkova (2017), bu kitapların etkileşimli olabileceğini ancak etkileşimli olmak zorunda olmadığını belirterek etkileşimli kitapların hem basılı hem dijital olabileceğinin göz ardı edilmemesi gerektiğini vurgulamıştır. Tasarımcılar arasında yazılı olmayan kurala göre, elektronik bir kitap yüzde yetmişten fazla animasyon içeriyorsa, bir hikâye e-kitabı veya uygulamasından ziyade bir oyun olarak kabul edilir (Kucirkova, 2018, s. 11). Elektronik kitaplar hikâyeleri görsel (çizimler ve metin), işitsel (seslendirme ve müzik dâhil olmak üzere sesler) ve etkileşimli modlarda sunar. Bu noktada elektronik çocuk kitaplarıyla kitap uygulamaları arasındaki farklılıklara değinmek yerinde olacaktır. Sargeant kitap uygulamalarının elektronik bir kitap olması bakımından bir e-kitap olarak kabul edilebileceğini ifade etmekle birlikte elektronik çocuk kitaplarıyla kitap uygulamaları arasında net bir ayrımın yapılması gerektiğini belirtmiştir (2015, s. 461). E-kitapların basılı kitapların dijital kopyaları olabileceğini, yazılı metin, görseller ve düşük düzeyde etkileşim içerebileceğini, bir dizi ilgili dijital veriye bağlayan hipermedya bağlantıları da bulundurabileceğini ifade eden Sargeant (2015, s. 461) buna karşın kitap uygulaması tasarımcılarının genellikle basılı resimli kitaplarda, oyun tasarımında ve animasyon filmlerde kullanılan gelenekleri birleştirdiğini belirtir. Bu bilgilerden hareketle kitap uygulamalarının yazılı metin,

görseller, ses ve etkileşim tasarımının bir birleşimini sunduğunu ve kitapların daha yüksek düzeyde etkileşim içerdikçe okuyucunun daha aktif hâle gelerek okuyucunun kullanıcı konumuna geldiği söylenebilir. Böylece insanların elektronik kitapları okuduğu, kitap uygulamalarını ise kullandığı ifade edilebilir. Elektronik çocuk kitaplarıyla kitap uygulamaları arasındaki böyle bir ayrım, çocukların elektronik kitaplarının tasarımına ve analizine biraz netlik kazandırılabilir (Sargeant, 2015, s. 462).

Yukarıda ifade edilenlerden hareketle elektronik çocuk kitaplarıyla ilgili alanyazında bir tanımlama ve anlam karmaşası olduğu çıkarılabilir. Elektronik çocuk kitaplarının günümüzde artık birçok ses, video, animasyon, görsel ve etkileşimli tasarıma sahip olduğu kabul edilmekle birlikte kitap uygulamalarının ya da oyunların kimi zaman elektronik çocuk kitapları olarak isimlendirildiği görülmektedir. Bunlar arasında çok net ve keskin ayrımlar olmamasının bu karmaşaya sebep olduğu söylenebilir.

Hikâye anlatımının çok eski geçmişi, çoklu ortam araçlarıyla birleştirilerek dijital hikayeleme kavramını ortaya çıkarmıştır. Bugün Türkçe derslerinin daha etkili yürütülmesinde, ana dili becerilerinin geliştirilmesinde hikâye anlatımı bir araç olarak yerini almıştır. Öğretmen ve öğrencilerle yapılan araştırmalarda bu yöntemle gerçekleştirilen Türkçe derslerine ilişkin olumlu dönütler alındığı ortaya konulmaktadır (Kurudayıoğlu, Bal, 2014; Yılmaz vd., 2017; Kukul, Kara, 2019). Bununla birlikte teknolojik gelişmelerle birlikte öncelikle basılı kitapların elektronik ortama aktarılmasıyla oluşturulan elektronik çocuk kitapları, taşınabilir cihazların yaygınlaşması, bu cihazların zamanla geliştirilerek farklı uygulamalara imkân sağlaması elektronik çocuk kitaplarının farklı bir boyut kazanmasını sağlamıştır. Hızla gelişen bilişim teknolojisiyle bu boyutun çok daha başka yerlere evrilebileceğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda elektronik çocuk kitaplarının olumlu yönleri olduğu gibi olumsuz tarafları da bulunmaktadır. Bunları Gonzales (2010, s. 62), ayrıntılı bir şekilde çalışmasında ortaya koymuştur. Okumanın daha kolay biçimde yapılması ve metnin çözümlenmesine daha az zaman ayrılmasına bağlı olarak metni kavramaya daha fazla zaman kalmasını vurgulayan Gonzales (2010, s. 62), elektronik çocuk kitaplarının okuma metni için genel bir çerçeve oluşturmayı sağladığını ve öğrencinin öğrenme ortamındaki genel kontrolünü artırdığını, okuma metnine yönelik motivasyon ve bağlılığı kolaylaştırdığını belirtir. Kendi kendine öğrenmenin yaşam boyu sürdürülebilir bir öğrenme becerisi olması bakımından önemi düşünüldüğünde elektronik çocuk kitaplarının pedagojik açıdan çocukluk çağı için önemli bir araç olabileceği görülebilir. Bununla birlikte Gonzales (2010, s. 62) elektronik çocuk kitaplarının okumanın beş temel alanının gelişmesine katkıda bulunabileceğine dikkat çekmektedir. Fonolojik farkındalık, akıcılık, kelime bilgisi, akustik bilimi ve kavramı olarak sıralanan bu beş temel alanın geliştirilmesinde elektronik çocuk kitaplarının çok uyaranlı bir ortam oluşturması, okul dışı öğrenme süreçlerinde görsel ve işitsel destek sağlaması, olumlu özellikler arasında sayılabilir. Tüm bu olumlu yönlerin yanı sıra olumsuz özelliklerin de olabileceğini belirten Gonzales (2010, s. 62), görsel ve işitsel desteğin; başka bir deyişle sesletim, ses efektleri ve animasyon gibi özelliklerin dikkat dağılmasına neden olabileceğine, elektronik kitapların basılı metinleri okumaktan daha fazla zaman alabileceğine, okurları okuma sürecinde pasif bir konumda tutabileceğine çalışmasında yer vermektedir.

Elektronik çocuk kitaplarının yalnızca olumlu yönleri olduğunu ya da yalnızca olumsuz özellikler barındığını ifade etmek yanlış olur. Kullanım durumu, sıklığı gibi değişkenlerle bu avantaj ve dezavantaj durumlarının değişkenlik gösterdiği ifade edilebilir. Cihazların belli pil kapasitelerinin olması, hem yazılım hem donanım açısından kullanıcıların belli bir bilgi ve beceriye sahip olunmasının gerekliliği, ekrandan okumanın gözlere verdiği zarar, güvenilirlik sorunu ve telif hakkı gibi dezavantajları

sıralayabileceğimiz gibi kolayca taşınabilir olması, düşük maliyet, ağaç kesilmesine gerek olmaması, ulaşılabilirlik gibi avantajları da saymak mümkündür. Elektronik kitaplarla ilgili dikkat çekilmesi ve üzerinde tartışılması gereken dezavantajın ise çağımızın en büyük sorunlardan biri olan ekran bağımlılığını, ekranda geçirilen süre kontrol edilmediğinde destekleyecek özelliklere sahip olmasıdır. Elektronik çocuk kitaplarının kullanılmasının kaçınılmaz ve gerekli olduğu günümüzde ebeveynlerin ve öğretmenlerin bu avantaj ve dezavantajları göz ardı etmeden bilinçli bir şekilde sürdürülmesi önem taşımaktadır.

