



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Grafik Anasanat Dalı**

**KAĞIT KESME (CUT OUT) TEKNİĞİYLE ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ  
ELEKTRONİK KİTAP TASARIMI**

**Özlem AYTEKİN**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Ankara, 2020**



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

KAĞIT KESME (CUT OUT) TEKNİĞİYLE ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ  
ELEKTRONİK KİTAP TASARIMI

Özlem AYTEKİN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2020

# KAĞIT KESME (CUT OUT) TEKNİĞİYLE ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ ELEKTRONİK KİTAP TASARIMI

**Danışman:** Doç. Banu BULDUK TÜRKMEN

**Yazar:** Özlem AYTEKİN

## ÖZ

AYTEKİN, Özlem. Kâğıt Kesme (Cut Out) Tekniğiyle Çocuklara Yönelik Etkileşimli Elektronik Kitap Tasarımı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2020.

Çocuklara yönelik ortaya koyulan kitaplar ilk başlarda daha çok yetişkinlerin anlayabileceği türden eserler olup daha sonrasında çocukların algı, kavrayış ve kişisel gelişimleri açısından yeterliliklerinin yetişkinlerden farklı olduğu anlaşılacak algı ve kavrayışlarına, yeterliliklerine uygun eserler ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Tez çalışmasında kitapların tarihsel gelişimi, ulusal ve uluslararası eserler araştırılarak anlatılmıştır. Çocuklara yönelik geleneksel resimleme, deneysel resimleme tekniklerinin yanı sıra dijital resimleme tekniklerinin anlatımlarına yer verilmektedir. Teknoloji alanında sağlanan gelişmeler kitap biçimini de değiştirmesiyle e-kitap kavramı, dijital ortamda etkileşim gibi kavramların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu alanda gelişme sağlanabilmesi ve nitelikli etkileşimli e-kitaplar ortaya koyulabilmesi için tez araştırma konularından biri olarak seçilmiştir.

Kâğıt kesme tekniğiyle ilgili Türkçe literatür eksikliği, değinilen kitaplarda da küçük bir bölümünde yer verilmesi ve çocuklara yönelik resimlemelerde kâğıt kesme tekniği kullanımının uluslararası yapılan çalışmalarla kıyaslandığında yetersiz olması sebebiyle araştırma konusu olarak ele alınmıştır. Araştırmalar neticesinde kâğıt kesme tekniği ve etkileşimli e-kitap bir araya getirilerek çocuklara yönelik uygulama temel tasarım ilkeleri ve çoklu ortam tasarım ilkeleri kapsamında gerçekleştirilerek yayınevlerine ve bu alanda kendini geliştirmek isteyenlere örnek olması amaçlanmaktadır.

Tez çalışması dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde ulusal ve uluslararası alanda çocuk kitaplarını resimlemenin tarihsel gelişimi, resimleme teknikleri, kâğıt

kesme tekniđi ile resimlemenin tarihsel geliřimi, gnmzde kađıt kesme tekniđi, ve yapılmıř rnekler ele alınmaktadır.

İkinci blmde e-kitap tanımı yapılmıř ve drt kategoriye ayrılan e-kitap trleri anlatılmaktadır. E-kitapların okunabilmesi iin ihtiya duyulan cihazlar ve e-kitap ile oyun iliřkisi, yař aralıklarına gre e-kitaplar, etkileřimli e-kitapların ocuklar iin nemi anlatılmaktadır. ocuklara ynelik nitelikli etkileřimli e-kitap ortaya koyulabilmesi iin grsel tasarım geleri (tasarım, kullanıcı arayz, kullanım kolaylıđı, yazı (tipografi), resimleme, etkileřim, ses, renk, Őekil, sembol, buton, yazılım) ele alınmaktadır.

Birinci ve ikinci blmde anlatılanlar dođrultusunda kđıt kesme tekniđiyle ortaya koyulan alıřmalar, etkileřimli e-kitaplar ve kđıt kesme tekniđi ile oluřturulan etkileřimli e-kitaplar olumlu olumsuz ynleri ile deđerlendirilerek drdnc blmde anlatılan uygulama iin ve yapılacak alıřmalar iin yol gsterici olması hedeflenmiřtir.

Kđıt kesme tekniđi ile resimleme tezin arařtırma konularından biri olduđundan birinci blmde ortaya nasıl ıktıđından, nerelerde grldđnden ve yapılan rneklerden detaylı bir Őekilde bahsedilmiřtir. Kđıt kesme tekniđi ile resimlemenin ve etkileřimli e-kitabın ocuklar aısından nemine birinci ve ikinci blmde detaylı olarak yer verilmiřtir. Tm bu arařtırmalar sonucunda kđıt kesme tekniđi ile "Kelođlan ile Balık" masalı yeniden kurgulanarak kltrel deđerlerimizi tanıtılmak sahip ıkmak amacıyla ele alınmıř ve etkileřimli e-kitap android mobil cihazlara gre apk formatında oluřturulmuřtur.