Günümüzde ses, görsel, video, animasyon vb. birçok unsur içerebilen elektronik çocuk kitaplarının tarihsel gelişim süreci hakkında bilgi sahibi olmak bu gelişime uyum sağlayabilmek açısından önemlidir. Bu nedenle çalışmanın bir sonraki bölümünde elektronik çocuk kitapların tarihsel gelişim süreci üzerinde durulacaktır.

1.2. Elektronik Çocuk Kitaplarının Tarihsel Gelişimi

1987 yılında bilgisayar oyunları üreten bir şirket olan Eastgate Systems'ın Michael Joyce'un "Afternoon" isimli kitabını diskette yayınlaması ve 1990 yılında Serendipity Systems'ın "PC-Book" isimli dijital kitap görüntüleme programını geliştirmesiyle e-kitapların ilk olarak ortaya çıkışının gerçekleştiğini söyleyebiliriz. Elektronik kitaplar 1992 yılında metin tabanlı DOS ortamından, grafik tabanlı Windows ortamında daha kolay okunabilecek bir biçime dönüştürülmüştür. Ardından elektronik kitaplardaki gelişmeler, elektronik kitap satmak üzere 1993 yılında BiblioBytes'in internet üzerinden ilk web sitesini kurması, 1994 yılında elektronik kitapların metinden HTML'ye geçişi ve aynı yıl içerisinde The Fiction Works adlı ilk elektronik kitap yayıncı şirketinin kurulmasıyla devam etmiştir (Anameriç ve Rukancı, 2003, s. 150).

İnternet alt yapısının 1990'lardan sonra hızla gelişmesi ve HTML ile biçimlenen web sayfalarının oluşturulması, içerik sunumlarının zenginleştirilmesini sağlayarak bu konudaki gelişmeleri hızlandırmıştır. Elektronik kitaplar öncelikle basılı kitapların internet üzerinden düz metin biçimde ekran okunmasını sağlarken bilişim teknolojisindeki gelişmelerle zamanla değişime uğramış ve bilgisayar dışında farklı elektronik cihazlarda görüntülenebilecek şekilde çeşitlenmiştir. Bu gelişmelerle birlikte birçok yayınevi-firma elektronik kitapların donanımsal olarak geliştirilmesi için yatırımlar yapmış ve elektronik kitap endüstrisinin gelişmesine katkı sağlamıştır (Pektaş Turgut, 2018, s. 207). 2000'li yılların başlarından itibaren kullanım alanları çoğalan elektronik kitapların üretim maliyetinin düşük olması hem kullanıcılar hem de yayıncılar tarafından sağladığı avantajlar nedeniyle yayıncılık alanındaki etkisini genişletmiştir. Bununla birlikte elektronik kitap okuma cihazları yazılım ve donanım olarak gelişerek çok farklı marka ve modelde cihazlar üretilmiştir. Bugün en çok tercih edilen e-kitap okuyucular arasında Amazon Kindle, Barnes ve Noble Nook, Kobo sayılabilir (Pektaş Turgut, 2018, s. 208).

Her geçen gün gelişim hızı artan ve değişimlerin kaçınılmaz olduğu bilişim teknolojisinin ilerlemesi elektronik çocuk kitaplarının aynı hızda gelişime ve değişime uğramasına neden olmaktadır. Elektronik kitapların bu gelişim süreci elektronik çocuk kitaplarının gelişimini de kapsayarak elektronik çocuk kitapları, öncelikle basılı çocuk kitaplarının dijital ortama aktarılmasıyla var olmuş bilişim teknolojisindeki hızlı ilerlemeyle ses, video, resim, animasyon vb. uygulamaların eklendiği etkileşimli ürünlere dönüşmüştür. Madej elektronik çocuk kitaplarıyla ilgili "başlangıçta metin tabanlıydı ama görüntü, ses ve animasyon hızla metnin yanında yerini" ifadesini kullanarak gelişim sürecini özetlemiştir (2003, s. 2). Bu hızlı gelişimin ileriki yıllarda elektronik çocuk kitaplarında ne gibi değişimlere neden olacağı merakla beklenen bir süreçtir.

2. Elektronik Çocuk Kitaplarında İçerik Özellikleri

Nitelikli çocuk kitapları, edebiyatın ve dilin yetkin örneklerini sunan örneklerdendir. Bu örneklerin öncelikle çocukların başta ana dilinin zenginlik ve inceliklerini fark etmeleri, ana dilini etkili bir düşünme, öğrenme ve iletişim aracı olarak kullanabilme becerisini kazanabilmelerini sağlama gibi çok önemli işlevleri bulunmaktadır (Sever, 2019). Çocukların, duygu ve düşünce dünyasını sanatsal özellikleriyle zenginleştiren, dil gelişimlerine uygun ve aynı zamanda dil gelişimine katkı sunan görsel ve dilsel iletilerle zenginleştirilen çocuk kitaplarının, yaşamın ilk yıllarında başlayan görsel okumayı geliştirip evrensel okuryazarlığa dönüşmesini amaçlayarak bireylerde okuma kültürü oluşturmaya beklenmektedir. Bu beklentilerin karşılanabilmesi için ise söz konusu çocuk kitaplarının belli ilkeler gözetilerek hazırlanması gerekmektedir. Bu ilkeler şu şekilde özetlenebilir (Sever, 2013, s. 198-199):

- Kitaplar içerisinde, çocuğun kendine özgü içtenliği ile anlatım dilinin doğallığı buluşturulmalı, çocukların kavramsal gelişimlerini önceleyen bir anlatım tercih edilmeli ve Türkçenin anlatım gücü ve kuralları sezdirilmelidir.
- Yazar, kurguladığı olaylarda, çocuklarla arkadaşlık-dostluk kurabilmeli, çocukların anlamlandıramayacağı ve yaşamına adapte edemeyeceği sorumluluklar onlara yüklenmemelidir.
- Kitaplardaki görseller çocukların düzeyine uygun olmalı, metnin iletisini destekleyecek bir biçimde tasarlanmış, estetik zevk ve görsel algı geliştirici özelliklere sahip olmalıdır.
- Kitaplar, görsel ve dilsel özellikleriyle çocuğun hem düşünce hem de sanat eğitimi sürecini destekler nitelikte olmalıdır.
- Kitaplar, çocuğun yaş ve ilgilerine uygun olarak yaşam gerçekliğini anlamasını sağlayabilmeli, çocuk ile yaşam arasında güçlü bir bağ kurabilmelidir. Kitaplarda kurgulanmış olan gerçeklik okuma sonrası çocuğun kendi gerçekliğine dönüşebilmelidir. Yaşamın bir gerçekliği olarak kitaplarda çocukların yaş ve algılarına göre şiddet olgusuna yer verilebilmekle birlikte, şiddetin olumsuz bir durum olduğu, çocukların şiddet karşısında nasıl davranmaları gerektiği konusunda duyarlı olmalarını sağlayan, kabalığa ve şiddete karşı bir anlayış geliştirmelerini destekleyen özellikte olması gerekmektedir.
- Kitapların tasarımsal olarak çocuğu etkileyebilecek ve özenle hazırlanmış olması, çocuğun kendine verilen değeri ve saygıyı anlaması açısından önemlidir.
- Kitapların temel sorumluluğu, çocukların dilin ve resim sanatının gücüyle sunulan yeni yaşantılardan çıkarımlar yapma sorumluluğunu çocuğun kendisine bırakmasıdır.