**Anahtar szckler:** Etkileřimli elektronik kitap, e-kitap, ocuk kitabı, resimli kitap, resimli e-kitap, oklu ortam, kđıt kesme tekniđi, kđıt kesme tekniđi ile etkileřimli e-kitap.



# **INTERACTIVE ELEKTRONIC BOOK DESIGN FOR CHILDREN WITH CUT OUT TECHNIQUE**

**Supervisor:** Ass. Prof. Banu BULDUK TÜRKMEN

**Author:** Özlem AYTEKİN

## **ABSTRACT**

The books created for children are mostly works that adults can understand at first, and later on, it was understood that the competences of children in terms of perception, understanding and personal development were different from adults, and efforts were made to produce works suitable for their perception and comprehension as well as competence.

In the thesis, the historical development of the books is explained by researching national and international works. In addition to traditional and experimental painting techniques for children, expressions of digital painting techniques are included as well. Developments in the field of technology have also changed the format of the book, which has led to the emergence of concepts such as e-book concept and digital interaction. The thesis has been chosen as one of the research topics in order to provide improvement in this field and to produce qualified interactive e-books.

The lack of Turkish literature about cut out technique, the fact that it is included in a small part of the mentioned books and the use of cut out technique in illustrations for children is insufficient when compared to international studies, and it is constituting a reason to be considered as a research subject. As a result of the researches, cut out technique and interactive e-books are brought together and the application for children is carried out within the scope of basic design principles and multimedia design principles, and it is aimed to set an example for publishers and those who want to improve themselves in this field.

The thesis study consists of four chapters. In the first chapter, the historical development of illustrating children's books in the national and international arena, illustration techniques, the historical development of illustration with cut out

technique, today's cut out technique and made examples are taken into consideration.

In the second part, e-book definition has been made and e-book types divided into four categories are explained. The devices required to read e-books and the relationship between e-books and games, e-books according to age ranges and the importance of interactive e-books for children are explained. Visual design elements (design, user interface, ease of use, writing (typography), illustration, interaction, sound, color, shape, symbol, button, software) have been taken into consideration in order to produce qualified interactive e-books for children.

In line with what is explained in the first and second sections, it is aimed to be function this thesis as a guide for the application described in the fourth section and for the studies to be carried out, by evaluating the studies introduced with the cut out technique, interactive e-books and interactive e-books created with the cut out technique along with their positive and negative aspects. Since illustration with cut out technique is one of the research topics of the thesis, in the first chapter, how it emerged, where it was seen and the examples made were mentioned in detail. The importance of illustration with cut out technique and the interactive e-book for children is given in detail in the first and second chapters. As a result of all these researches, the tale of “Keloğlan (Bald Boy- a Turkish Fictional Character) and Fish” was re-conspired with cut out technique and handled in order to promote our cultural values and interactive e-book was created in apk format for android mobile devices.

**Keywords:** Keywords: Interactive e-book, e-book, children's book, picture book, picture e-book, multimedia, cut out technique, interactive e-book with cut out technique.

## TEŐEKKÜR

Kağıt Kesme (Cut Out) Teknięiyle Çocuklara Yönelik Etkileşimli Elektronik Kitap Tasarımı başlıklı tezimin başından sonuna kadar konunun şekillenmesinde, kaynak araştırmasında, yazım sürecinde ve uygulamayı gerçekleştirirken her türlü desteęiyle yanımda olan değerli hocam ve danışmanım Doç. Banu Bulduk Türkmen'e içtenlikle teşekkür ederim. Tezi yazmam için daima beni teşvik eden sayın Prof. İncilay Yurdakul hocama, bilgisiyle, görüşleriyle, tezime katkı sağlayan sayın Prof. Nadire Şule Atılgan'a, katkılarından dolayı Doç. Pelin Öztürk'e ve değerli bölüm hocalarıma çok teşekkür ederim.

Yoğun çalışma sürecimin her anında yanımda olan, bana her konuda destek olan sevgili aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Beni her zaman dinleyen yol gösteren güç veren ablam Emine Şenol'a çok teşekkür ederim. Tez çalışması kapsamında, uygulamayı gerçekleştirirken yardımcı olan İbrahim Hakkı Uslu'ya, yazılım konusunda büyük bir özveriyle yardım eden Anton Semchenko'ya ve Ayten Yeşim Semchenko'ya çok teşekkür ederim.

**ÖZLEM AYTEKİN**

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ .....	i
ABSTRACT.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ .....	vi
GÖRSEL DİZİNİ.....	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xviii
<b>1. BÖLÜM: ÇOCUK KİTAPLARINDA RESİMLEME, RESİMLEME TEKNİKLERİ VE KAĞIT KESME (CUT OUT)TEKNİĞİYLE RESİMLEME.....</b>	<b>1</b>
1.1. Çocuk Kitaplarında Resimlemenin Tarihsel Gelişimi.....	2
1.1.1. Dünyada Resimli Çocuk Edebiyatının Gelişimi .....	5
1.1.2. Cumhuriyet Öncesi Çocuk Kitapları .....	8
1.1.3. Cumhuriyet Dönemi ve Sonrası Çocuk Kitapları.....	10
1.2. Resimlemenin Teknik İncelemeleri .....	14
1.2.1. Geleneksel Resimleme Teknikleri.....	15
1.2.2. Dijital Resimleme Teknikleri.....	29
1.2.3. Deneysel Resimleme Teknikleri.....	32
1.3.Kâğıt Kesme Tekniğiyle Resimleme .....	34
1.3.2. Günümüzde Kâğıt Kesme (Cut Out).....	40
1.3.3.Kâğıt Kesme (Cut Out)Tekniğiyle yapılmış Örnekler .....	43
<b>2. BÖLÜM : ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E KİTAP TASARIMI.....</b>	<b>47</b>
2.1. E Kitap Tanımı .....	49
2.2. E Kitabın ve E Kitap Okuyucularının Gelişimi .....	51
2.3. E Kitap Türleri .....	55
2.3.1. Resimli E Kitaplar .....	55
2.3.2. Sesli E Kitaplar .....	59
2.3.3. Çoklu Ortam Kitapları .....	61
2.3.4. Etkileşimli E Kitaplar .....	63
2.4. Çocuk ve Elektronik Cihazlar .....	65

2.4.1. Telefon.....	66
2.4.2. Tablet.....	67
2.4.3. Bilgisayar .....	68
2.5. Etkileşim Kavramının Gelişimi ve Çocuklar Açısından Önemi .....	69
2.5.1. Etkileşimli E Kitap ve Oyun İlişkisi .....	71
2.6. Çocukların Yaş Gruplarına Göre E kitaplar.....	72
2.7. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E Kitaplarda Görsel Tasarım Süreci.....	73
2.7.1. Tasarım.....	74
2.7.2. Kullanıcı Arayüzü .....	76
2.7.3. Kullanım Kolaylığı .....	77
2.7.4. Görsel Öge ( Resimleme) .....	80
2.7.5. Yazı (Tipografi) .....	82
2.7.6. Etkileşim .....	84
2.7.7. Ses .....	86
2.7.8. Renk, Şekil, Sembol ve Buton .....	88
2.7.9. Yazılım.....	91
2.8. Etkileşimli E Kitapların Çocuklar Açısından Değerlendirilmesi.....	92
2.8.1. Etkileşimli E Kitapların Olumlu Yönleri.....	93
2.8.2. Etkileşimli E Kitapların Olumsuz Yönleri .....	95
<b>3. BÖLÜM: ÇOCUKLARA YÖNELİK KAĞIT KESME TEKNİĞİYLE YAPILMIŞ KİTAP VE E KİTAP RESİMLEMELERİNİN İNCELENMESİ.....</b>	<b>96</b>
3.1. Türkiye'de Kâğıt Kesme Tekniği ile Yapılmış Çocuklara Yönelik Kitap Tasarımları.....	96
3.1.1. Kitap Karıncası .....	97
3.2. Dünyada Kâğıt Kesme Tekniği ile Yapılmış Çocuklara Yönelik Kitap Tasarımları.....	99
3.2.1 Renk Canavarı, Bir Kedi Olsaydım .....	100
3.2.2 Kyle Goes Alone, My Ocean is Blue .....	102
3.2.3 A Last Goodbye .....	105
3.3 Çocuklara Yönelik Örnek E Kitap Tasarımları.....	107
3.2.1 I Need My Monster .....	107
3.2.2 Icky Mr Fox and the Missing Friend .....	110

3.4 Çocuklara Yönelik Kâğıt Kesme (Cut Out)Tekniğiyle yapılmış Etkileşimli E-Kitap Tasarımları .....	112
3.3.1 Nighty Night .....	113
3.3.2 The Tale of Peter Rabbit.....	115
<b>4. BÖLÜM: UYGULAMA BÖLÜMÜ .....</b>	<b>119</b>
4.1 Keloğlan ile Balık Masalı.....	119
4.2 Uygulama Tasarım Süreci .....	121
4.2.1 Kâğıt Kesme Tekniği ile Resimleme .....	126
4.2.3 Kullanıcı Arayüzü (Şekil, Sembol, Buton ve Simge) .....	135
4.2.2 Tipografi.....	139
4.2.4 Hareketli Görüntü, Etkileşim Tasarımı ve Ses .....	141
<b>SONUÇ .....</b>	<b>145</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>149</b>
<b>UYGULAMA ÇALIŞMASI CD'Sİ .....</b>	<b>161</b>
<b>ETİK BEYANI.....</b>	<b>162</b>
<b>YÜKSEK LİSANS TEZİ ORJİNALLİK RAPORU.....</b>	<b>163</b>
<b>MASTER'S THESIS REPORT ORIGINALITY .....</b>	<b>164</b>
<b>YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....</b>	<b>165</b>