Yukarıda sıralanan ilkelerin çocuk gerçekliği ve çocuğa görelilik kavramlarını ortaya koyduğu görülmektedir. Çocuk kitapları söz konusu olduğunda bu iki kavramın doğru anlaşılması ve uygulanmasının gerekliliği oldukça önemlidir. Çocuk gerçekliği, çocuğa görelilik ilkesinin ön koşullarından biridir (Akyüz, 2021, s. 143). Çocuk gerçekliği kavramı, çocuğun gelişimsel özellikleri ve öğrenme ihtiyaçlarının oluşturduğu bir kavramdır (Canlı, 2020, s. 111). Yaş düzeyine göre gelişimsel özelliklerinin bilinmesi o yaş düzeyi için öğrenme ihtiyaçlarının düzenlenmesinde yardımcı olur. Çocuğa görelilik kavramı ise yaş ve gelişim düzeyine göre çocuğun öğrenme ihtiyaçlarının uygun ve nitelikli uyaranlarla karşılanması anlamına gelir (Canlı, 2015). Çocukların gelişimsel özelliklerinin bilinerek onlara uygun nitelikli ürünlerin ortaya koyulabilmesi için bu kavramların tam olarak anlaşılması gerekmektedir. Bu kavramların tam olarak

anlaşılması temel ilkelerin dikkate alınmadığı çocuk kitaplarının hazırlanmasına yol açarak çocuk kitaplarında nitelik sorunlarını karşımıza çıkarabilir.

Çocuk kitaplarında nitelik kavramından bahsederken yazar, çizer ve yayınevi bu sürecin içerisinde bulunmaktadır. Çocukların gelişimsel özelliklerini incelemeyen ideolojik, ekonomik vb. kaygılarla kişilerin kendi yararını gözeterek şekilde planlanması, görsellerin sanatsallık dikkate alınmadan ortaya konması, kullanılan malzemelerin kalitesinin çocuğun sağlığına zarar vermesi gibi durumların çocukların kitaplarla olan bağını olumsuz etkileyeceği ve okuma kültürü edinmiş bireylerin yetiştirilmesine zarar vereceğini söylemek mümkündür (Sever, 2013). Nitelikli çocuk kitaplarının bahsedilen bu olumsuzlukları barındırmaması için çaba harcanması gerekmektedir. Elektronik çocuk kitapları için de yukarıda ifade edilen ilkeler geçerli olup nitelikli elektronik çocuk kitapları için de gerekli özen ve özverinin gösterilmesi kaçınılmazdır.

Alanyazın incelendiğinde elektronik çocuk kitaplarının taşınması gereken nitelikler ve bu kitapların incelenmesine yönelik henüz yeterince çalışma bulunmadığı söylenebilir. Bu nedenle dijital çocuk kitapları üzerine yapılan araştırmaların, teknolojideki hızlı ilerlemelere rağmen yeni yeni şekillendiği belirtilebilir. Basılı ve elektronik kitaplar arasındaki ilişkinin yeterince kuramsallaştırılmamış olması ve elektronik kitaplarla öğrenme ya da eğlenceli etkileşime odaklanan ikili bir tasarımın bulunmaması, alandaki çalışmaların kısırlığının temel nedenleri olarak gösterilebilir (Kucirkova, 2017, s. 1168).

Basılı çocuk kitaplarında bulunması gereken; çocukların yaş ve gelişim düzeylerine uygun olma, çocuk ve yaşam gerçekliğini dikkate alma, estetik ve sanatsal zevk kazandırma, ana dilinin inceliklerini ve gücünü fark ettirme, iletilerin örtük olması gibi özelliklerin elektronik çocuk kitaplarında da olması ayrıca bu özelliklere ek olarak dijital ortamda bulunması sebebiyle farklı özellikleri de barındırması gerekmektedir. Dijital çocuk kitaplarında bulunması gereken diğer önemli özellikler, Bozkurt Yükçü vd. 'nin (2019) vurguladığı biçimiyle şu şekilde sıralanabilir:

- Çocukların ilgisini çekmeye yönelik ses, video, görüntü, renk, metin vb. çoklu ortam öğelerine sahip olma,
- Okul öncesi dönemdeki çocukların hem tek başlarına hem ebeveynleri ya da öğretmenleriyle okuma eylemini gerçekleştirmeleri için sesli anlatım özelliklerinin bulunması, okunanların kavramasını ve daha iyi anlaşılmasını desteklemek için oyunlarla etkileşim olanağı sunma,
- Zararlı içerik ve reklamların ortaya çıkmasını engelleyecek sistemin olması,
- Özel gereksinimli bireyler için farklı uyarlamalara imkân tanıyan çeşitlilik içermesi.

Yokota ve Teale, 2014 yılında yapmış oldukları çalışmada, hikâye ve illüstrasyonların kalitesiyle ilgili hikâyenin edebî standartlara uygun olup olmadığı, metin dilinin ustalıkla ortaya koyulup koyulmadığı, illüstrasyonların sanatsal açıdan ve hikâyeyi bütün olarak aydınlatmak, genişletmek ve/veya birlikte oluşturmak için uygun olup olmadığı gibi standartların hem basılı hem elektronik kitaplar için geçerli olduğunu ifade etmişlerdir. Bunlara ek olarak elektronik kitapların değerlendirilmesinde aşağıdaki beş kriteri önermişlerdir:

1. Hikâye dijital formatta uygun bir şekilde sunulmuş olmalıdır. Bu kriterde, okuyucunun sesinin hikâyenin tonuna ve karakterlerine uygun olması, ses efektleri ve müziğin uygun olması, resimlerin boyutu ve şekli tabletin oranlarına uygun olması ve bu özelliklerin alt boyutları dikkate alınmalıdır.

2. Hikâye, basılı olarak mümkün olanın ötesinde, dijital dünyanın izin verdiği özelliklerden uygun şekilde yararlanmalıdır. Bu kriterle anlatılmak istenen kitabın birden fazla dil seçeneği sunması, okuyucuların satın alabileceği ve hikâyenin uzunluğunu veya karmaşıklığını artırmalarını sağlayan ek özelliklere sahip olması gibi basılı kitaplarda mümkün olmayan sadece dijital formatta uygulanabilir özellikleri barındırması gerektirir.
3. Etkileşimli özellikler ana hikâyenin bütünlüğünü korumalıdır. Elektronik kitaplarda birçok uygulama, hikâyenin anlatımsal akışını tamamlayan temel bir bileşen olarak etkileşim özelliğine sahiptir. Ama bu etkileşimlerin çok fazla olmasının ve hikâyenin bütünlüğü dikkate alınmadan tasarlanmasının okuyucuların dikkatlerini dağıtabileceği ihtimalini göz ardı etmemek gerekmektedir.
4. Tamamlayıcı özellikler hikâyeye uyumlu olmalıdır. Bu kriterde dikkat çekilmek istenen elektronik kitap ve uygulamalarda bulunan ve tamamlayıcı özellikler olarak ifade edilen yap-boz, eşleştirme ve hafıza oyunları, boyama/çizim fırsatları vb. öğelerdir. Bu öğelerin çeşitliliği farklı ürünlere göre değişmekle birlikte bazılarında hiç yer almamaktadır. Bu öğelerin hikâyeye olan uyumu da diğer kriter gibi önemlidir.
5. Bu özellikler çocukların okumayı ve genel olarak öğrenmeyi nasıl öğrendikleri açısından anlamlı olmalıdır. Bu kriter, özellikle elektronik kitap ve uygulamaların erken okuryazarlık edinim sürecine verebileceği destek açısından verilmiştir. Dijital anlatı materyallerinin önemli temel becerileri (örneğin, yazı farkındalığı), kelime dağarcığı gelişimini, akıcılığı ve kelime tanımayı destekleme konusunda etkili olacağını söylemek mümkündür. Elektronik kitaplarda erken okuryazarlık gelişimiyle ilgili metin görünümü, metnin vurgulanması (Bana Oku modunda), kelime keşfi için fırsatlar ve resim-metin eşleşmesi gibi dört önemli noktanın dikkate alınması gerekmektedir.