## GÖRSEL DİZİNİ

- Görsel 1.** Günümüzden 8000 ile 4000 yıl öncesine tarihlenen Bulgaristan'ın Kuzeybatısında yer alan Magura Mağarası'ndaki resimlemelerden bir görüntü (Erişim: 01.10.2019). <https://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati>..... 3
- Görsel 2.** Mısır hiyeroglif yazısı (Erişim:01.10.2019). <https://www.wikitarikh.com/yazinin-icadi/> ..... 3
- Görsel 3.** Orbis Sensualium Pictus (Resimlerle Görsel Dünya) isimli John Amos Comenius'un ansiklopedik kitabından bir görüntü (03.11.2019). <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/comenius1698/0001> ..... 6
- Görsel 4.** Charles Perrault'un Thired tarafından resimlenen "Uyuyan Güzel, Kırmızı Başlıklı Kız, Çizmeli Kedi" masallarından sayfa görüntüleri (Erişim: 03.11.2019). ..... 7
- Görsel 5.** İhap Hulusi Görey'in Atatürk'ün siparişi üzerine resimlediği yeni alfabe kitap kapağı (Erişim: 04.11.2019). [http://sites.google.com/site/artmrt/ihap\\_hulusi01.jpg](http://sites.google.com/site/artmrt/ihap_hulusi01.jpg)..... 10
- Görsel 6.** Çocuk Haftası Dergisi için Mustafa Eremektar'ın kapak resimlemesi (1963). ..... 11
- Görsel 7.** Doğan Kardeş Dergisi için Selma Emiroğlu'nun resimlemesi (1949). (Erişim: 04.11.2019). [https://www.researchgate.net/figure/Selma-Emiroglu-Kara-Kedi-Cetesi-The-Gang-of-the-Black-Cat-Dogan-Kardes-no162-3\\_fig17\\_320347701](https://www.researchgate.net/figure/Selma-Emiroglu-Kara-Kedi-Cetesi-The-Gang-of-the-Black-Cat-Dogan-Kardes-no162-3_fig17_320347701)..... 12
- Görsel 8.** Serpil Uyarın yazıp resimlediği "Top Tavşan " adlı hikayenin sayfa görüntüleri (Gönen Mübeccel, 2013, s. 25). ..... 14
- Görsel 9.** Kobi Yamada'nın yazdığı, Mae Besom'un resimlediği "Problem ile Ne Yaparsın" başlıklı çocuk kitabı için illüstrasyon çalışması (Erişim: 14.11.2019). <https://thebabybookwormblog.wordpress.com/2016/09/24/what-do-you-do-with-a-problem-kobi-yamada/>..... 16
- Görsel 10.** Karakalem tekniği kullanılan "Çizmeyi Bilseydim" adlı hikaye resimlemesi (Erişim: 14.11.2019). <https://www.kidsofcity.com/cocuk-kitaplari/cizimle-dolu-bir-gune-davetlisiniz/> ..... 17

<b>Görsel 11.</b> Julia İredale'nin mürekkep tekniği ile illüstrasyon çalışması. (Erişim:14.11.2019). <a href="https://www.brwnpaperbag.com/wp-content/uploads/2017/06/julia-iredale-1.jpg">https://www.brwnpaperbag.com/wp-content/uploads/2017/06/julia-iredale-1.jpg</a> .....	18
<b>Görsel 12.</b> Mürekkep tekniği kullanılarak yapılan Ab-ı Hayat adlı efsanenin illüstrasyon çalışmaları (17.11.2019) <a href="http://www.banubulduk.com/en/exhibition-project/9/ab-i-hayat.html">http://www.banubulduk.com/en/exhibition-project/9/ab-i-hayat.html</a> .....	18
<b>Görsel 13.</b> Suluboya tekniği ile yapılan "Elveda Bay Muffin" hikayesinin iç sayfa görüntüsü (Erişim: 25.11.2019). <a href="https://www.artfulliving.com.tr/gundem/elveda-bay-muffin-i-14565">https://www.artfulliving.com.tr/gundem/elveda-bay-muffin-i-14565</a> .....	20
<b>Görsel 14.</b> Suluboya tekniği ile yapılan "Dad By My Side" adlı hikayenin kapak ve iç sayfa görüntüleri (Erişim: 01.12.2019). <a href="http://www.kids-bookreview.com/2018/04/review-dad-by-my-side.html">http://www.kids-bookreview.com/2018/04/review-dad-by-my-side.html</a> .....	21
<b>Görsel 15.</b> Ressam ve illüstratör Mustafa Delioğlu'nun yağlıboya tekniği ile çalıştığı çocuk kitabının kapak ve iç sayfa görüntüleri. (Erişim: 05.12.2020). <a href="https://www.edebiyathaber.net/ayla-cinarogludan-cocuklara-uykum-kacti/">https://www.edebiyathaber.net/ayla-cinarogludan-cocuklara-uykum-kacti/</a> .....	24
<b>Görsel 16.</b> Pastel boya tekniğinin kullanıldığı "Şuşu veÜç Teker" adlı hikayeörneği (Erişim: 20.03.2019). <a href="https://www.egitimpedia.com/haftanin-cocuk-kitabi-susu-can-ve-dortteker/">https://www.egitimpedia.com/haftanin-cocuk-kitabi-susu-can-ve-dortteker/</a> .....	25
<b>Görsel 17.</b> Pastel boya tekniğinin kullanıldığı "Jungle Grumble" adlı hikayenin... 25	25
<b>Görsel 18.</b> Renkli kuru boya ile çalışılan "Minik Ayı Vadu Ormandaki Dedikodu" adlı hikayenin iç sayfa illüstrasyon görüntüleri (Erişim: 27.12.2019). <a href="https://www.google.com/search">https://www.google.com/search</a> .....	27
<b>Görsel 19.</b> Baskı tekniği ile çalışılan "Zor Balık" adlı hikaye illüstrasyonu (Erişim: 27.12.2019). <a href="https://ugraltn.myportfolio.com/zor-balik">https://ugraltn.myportfolio.com/zor-balik</a> .....	27
<b>Görsel 20.</b> Erdoğan Ergün'ün Şablon/Stencil baskı çalışması. (Erişim: 29.12.2019). .....	28
<b>Görsel 21.</b> Vektör tabanlı programda çalışılan "Peter Pan" illüstrasyon örneği (Erişim: 29.12.2019). <a href="https://graphicmama.com/blog/children-book-illustrations-examples-for-inspiration/">https://graphicmama.com/blog/children-book-illustrations-examples-for-inspiration/</a> .....	30
<b>Görsel 22.</b> Ayşe İnan Alican'ın "Üç Kedi Bir Dilek" için yaptığı resimleme örneği. ....	31



<b>Görsel 23.</b> "Çok Hayal Kuran Çocuk" adlı hikaye için dijital kolaj çalışması örneği. .....	32
<b>Görsel 24.</b> Red Nose Studio tarafından, Polimer kil kullanarak resimlenen çocuk kitabı örneği.....	33
<b>Görsel 25.</b> Chris Natrop'un kâğıt kesme tekniğiyle yaptığı çalışmalarından bir örnek. ....	35
<b>Görsel 26.</b> Kako Ueda'nın kâğıt kesme tekniğini kullanarak yaptığı çalışmalardan örnekler. ....	42
<b>Görsel 27.</b> Kyle Bean'in kağıdı keserek oluşturduğu Louis Vuitton için yaptığı çalışmalarından örnekler (Erişim: 01.02.2020). <a href="https://kylebean.co.uk/portfolio/louisvuittonsuits">https://kylebean.co.uk/portfolio/louisvuittonsuits</a> .....	43
<b>Görsel 28.</b> Mia Pearlman – Cloudscapes (Erişim: 05.02.2020). <a href="http://miapearlman.com/CUT_PAPER/one.htm">http://miapearlman.com/CUT_PAPER/one.htm</a> .....	44
<b>Görsel 29.</b> Helen Musselwhite'in renkli kâğıt kesme çalışmasından bir örnek (Erişim: 05.02.2020). <a href="https://helenmusselwhite.com/projects/little-houses/">https://helenmusselwhite.com/projects/little-houses/</a> .....	45
<b>Görsel 30.</b> Eiko Ojala'nın kâğıt kesme tekniğiyle yaptığı çalışmalardan örnekler (Erişim:03.02.2020). <a href="https://freeyork.org/art/eiko-ojalias-digital-papercut-illustrations/">https://freeyork.org/art/eiko-ojalias-digital-papercut-illustrations/</a> .....	46
<b>Görsel 31.</b> Eiko Ojala'nın kâğıt kesme tekniğiyle yaptığı çalışmalardan örnekler (Erişim:03.02.2020). <a href="https://freeyork.org/art/eiko-ojalias-digital-papercut-illustrations/">https://freeyork.org/art/eiko-ojalias-digital-papercut-illustrations/</a> .....	46
<b>Görsel 32.</b> Bomboland'ın çalışmalarından örnekler (Erişim:03.02.2010). <a href="https://www.designandpaper.com/bomboland/">https://www.designandpaper.com/bomboland/</a> .....	47
<b>Görsel 33.</b> Eric Carle'nin yazıp resimlediği hikayenin sol taraftaki sayısal ortama aktarılmış versiyonu ve sağ taraftaki basılı kitaptan sayfalar(Erişim: 19.03.2020). <a href="https://www.amazon.com/Very-Hungry-Caterpillars-Eric-Carle/dp/0399226907">https://www.amazon.com/Very-Hungry-Caterpillars-Eric-Carle/dp/0399226907</a> ....	49
<b>Görsel 34.</b> "Oh What a Tangle!" hikayesinin çoklu ortam içeren arayüz görüntüleri (Erişim: 20.03.2020). <a href="https://appadvice.com/app/oh-what-a-tangle-kids-bedtime-story-best-ebook/573508067">https://appadvice.com/app/oh-what-a-tangle-kids-bedtime-story-best-ebook/573508067</a> .....	50