Elektronik çocuk kitapları, hem basılı çocuk kitaplarında aranan niteliklere hem de elektronik ortamın gerekliliklerini sağlayacak ve kapsayacak niteliklere sahip olmalıdır. Bu başlıca iki gereklilik, elektronik çocuk kitaplarının seçiminde ve kullanımda çocukların erken çocukluk dönemlerinden itibaren gelişerek 21. yüzyılda okuryazar olmaları ve okuma kültürü oluşturabilmeleri açısından oldukça önemlidir. Ayrıca elektronik kitaplar, çocukların yaratıcılığını teşvik etmek için kullanılabileceği gibi çocukların olgusal bilgi, kodlama ve iletişimsel düşünme, ince motor becerileri ya da mekân tanıma gibi becerileri edinmelerini desteklemek için de kullanılabilir olmalıdır (Kucirkova, 2018, s. 18).

Tıpkı basılı çocuk kitaplarında olduğu gibi elektronik çocuk kitaplarında da çocukları incelemeyen, ticari kaygıyla ortaya koyulmuş ürünlerin satışa sunulduğu görülebilir. Bunları nitelikli elektronik çocuk kitaplarından ayırabilmek ebeveyn ve öğretmenler için üzerinde durulması gereken bir konudur. Bu noktada nitelikli elektronik çocuk kitaplarının seçimlerinde yukarıda ifade edilen özelliklere dikkat etmenin faydalı olacağını söylemek mümkündür.

Elektronik çocuk kitaplarıyla ilgili araştırmaların çoğunun multimedya özellikleri (sesler, müzik, seslendirmeler, çizimler, fotoğraflar, çizimler, videolar vb.) ve etkileşim (karakterlerin dokunmayla etkinleştirilen hareketleri, olay örgüsündeki değişiklikler veya hikâyeye gömülü oyunların oynanması) üzerine odaklandığı görülmektedir. Bu nedenle aşağıdaki başlık altında elektronik çocuk kitaplarında multimedya özellikleri ve etkileşimsel içerikler üzerinde durulacaktır.

3. Elektronik Çocuk Kitaplarında Çoklu Medya Özellikleri ve Etkileşimsel İçerikler

Çocuk kitaplarının en temel özelliklerinden biri çocukların sanatsal yönlerini, estetik duygularını geliştirmektir. Bu sanatsal yön ve estetik zevklerin gelişmesi içeriğe yönelik ipuçları veren resimlemeyle oluşturulmuş kapak, çocukta estetik zevk uyandıran ve yaş seviyesi arttıkça azalan resimlerle dilsel metnin uyum içinde bulunduğu sayfa düzeni, sayfa düzeniyle uyum içerisinde yaş seviyesine uygun olarak kullanılan harf puntosunun ölçüsü, gözü yormayan renk ve kalınlıktaki harflerle oluşturulmuş dilsel metin ile mümkündür (Sever, 2013). Çocuklara yeni öğrenme deneyimleri sunan elektronik çocuk kitapları da basılı kitaplardaki kapak, sayfa düzeni ve harflerin biçimsel özellikleri gibi tasarım özelliklerini taşımakla birlikte bunlara ek olarak ses, video, görsel, animasyon vb. çoklu medya (multimedya) özelliklerini barındırarak etkileşimli hale gelebilmektedir. Elektronik ve teknolojik kaynakların gelişmesi ve bilgiye küresel erişim, çocuklara yönelik kitaplardaki sınırları, konuları ve bakış açılarını değiştirmiştir (Dresang, & McClelland 1999). Bu değişiklikler okuyucuları harekete geçmeye veya kitaba karşılık vermeye davet eden etkileşimli kitapları ortaya çıkarmıştır. Elektronik çocuk kitapları yalnızca görsel ve dilsel metin içerebileceği gibi ses, animasyon, video gibi çoklu öğeleri içererek etkileşimli bir biçimde de tasarlanabilir. Bilişim teknolojisindeki hızlı ilerleme, yeni özelliklerin oluşturularak etkileşimli içeriklerin artmasını sağlayabilir.

Basılı kitaplarda etkileşim, kapaklar, kollar ve farklı dokular gibi özelliklerin bulunması ve bunların okuyucuları fiziksel olarak kitaba dahil olmaya teşvik etmesidir (Timpany & Vanderschantz, 2012). Elektronik çocuk kitaplarında etkileşim ise, dokunma yoluyla etkinleştirilebilen (belirlenmiş bir alana dokunma veya kaydırma gibi) dijital noktaları ifade eder. Edebi anlatı kurgusunda etkileşim, kullanıcının etkileşimli hikâye anlatımının bir parçası olan anlatılara ya da sanal anlatılara verdiği yanıt olarak tanımlanır (Ryan, 2006). Etkileşimli anlatının özellikleri, kullanıcının anlatı içindeki etkisi ve konumu ile bu anlatılarda oynadığı rol (yani kullanıcının anlatının içinde mi yoksa dışında mı olduğu ve olay örgüsünün gelişimini belirleyip belirlemediği) ile ilişkili olarak incelenir. Bu noktada önemli olan kitap ile çocuk arasındaki ilişkidir (Kucirkova, 2017, s. 1173).

Dijital alanları ve elektronik araçları doğru kullanmak, kullanım sırasında ölçülü olmak için dijital medya okuryazarlığı önemli bir beceridir (Yiğiter, Ata, 2022). Çocuğun ekrana dokunarak yönlendirebildiği görsellerin sesle desteklenmesi elektronik çocuk kitaplarının üstün yönlerinden biridir (Aşkın, 2016). Özellikle okul öncesi döneme yönelik elektronik çocuk kitapları çocuğa bireysel okuma yapabilme imkânı sağlayabilir. Dilsel metnin seslendirilmesinin metnin karşılıklı konuşma, yansıtma sözcük, ünlem vb. bölümlerinde doğru vurgu tonlamaların yapılması hem metni tek düzelikten kurtarıp çocuğun ilgisinin sürekli kılar hem de dilin kullanımını fark etmesini kolaylaştırabilir. Ayrıca çoğu araştırmacı, hikâyeye uyumlu ses özelliklerinin çocukların öğrenmesini desteklediği konusunda hemfikirdir. Shabat & Korat (2017) yaptıkları çalışmada, elektronik bir kitabın arka planında çalınan sakinleştirici müziğin çocukların hikâyeyi anlamasını geliştirdiğini ortaya koymuşlardır. Animasyon, video gibi multimedya öğelerinin yaş ve gelişim özelliklerine uygun olarak kitaplarda yer alması çocuğun okuma eylemini etkili ve verimli bir biçimde gerçekleştirerek birçok kazanım elde etmesini sağlar. Etkileşimli özellikler ve animasyonlu kelimeler, yani çocuk dokunduğunda vurgulanan ve anlamı açıklanan kelimeler aracılığıyla çocuklara yeni kelimeler öğretmek etkilidir (Smeets & Bus 2012). Elektronik çocuk kitaplarında yaş ve gelişim seviyesine uygun olarak tasarlanmış ve dilsel metinle uyum içerisinde uygulanmış multimedya öğelerinin çocuğun kitapla tekrar tekrar ilgilenmesi için yüksek motivasyon

sağlayabileceğini söylemek mümkündür. Dilsel metinle uyumlu olmayan multimedya özelliklerinin çocukların anlama ve kelime öğrenmesini engellediği ifade edilmektedir (Bus, Takacs ve Kegel, 2015).

Kucirkova en popüler yüz çocuk elektronik kitabının içerik analizi çalışmasını yaparak elektronik çocuk kitaplarında beş etkileşim kategorisi oluşturmuştur (2017, s. 1776). Bu kategoriler kavramsal olarak türetilmiştir ve etkileşimin bir çocuğun elektronik kitaplarla bağımsız veya paylaşarak okumasında oynadığı rolü temsil etmektedir. Her kategori, elektronik çocuk kitaplarının tasarımında bulunan ya da dahil edilebilecek öğeleri olan bileşenlerden oluşur. Tablo 1, her bir etkileşim kategorisi için önerilen bazı araştırma sorularıyla birlikte bu bileşenleri belirtmektedir (Kucirkova, 2017, s. 1177).

Tablo 1. Elektronik kitaplarda etkileşimli deneyimin beş temel kategorisi

Kategori	Bileşenler	Önerilen Araştırma Soruları
Sinestezi	Dokunma manipülasyonu	Farklı sinestetik tepkiler farklı okuma bağlamları ve içerikleriyle nasıl ilişkilidir?
	Sesli sunum	Zengin bir okuma deneyimi için farklı türde sinestetik tepkiler nasıl birleştirilebilir?
	Görsel sunum	Zengin bir interaktif deneyim için bireysel özellikler en iyi şekilde nasıl sıralanabilir?
	Tat özellikleri	Zengin bir interaktif deneyim için bireysel özellikler en iyi şekilde nasıl sıralanabilir?
	Koku özellikleri	
İskele Kurma	Sesli, videoya kaydedilmiş veya görsel yönlendirmeler	Elektronik kitapların ortak okuması, yetişkin ve kitap tarafından oluşturulan iskeleyle en iyi nasıl birleştirilir?
	Diğer açıklayıcı içeriklere köprüler	Hangi çocuk grupları belirli iskele özelliklerinden ve hangi öğrenme bağlamlarında en çok yararlanır?
Veri İşleme	GPS etiketleme ve izleme	Bireyselleştirilmiş veriler çocukların okuma deneyimlerini nasıl destekleyebilir?
	Kullanım takibi	Bireyselleştirilmiş okuma deneyimlerinin uzun vadeli faydaları nelerdir?
	Deneyim takibi	
Kullanıcı Kontrolü	Dikkati yönlendiren özellikler	Hikâyelerdeki etkinlikler çocuğun okuma deneyimini ne ölçüde bozuyor ya da genişletiyor?
	Problem çözme özellikleri	Açık uçlu problem çözme görevlerinin aksine şablon temelli görevlerin çocukların okuma deneyimindeki rolü nedir?
Bilgisayarla Görme Teknikleri	Eylem uyarıcısı veya ortam yaratımları gibi sanal gerçeklik özellikleri	Medyanın çocukların okuma deneyimindeki rolü nedir?
	Hikâye karakterlerinin veya hikâye olay örgüsünün 3D gösterimleri gibi artırılmış gerçeklik özellikleri	AR ve VR tabanlı okuma deneyimleri en iyi hangi içerik ve okuma bağlamında işe yarar?

(Kucirkova, 2017, s. 1177)

Sinestezi, bir kitabı okumaktan kaynaklanan bir duyu deneyimi veya duyu izlenimidir. Sinestezi kavramı, duyuvarın anlam yaratma ve okur kimliği geliştirmedeki

rolünün yanı sıra metinlerin maddi özelliklerinin rolü üzerine düşünmeye sevk eder (Kucirkova, 2017, s. 1176).

İskele kurma, çocuğun metni anlamasına yardımcı olmak için tasarlanmış yönlendirmeler, sorular, bilinmeyen kelimelerin eş anlamlılarına bağlantılar ve diğer öğretici unsurları içeren kitaplara verilen yanıtı ifade eder. Basılı kitaplarda iskele kurma görsel ve yazılı modla sınırlıyken, elektronik kitaplarda iskele kurma yönlendirmeleri ses, animasyon veya video özellikleri olarak standartlaştırılmış veya özelleştirilebilir bir formatta tüm çocukların kullanımına sunulmaktadır (Kucirkova, 2017, s. 1178).

Veri toplama, okuyucuların kişisel verilerini toplama ve bunları okuma deneyimini özelleştirme imkânı sunar. Henüz bireysel elektronik kitaplar sınırlı veri işleme olanaklarına sahip olsa da dijital kütüphaneler ve okuma yönetim sistemleri çocuğun okuma süresi hakkında bilgi toplayabilir ve çocuğun çeşitli kitap başlıklarıyla etkileşimine dayalı olarak arka planda çeşitli istatistikler hesaplayabilir (Kucirkova, 2017, s. 1178).

Kullanıcı kontrolü, dikkat yönlendirme ve problem çözme özellikleri, ilk elektronik kitapların merkezi bir tasarım özelliği idi. Dilsel metinle multimedya öğelerinin uyum içerisinde olmaması bu özelliğin çocuğun anlamasını olumsuz etkilediği bilinmektedir (Parish-Morris vd., 2013; Krcmar ve Cingel, 2014).

Bilgisayarla görme teknikleri, eski ve yeni okuma formatları arasındaki akışkan süreklilikleri ve süreksizlikleri vurgulamaktadır. Örneğin basılı kitap, her bir sayfasına gömülü mknatıslar aracılığıyla elektronik kitaba kablosuz olarak bağlanır. Örneğin, basılı kitabın sayfalarından birinde yer alan statik ağaç yaprakları dijital versiyonda aktif hale getirilerek döndürülebilir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi özellikler, dijital görüntüleri üst üste bindirme olanağı, fiziksel kitapların dijital olarak zenginleştirilmesini ve nesnelerin internet teknolojilerine bağlanması için heyecan verici olasılıkların önünü açmaktadır (Kucirkova, 2017, s. 1179). Artırılmış gerçeklik, gerçek ve sanal ortamları birbirinden uzaklaştırmadan, hatta aksine iç içe sunabilmekte (Kara, 2023, s. 24) ve bu da çocuk kitaplarının etkileşimli biçimde kullanılmasına imkân vermektedir.

En popüler elektronik çocuk kitaplarından hareketle oluşturulan yukarıda beş kategori etkileşim kavramına kapsamlı ve farklı boyutlardan bakma imkânı sağlamaktadır. Bu kategorilerden elektronik çocuk kitaplarının seçiminde öğretmenlerin ve ebeveynlerin faydalanmaları çocukların nitelikli ürünlerle buluşmasını sağlaması açısından önemlidir.