<b>Görsel 35.</b> "Even Monsters Get Sick" hikayesinin arayüz görüntüleri (Erişim: 20.03.2020). <a href="https://www.amazon.com/Busy-Bee-Studios-Even-Monsters/dp/B009RAP2AC">https://www.amazon.com/Busy-Bee-Studios-Even-Monsters/dp/B009RAP2AC</a> .....	51
<b>Görsel 36.</b> İlk taşınabilir e-kitap okuyucu (Erişim: 20.03.2020). <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/File:Personal_Electronic_Aid_to_Maintenance_PEAM.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/File:Personal_Electronic_Aid_to_Maintenance_PEAM.jpg</a> .....	52
<b>Görsel 37.</b> Taşınabilir e-kitap okuyucu cihazlar (Erişim: 20.03.2020). <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/File:EReading_devices.JPG">https://en.wikipedia.org/wiki/File:EReading_devices.JPG</a> .....	52
<b>Görsel 38.</b> Amozon Kindle cihazının ilk örneklerinden bugün kullanılan versiyonlarına kadar olan değişimi. (Erişim: 20.03.2020). <a href="https://techcrunch.com/2017/11/20/how-the-kindle-was-designed-through-10-years-and-15-generations/">https://techcrunch.com/2017/11/20/how-the-kindle-was-designed-through-10-years-and-15-generations/</a> .....	53
<b>Görsel 39.</b> "Who stole the moon?" adlı resimli e-kitap görüntüsü (Erişim: 20.03.2020). <a href="http://www.windypress.com/whostolethemoon/index.php">http://www.windypress.com/whostolethemoon/index.php</a> .....	56
<b>Görsel 40.</b> "Jack and The Beanstalk" adlı etkileşimli e-kitap görüntüsü (Erişim:20.03.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=theLusca.app.JackBuy&amp;gl=TR">https://play.google.com/store/apps/details?id=theLusca.app.JackBuy&amp;gl=TR</a> .....	57
<b>Görsel 41.</b> Babel The Cat Who Would Be King e-kitabının sayfa tasarımlarında kullanılan illüstrasyon örnekleri (Erişim: 25.03.2020). <a href="https://iphone.apkpure.com/babel-the-king-epic-animated-storybook/net.epic.babel.mobile">https://iphone.apkpure.com/babel-the-king-epic-animated-storybook/net.epic.babel.mobile</a> .....	58
<b>Görsel 42.</b> "Even Monsters Get Sick" adlı e-kitabının kullanıcıya sunulan okuma seçeneklerinin olduğu arayüz görüntüsü(Erişim: 25.03.2020). <a href="https://apps.apple.com/us/app/even-monsters-get-sick/id535303119">https://apps.apple.com/us/app/even-monsters-get-sick/id535303119</a> .....	59
<b>Görsel 43.</b> E-kitap seslendirmelerinde kullanılan buton tasarımı örnekleri. ....	60
<b>Görsel 44.</b> Mikrofon buton tasarım örnekleri.....	60
<b>Görsel 45.</b> Animasyon, ses ve etkileşim içeren My Monster Mayhem hikayesi arayüz tasarımı görüntüsü (Erişim: 27.03.2020).....	61
<b>Görsel 46.</b> "A Monkey Manners Tale" adlı e-kitap uygulamasında bulunandil seçeneğinin bulunduğu arayüz görüntüsü(Erişim:29.03.2020).	