Alanyazında elektronik çocuk kitaplarındaki multimedya öğeleri ve etkileşimle ilgili bir görüş ayrılığı söz konusudur. Bazı araştırmacılar elektronik kitaplardaki etkileşimi çocukları okumaya motive edecek ve ilgilerini çekecek bir olanak olarak ifade ederken, bir dizi deneysel araştırma etkileşimin çocukların hikâyeyi anlama ve kelime öğrenimi üzerindeki olumsuz etkisini ortaya koymaktadır. Bazı çalışmalarda basılı ve elektronik kitapların karşılaştırılması yapılmış kimi araştırmacılar ikisi arasında çocukların öğrenme, erken okuryazarlık vb. açılardan bir farklılık olmadığı sonucuna kimi araştırmacılar da elektronik çocuk kitaplarının daha avantajlı olduğu sonuçlarına ulaşmışlardır (Biancarosa & Griffiths, 2012; Gremmen, Molenaar ve Teepe, 2016; Kelley & Kinney, 2017; Lauricella, Barr ve Calvert, 2014; Miller & Warschauer, 2014; Richter & Courage, 2017; Strouse & Ganea, 2017; Takacs, Swart ve Bus, 2014; Takacs, Swart ve Bus, 2015).

Kelley ve Kinney (2017) tarafından 30 okul öncesi çocukla yapılan iki çalışmada, çocukların "etkileşimli" ve "etkileşimli olmayan" elektronik kitapları okumalarıyla ilişkili olarak kelime öğrenimi ve hikâye anlama becerileri incelenmiştir. Kelley ve Kinney (2017),

üç okuma etkinliğinden sonra bile çocukların öğrenmesi açısından interaktif ve interaktif olmayan kitaplar arasında herhangi bir fark bulamamışlardır. Zipke'nin (2017) bu ön-okuyucu olan ve daha önce hiç elektronik kitap okumamış 4-5 yaşlarındaki 25 ABD'li çocukla yaptığı deneyde, çocukların kelime tanıma ve hikâyeyi anlama puanlarının aktif elektronik kitaplar arası bağımsız okuma koşulunda yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Nitel gözlemler, çocukların etkileşimi bağımsız olarak yönetmelerinin ilgi odaklı, kendi kendilerini motive eden keşifler yoluyla hikâyeyi kavrayışlarını geliştirdiğini açıklamıştır. Buna karşı Takacs vd. (2015) tarafından 2. 147 çocukla yapılan bir meta-analiz çalışmasında etkileşimin çocukların hikâyeyi anlamasını ve kelime öğrenmesini desteklemediği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmaların sonuçlarındaki bu farklılıkların kullanılan yöntem, çalışma grubu, multimedya ve etkileşim kavramlarının çalışmalardaki kapsam farklılıklarından kaynaklı olabileceği ifade edilebilir.

Elektronik çocuk kitaplarıyla basılı çocuk kitaplarının farklı yönlerden birbirleriyle karşılaştırıldıkları çalışmalarda farklı sonuçlara ulaşılmıştır. Kanada'da 17-26 aylık çocuklar üzerinde yapılan elektronik kitaplar ile basılı kitapların karşılaştırıldığı bir çalışmada, çocukların elektronik kitapları okurken daha fazla yeni kelime öğrendikleri ve daha ilgili ve sosyal olarak istenilen davranışları ortaya koydukları görülmüştür (Strouse & Ganea, 2017). Araştırmacıların 3-4 yaşlarındaki Hollandalı çocukların dijital ve basılı kitaplarla etkileşimlerini karşılaştırdıkları bir başka çalışmada, çocukların alıcı kelime dağarcığı puanları elektronik kitap okuduklarında daha yüksek çıkmıştır (Gremmen, Molenaar ve Teepe, 2016). Bununla birlikte Madeira Adası'nda temel eğitimin birinci kademesinin dördüncü sınıfında basılı ve elektronik interaktif kitaplar arasında yapılan karşılaştırmalı bir çalışmada öğrencilerin çoğunun (%53) her iki türü de tercih ettiğini sonucuna ulaşılmıştır (Cesario, Nisi, Freitas ve Pimentol, 2016). Elektronik ve basılı kitap okuyan dört yaşındaki ABD'li çocuklarla yapılan başka bir çalışmada çocukların okuduğunu anlama puanları her iki format için de neredeyse eşit bulunmuştur (Lauricella, Barr ve Calvert, 2014). Benzer şekilde, 3-5 yaş arasındaki Kanadalı çocukların elektronik ve basılı formatlarda sunulan hikâyeleri hatırlamaları üzerine yapılan bir başka çalışmada da iki format arasında herhangi bir fark bulunmamıştır (Richter & Courage, 2017). Buradan hareketle çocukların kitapları elleriyle hissetmeyi sevdiği ama bir yandan da elektronik kitapların sunduğu etkileşimli imkanlardan da vazgeçmek istemedikleri söylenebilir.

Elektronik kitapların çocukların erken okuryazarlığı için faydalarını değerlendiren araştırmalar diğer çalışmalarda olduğu gibi farklı sonuçlar vermiştir. Erken okuryazarlık öğretimi desteklemek için elektronik kitapların faydasına ilişkin yapılan bir çalışma, elektronik kitapların çocukların erken okuryazarlık becerileri için olumlu faydalarını ortaya koyarken (Biancarosa & Griffiths, 2012), bu yönde yapılan bir diğer çalışma basılı kitapların elektronik kitaplardan daha fazla öğrenmeyi sağladığı sonucuna ulaşmıştır (Miller & Warschauer, 2014). Yazılı anlatım gibi Türkçe anlatım becerilerinin geliştirilmesinde teknolojik araç gereçlerden yararlanılması gerektiği, teknolojiden yararlanıldığında geleneksel biçimde yürütülen derslerden daha fazla verim alınabileceği bilindiğinden (Aslan&Çıldır, 2020), elektronik çocuk kitaplarının Türkçe derslerinde farklı becerileri geliştirmeye dönük birer araç olarak kullanılabileceği söylenebilir.

Sonuç

Dijitalleşme, yaşamın birçok farklı alanında etkili olduğu gibi çocuk edebiyatı yapıtları da değişime uğrayarak geleneksel okuma tecrübelerinin farklılaşmasına neden olmuştur. Basılı materyallerin yanı sıra görsel ve işitsel destekli, etkileşime olanak tanıyan elektronik kitaplara artık öğrenme ve öğretme süreçlerinde yer verilmesi; bu kitapların niteliğine ilişkin araştırma ve incelemeleri zorunlu biçime getirmektedir.

İçerik özellikleri bakımından basılı çocuk kitaplarında bulunması gereken çocuğa görelilik ve çocuğu önceleyen anlayışın, elektronik çocuk kitaplarında da gözetilmesi gerekir. Başka bir deyişle dil ve anlatım özellikleri, konu, tema, kurgu, iletiler, karakterler gibi öğelerin elektronik çocuk kitaplarında da çocuk edebiyatının temel ilkelerine dikkat edilerek oluşturulması gerektiği ifade edilebilir. Ayrıca tasarım özellikleri açısından kapak, sayfa düzeni, harflerin biçimsel özellikleri tasarlanırken çocukların yaş ve gelişim seviyesine uygunluğu dikkate alınmakla birlikte elektronik çocuk kitaplarının multimedya öğelerini barındırmasından kaynaklı ses, görüntü, video, animasyon gibi elektronik içeriklerin nitelikli bir biçimde yapılandırılması ve niteliklerin yaş ve gelişim seviyesine göre nasıl olması gerektiğinin bilinmesi önem arz etmektedir. Bunun yanında hızla değişen ve gelişen bilişim teknolojisinin etkilerini dikkate alarak temel ilkeler çerçevesinde elektronik çocuk kitaplarının taşınması gereken içerik ve multimedya özellikleri konusunda alanyazında fikir ayrılıklarının olduğunu söylemek olanaklıdır. Kimi araştırmacılar tarafından etkileşimin çocukların okuma süreçlerini olumlu etkilediği ifade edilirken kimi araştırmacılar da etkileşimin dikkat dağıtıcı olabileceğini belirtmişlerdir. Bu noktada önemli konulardan biri elektronik kitaplardaki multimedya ve etkileşimi sağlayan öğelerin çocukların yaş ve gelişim seviyelerine uygun olarak yazılı metinle uyumlu bir biçimde tasarlanmasıdır.

Çocuk kitaplarının elektronik ortamlara aktarılması ve elektronik çocuk kitaplarının teknolojik olanaklarla oluşturulması, çocukların ekran başında geçirdikleri süre ve bu süreye bağlı olarak fizyolojik ve psikolojik etkileri bağlamındaki konular karşımıza çıkarmaktadır. Çocuğun okuma alışkanlığı kazanma sürecinde elektronik çocuk kitaplarının okuma biçiminin teknolojik araç gereçlerle olduğu düşünüldüğünde, çocuğun ekran karşısından geçirdiği sürenin dikkat alınarak bu sürenin kontrollü bir biçimde kullanılması durumu gündeme gelmektedir.

Günümüzde dijitalleşme, okuma kültürü edindirme sürecinde ve okul içi -dışı öğrenmelerde, elektronik cihazlarla okuma eyleminin gerçekleştirilmesini ve elektronik çocuk kitaplarının kullanımını zorunlu hale getirmektedir. Çocuğun dil gelişimiyle birlikte bilişsel, duyuşsal ve toplumsal gelişiminin olumlu bir biçimde sürdürülebilmesi için nitelikli elektronik çocuk kitaplarına ihtiyaç vardır. Bu bağlamda öğretmen ve ebeveynlere aynı zamanda bu konuda çalışan akademisyenlere görevler düşmektedir. Çocukların nitelikli yapıtlarla buluşmasını sağlamak için bu konuda bir bilgi birikimi ve özen gerekmektedir. Elektronik çocuk kitaplarının seçiminde yukarıdaki bölümlerde ifade edilen konuların dikkate alınması ve bu noktada özen gösterilmesi çocukların nitelikli yapıtlarla buluşması bakımından önemlidir. Hızla değişen bilişim teknolojisi ve bunun elektronik kitaplara olan yansımaya dikkat edilerek bu konuda belli standartların oluşmasını sağlamak ve farkındalık oluşturmak, alanda çalışan akademisyenlerin de sorumluluğu olarak belirtilebilir.

İyi tasarlanmış elektronik çocuk kitapları ses, görüntü, animasyon vb. multimedya öğelerini bir araya getirir; bunların her biri diğerini tamamlayarak birlikte bir multimedya metin deneyimi sağlar. Multimedya metinlerini işleme ve üretme becerisi ise 21. yüzyılda okuyazar olmanın ne anlama geldiğinin merkezinde yer alır. Bununla birlikte elektronik çocuk kitaplarının ekranla geçirilen süre bakımından kontrollü olmaması, etkileşimlerin hikâyeye uyumlu olmaması, etkileşim fazlalığı gibi nedenlerle okuma sürecinde dikkat dağılımı söz konusu olabilir. Olumlu özelliklerin yanı sıra olumsuz olarak nitelendirilebilecek özelliklerin de göz önünde bulundurulması, giderek daha popüler hale gelen ve erişimi kolaylaşan bu kitaplardan doğru ve etkili biçimde yararlanılmasını sağlayabilir. Başka bir ifadeyle elektronik kitapların basılı kitapların yerini alan bir tür değil diğer bir seçenek olduğunu unutmamak gerekir.

Bu çalışma, henüz yeni bir okuma deneyimi olmasına rağmen hızla yaygınlaşmakta olan elektronik çocuk kitaplarıyla okumanın önemine dikkat çekmek bakımından genel bir çerçeve oluşturmaktadır. Konuya ilişkin pedagojik, sağlık, gelişimsel boyutların çocuklar üzerindeki etkisi ve elektronik çocuk kitaplarının nitelikleri akademik araştırmalarla ele alındıkça öğrenme ve öğretme süreçlerinin çağın getirdiği yeniliklerle güncellenmesi olanaklı hale gelebilir.

Kaynakça

- Akyüz, E. (2021). Dijitalleşme Bağlamında Çocuk Edebiyatı Yapıtlarının Taşınması Gereken Özellikler. *Dijital eğitim içinde* (Ed. O. Köksal). Konya: Eğitim Yayınevi. (ss. 139-150)
- Anameriç, H. & Rukancı, F. (2003). E-kitap Teknolojisi ve Kullanımı. *Türk Kütüphaneciliği Dergisi*, 17(2), 147-166.
- Aslan, C. & Çıldır, B. (2020). Uzaktan Eğitim Sürecinde EBA Üzerinden Yürütülen Türkçe Derslerindeki Yazılı Anlatım Etkinliklerinin İncelenmesi. *Uzaktan Eğitim Sürecinde Türkçe Eğitimi içinde* (Ed. C. Aslan, G. Çalışkan). Ankara: Pegem Akademi. (ss. 289-317)
- Aşkın, O. (2016). *Okul Öncesi Eğitiminde Dijital Çocuk Kitabı Uygulamalarının Görsel İletişim Sorunları ve Uygulama Önerisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Işık Üniversitesi.
- Biancarosa, G., & Griffiths, G. G. (2012). Technology Tools to Support Reading in The Digital Age. *The Future of Children*, 22, 139-160.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Bozkurt Yükçü, Ş., İzoğlu Tok, A., & Bencik Kangal, S. (2019). Çocuk edebiyatının geldiği son nokta: Okul öncesi dönem resimli e-kitaplara gelişimsel bir bakış. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 139-164.
- Bus, A. G., Takacs, Z. K. & Kegel, C. A. (2015) Affordances and Limitations of Electronic Story- Books for Young Children's Emergent Literacy, *Developmental Review*, 35, 79-97.
- Canlı, S. (2015). Türkçe Ders Kitaplarında Seçilecek Metinlerin Belirlenmesinde Çocuğa Görelik İlkesi. *Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 98-123.
- Canlı, S. (2020). Çocuk Edebiyatı Ürünlerinin Taşınması Gereken Özellikler. *Çocuk Edebiyatı ve Okuma Kültürünün Temelleri içinde* (Ed. S. Karagül ve E. Şen). (109-156). Ankara: Nobel Akademik.
- Cesaria, V.; Nisi; V.; Freitas, P. & Pimentel, D. (2016). Children's Books: Paper vs Digital, What do they Prefer? *Proceedings of the 15th International Conference on Interfaction Desing and Children*, 625-630.
- Dresang, E. T. & McClelland, K. (1999), Radical Change: Digital Age Literature and Learning. *Theory Into Practice*, 38(3), 160- 167.
- Garrish, M. (2011). *What is EPUB3?* Sebastopol: O'Reilly Media.
- Gonzalez, M. R. (2010). *The Effect of Interactive Ebooks on The Reading Comprehension of Struggling Readers and Students with Reading Disabilities* (Doctoral dissertation). Walden University.