<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids</a> .....	64
<b>Görsel 47.</b> E-kitap uygulamasının tablet cihazda görünümü. (02.04.2020). <a href="https://www.kotobee.com/blog/how-create-interactive-ebook-guide/">https://www.kotobee.com/blog/how-create-interactive-ebook-guide/</a> .....	67
<b>Görsel 48.</b> İlk bilgisayar ve ilk taşınabilir bilgisayar örnekleri (04.04.2020). <a href="https://www.makeuseof.com/tag/who-invented-the-first-computer/">https://www.makeuseof.com/tag/who-invented-the-first-computer/</a> .....	68
<b>Görsel 49.</b> 0-5 yaşa uygun "Being Together" adlı e-kitabının arayüz görüntüleri (Erişim: 06.04.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=org.khankids.android">https://play.google.com/store/apps/details?id=org.khankids.android</a> .....	73
<b>Görsel 50.</b> "A Monkey Manners Tale" adlı e-kitap uygulamasının arayüz görüntüleri (Erişim:09.04.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids</a> .....	77
<b>Görsel 51.</b> "A Monkey Manners Tale" adlı e-kitap uygulamasının İleri-geri ilerleme buton tasarımı görselleri çocukların kolaylıkla algılayabileceği düzeyde olmadığını gösteren bir örnek (Erişim:12.04.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids</a> .....	78
<b>Görsel 52.</b> "Puss in Boots" adlı e-kitap uygulamasının kolaylıkla algılanabilen buton tasarımı örneği (Erişim:15.04.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amayasoft.bookstorem4.en..">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amayasoft.bookstorem4.en..</a> 79	
<b>Görsel 53.</b> "Made For Me" için yapılan illüstrasyon örneği (Erişim:20.04.2020). <a href="https://watch.vooks.com/bedtime/videos/made-for-me">https://watch.vooks.com/bedtime/videos/made-for-me</a> .....	81
<b>Görsel 54.</b> Babel The Cat Who Would Be King ve "Courageous People Who Changed The World" adlı hikaye örnekleri (Erişim: 24.04.2020). <a href="https://iphone.apkpure.com/babel-the-king-epic-animated-storybook/net.epic.babel.mobile">https://iphone.apkpure.com/babel-the-king-epic-animated-storybook/net.epic.babel.mobile</a> .....	83
<b>Görsel 55.</b> Geleneksel Kitap, E-kitap ve Etkileşimli E-kitap ile kullanıcı arasındaki etkileşim düzeyi, (Bozkurt ve Bozkaya, 2013, s. 377) .....	85
<b>Görsel 56.</b> "Icky Mr Fox" adlı etkileşimli e-kitapta "swipey swipe" ve yuvarlak şekil ile kullanıcıya yönlendirme yapmaktadır	

(Eriřim:27.04.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=air.theickyMrFox">https://play.google.com/store/apps/details?id=air.theickyMrFox</a> .....	86
<b>Görsel 57.</b> "Monkey Manners Tale" e-kitap uygulaması ses kaydetmesine izin veren buton tasarımı (Eriřim: 29.04.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.e.books.kids">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.e.books.kids</a> .....	88
<b>Görsel 58.</b> Oh, What A Tangle adlı e-kitap buton tasarımı görüntüleri (Eriřim: 02.05.2020). <a href="https://appadvice.com/app/oh-what-a-tangle-kids-bedtime-story-best-ebook/573508067">https://appadvice.com/app/oh-what-a-tangle-kids-bedtime-story-best-ebook/573508067</a> .....	90
<b>Görsel 59.</b> Kitap Karıncası adlı hikaye için yapılan illüstrasyon örneđi (Eriřim: 02.05.2020). .....	97
<b>Görsel 60.</b> Kitap Karıncası adlı hikaye için yapılan illüstrasyon örneđi (Eriřim: 07.05.2020). .....	98
<b>Görsel 61.</b> Kitap Karıncası adlı hikaye için yapılan illüstrasyon görseli (Eriřim: 07.05.2020). .....	99
<b>Görsel 62.</b> "Renk Canavarı" adlı hikaye illüstrasyon görüntüsü (Eriřim: 08.05.2020). .....	100
<b>Görsel 63.</b> Bir Kedi Olsaydım adlı hikaye illüstrasyon görüntüleri (Eriřim: 08.05.2020). .....	101
<b>Görsel 64.</b> Bir Kedi Olsaydım adlı hikaye illüstrasyon görüntüleri (Eriřim: 08.05.2020). .....	101
<b>Görsel 65.</b> Ashley Barron'un "Kyle Goes Alone" adlı hikaye illüstrasyonu ve kapak tasarımı görüntüsü (Eriřim: 12.05.2020). .....	102
<b>Görsel 66.</b> Ashley Barron'un "Kyle Goes Alone" adlı hikaye illüstrasyonu ve sayfa görüntüsü (Eriřim: 14.05.2020). .....	103
<b>Görsel 67.</b> Ashley Barron'un "Kyle Goes Alone" adlı hikaye illüstrasyonu ve sayfa görüntüsü(Eriřim: 14.05.2020). .....	103
<b>Görsel 68.</b> Ashley Barron'un "My Ocean is Blue" adlı hikaye illüstrasyonu ve sayfa görüntüsü (Eriřim: 14.05.2020). .....	104
<b>Görsel 69.</b> Ashley Barron'un "My Ocean is Blue" adlı hikaye illüstrasyonu ve sayfa görüntüsü (Eriřim: 14.05.2020). .....	104