- Gremmen, M. C., Molenaar, I., & Teepe, R. (2016). Vocabulary Development at Home: A Multimedia Elaborated Picture Supporting Parent-Toddler Interaction. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32, 548-560.
- Huang, T. (2014). A Study on the Effects of Interactive E-Books on Taiwan High/Vocational School Students' Reading Comprehension.
- Kara, D. N. (2023). Eğitimde Sanal Gerçeklik (Vr) ve Artırılmış Gerçeklik (Ar) Kullanımı. *Eğitim Teknolojilerinde Yeni Eğilimler içinde* (Ed.: E. P. Yıldız). Efe Akademi Yayınları. (s. 23-32).
- Karakuş, E. & Aksoy, G. B. (2021). Türk Dili ve Edebiyatı Öğretmeni Adaylarının Çocuk ve Gençlik Edebiyatına Yönelik Metaforik Alguları. *Turkish Studies - Education*, 16(2), 921-933.
- Kaya, A. Y. & Ata, F. (2022). New Media and Digital Paranoia: Extreme Skepticism in Digital Communication. In *Handbook of Research on Cyberchondria, Health Literacy, and the Role of Media in Society's Perception of Medical Information*; Aker, H., Aiken, M., Eds.; IGI Global: Hershey, PA, USA, 2022; pp. 330-343.
- Kelley, E. S., & Kinney, K. (2017). Word Learning and Story Comprehension from Digital Storybooks: Does Interaction Make A Difference? *Journal of Educational Computing Research*, 55, 410-428.
- Korat, O., & Falk, Y. (2017). Ten Years After: Revisiting the Question of e-book Quality as Early Language and Literacy Support. *Journal of Early Childhood Literacy*, 19, 206-223.
- Krcmar, M. & Cingel, D. P. (2014) Parent-Child Joint Reading in Traditional and Electronic Formats, *Media Psychology*, 17(3), 262-281.
- Kucirkova, N. (2017). An Integrative Framework for Studying, Designing and Conceptualising Interactivity in Children's Digital Books. *British Educational Research Journal*. 43(6), 1168-1185.
- Kucirkova, N. (2018). How and Why to Read and Create Children's Digital Books. UCL Press, University College London.
- Kukul, V. & Kara, M. (2019). Dijital Hikâye Anlatımının Öğretmen Adaylarının Gözünden İncelenmesi. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 1417-1446.
- Kurudayıoğlu, M. ve Bal, M. (2014). Ana Dili Eğitiminde Dijital Hikâye Anlatımlarının Kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (28), 74-95.
- Küçüktamer, T. & Yardibi, N. (2017). Yapılandırmacı Öğretim Bağlamında Bir Örnek Ders İncelemesi: Coursera Platformunda Sanat ve Etkinlik. *International Journal of Innovative Research in Education*, 4(3), 170-178.
- Labbo, L. D. (2000). Twelve Things Young Children Can Do with A Talking Book in A Classroom Computer Center. *Reading Teacher*, 53(7), 542-546.
- Lauricella, A. R., Barr, R., & Calvert, S. L. (2014). Parent-Child Interactions During Traditional and Computer Storybook Reading for Children's Comprehension: Implications for Electronic Storybook Design. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 2, 17- 25.
- Madej, K. (2003). Towards Digital Narrative for Children: From Education to Entertainment, A Historical Perspective. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 1-17.

- McLean, Kristen and Kulo, Carl. (2013). *The Children's Book Consumer in the Digital Age*. New York: Bowker.
- Miller, E. B., & Warschauer, M. (2014). Young Children and E-Reading: Research to Date and Questions for the Future. *Learning, Media and Technology*, 39, 283–305.
- Moody, A. K., Justice, L. M., & Cabell, S. Q. (2010). Electronic Versus Traditional Storybooks: Relative Influence on Pre-School Children's Engagement and Communication. *Journal of Early Childhood Literacy*, 10(3), 294–313.
- Parish-Morris, J., Mahajan, N., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. & Collins, M. F. (2013) Once Upon A Time: Parent-Child Dialogue and Storybook Reading in the Electronic Era. *Mind, Brain and Education*, 7(3), 200–211.
- Pektaş Turgut, Ö. (2018). Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulamaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 21, 205-221.
- Richards, M. N., & Calvert, S. L. (2017). Media Characters, Parasocialrelationships, and the Social Aspects of Children's Learning Acrossmedia Platforms. In R. Barr & D. N. Linebarger (Eds.), *Media expo-sure during infancy and early childhood*(pp. 141–163). London,UK: Springer.
- Richter, A., & Courage, M. L. (2017). Comparing Electronic and Paper Storybooks for Preschoolers: Attention, Engagement, and Recall. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 48, 92–102.
- Ryan, M. L. (2006) *Avatars of Story*. Minnesota, MN, University of Minnesota Press.
- Sargeant, P. (2015). What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, 46, 454–466.
- Sever, S. (2013). *Çocuk ve Edebiyat*. (7. Baskı). Tudem Yay.
- Sever, S. (2019). *Çocuk Edebiyatı ve Okuma Kültürü* (3. Baskı). Tudem Yay.
- Shabat, A. & Korat, O. (2017) 'Background Music and Content Expansion Support Story Comprehension in E-Book Reading of Preschoolers', paper presented at DigiLitEy Conference, Bologna, 31 August to 1 September. <http://digilitey.eu/wp-content/uploads/2015/09/Background-Music-and-Content-Expansion.pdf>
- Smeets, D. J. & Bus, A. G. (2012). Interactive Electronic Storybooks for Kindergartners to Promote Vocabulary Growth, *Journal of Experimental Child Psychology*, 112(1), 36–55.
- Strouse, G. A., & Ganea, P. A. (2017). Parent-toddler behavior And Language Differ When Reading Electronic And Print Picture Books. *Frontiers in Psychology*, 8, 677.
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A G. (2014). Can the Computer Replace the Adult for Storybook Reading? A Meta-analysis on the Effects of Multimedia Stories as Compared to Sharing Print Stories with an Adult. *Frontiers in Psychology*, 5, 1366.
- Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 85, 698– 739.
- Timpany, C. & Vanderschantz, N. (2012) A Categorisation Structure for Interactive Children's Books: Levels of Interactivity in Children's Printed Books. *International Journal of the Book*, 9(4), 97–109.

- Türk Dil Kurumu (TDK) (2023). *Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr/> [Erişim Tarihi: 10. 03. 2023].
- Weber, C. L. & Cavanaugh, T. W. (2006). Using Ebooks with Gifted and Advanced Readers. *Promoting Reading*, 29(4), 57-63.
- Yılmaz, Y.; Üstündağ, M. T.; Güneş, E. & Çalışkan, G. (2017). Dijital Hikayeleme Yöntemi ile Etkili Türkçe Öğretimi. *Eğitim Teknolojisi: Kuram ve Uygulama*, 7(2), 254-275.
- Yiğiter, A. ve Ata, F. (2022). Dijital Medya Okuryazarlığı Becerisi: İletişim Alanında Eğitim Gören Lisans ve Ön Lisans Öğrencilerine Yönelik Karşılaştırılmalı Bir Uygulama. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 53, 1-19.
- Yokota, J. & Teale, W. H. (2014). Picturebooks and the Digital World: Educators Making Informed Choices. *The Reading Teacher*, 67(8), 577-585.
- Zipke, M. (2017). Preschoolers Explore Interactive Storybook Apps: The Effect on Word Recognition and Story Comprehension. *Education and Information Technologies*, 22, 1695-1712.