<b>Görsel 70.</b> Soyeon Kim'in resimlediği "A Last Goodbye" adlı hikaye illüstrasyonu ve kapak görseli .....	105
<b>Görsel 71.</b> Soyeon Kim'in resimlediği "A Last Goodbye" adlı hikaye illüstrasyonu görüntüsü .....	106
<b>Görsel 72.</b> Soyeon Kim'in resimlediği "A Last Goodbye" adlı hikaye illüstrasyonu ve kapak görseli .....	106
<b>Görsel 73.</b> Soyeon Kim'in resimlediği "A Last Goodbye" adlı hikaye illüstrasyonu ve kapak görseli .....	107
<b>Görsel 74.</b> "I Need My Monster" adlı e-kitabın giriş arayüz tasarımı görüntüsü (Erişim: 19.05.2020).....	108
<b>Görsel 75.</b> "I Need My Monster" adlı e-kitabın avizeye dokunulduğunda etkileşim özelliğinin sağlandığı arayüz görüntüsü (Erişim: 19.05.2020). .....	109
<b>Görsel 76.</b> "I Need My Monster" adlı e-kitabın eşleştirme oyunu arayüz görüntüsü (Erişim: 20.05.2020).....	109
<b>Görsel 77.</b> "Icky Mr Fox and the Missing Friend" adlı e-kitap uygulaması ana sayfa görüntüsü (Erişim: 20.05.2020). .....	110
<b>Görsel 78.</b> "Icky Mr Fox and the Missing Friend" adlı e-kitap uygulaması arayüz görüntüleri (Erişim: 20.05.2020). .....	111
<b>Görsel 79.</b> "Icky Mr Fox and the Missing Friend" adlı e-kitap uygulamasında etkileşim özelliğinin vurgulandığı arayüz görüntüleri (Erişim: 20.05.2020). .....	112
<b>Görsel 80.</b> "Nighty Night" adlı uygulamanın giriş arayüz tasarımı görüntüsü (Erişim: 25.05.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.nightynight">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.nightynight</a> ....	113
<b>Görsel 81.</b> "Nighty Night" adlı uygulamanın ışığı kapatma etkileşimi bulunan arayüz görüntüsü (Erişim: 25.05.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.nightynight">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.nightynight</a> ....	114
<b>Görsel 82.</b> "The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulaması giriş sayfası ve sayfa çevirme özelliğinin olduğu ekran görüntüsü (Erişim: 27.05.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit</a> .....	115

<b>Görsel 83.</b> "The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulaması kâğıt kesme tekniğinin uygulandığı illüstrasyon görüntüleri (Erişim: 27.05.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit</a> .....	116
<b>Görsel 84.</b> "The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulamasının tipografi ve etkileşim tasarımı görüntüsü (Erişim: 27.05.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit</a> .....	117
<b>Görsel 85.</b> "The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulamasının dolaşım arayüzü görüntüsü (Erişim: 27.05.2020). <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit</a> .....	118
<b>Görsel 86.</b> Balık karakter tasarımları .....	122
<b>Görsel 87.</b> Balık karakter tasarımları .....	122
<b>Görsel 88.</b> Keloğlan karakter tasarımları .....	123
<b>Görsel 89.</b> Keloğlan karakter tasarımları .....	123
<b>Görsel 90.</b> Adobe Photoshop ile resimleme.....	123
<b>Görsel 91.</b> Geleneksel resimleme tekniği ile oluşturulan öykü panosu (Storyboard) .....	125
<b>Görsel 92.</b> Keloğlan karakteri için dijital resimleme denemeleri.....	126
<b>Görsel 93.</b> Seçilen Keloğlan ve Balık karakter tasarımı ve resimleme stili .....	127
<b>Görsel 94.</b> Keloğlan ile Balık masalı e-kitap uygulaması açılış sayfası görüntüsü .....	128
<b>Görsel 95.</b> Keloğlan ile Balık masalı e-kitap uygulaması kapak tasarımı ekran görüntüsü .....	128
<b>Görsel 96.</b> Keloğlan ile Balık masalı birinci sayfa illüstrasyon çalışması .....	129
<b>Görsel 97.</b> Keloğlan ile Balık masalı ikinci sayfa illüstrasyon çalışması.....	130
<b>Görsel 98.</b> Keloğlan ile Balık masalı üçüncü sayfa illüstrasyon çalışması .....	130
<b>Görsel 99.</b> Keloğlan ile Balık masalı dördüncü sayfa illüstrasyonu .....	131
<b>Görsel 100.</b> Keloğlan ile Balık masalı beşinci sayfa illüstrasyonu.....	132
<b>Görsel 101.</b> Keloğlan ile Balık masalı altıncı sayfa illüstrasyonu .....	132
<b>Görsel 102.</b> Keloğlan ile Balık masalı yedinci sayfa illüstrasyonu.....	133

<b>Görsel 103.</b> Keloğlan ile Balık masalı sekizinci sayfa illüstrasyonu .....	135
<b>Görsel 104.</b> Keloğlan ile Balık masalı dokuzuncu sayfa illüstrasyonu .....	135
<b>Görsel 105.</b> Keloğlan ile Balık masalı elektronik kitap uygulaması için tasarlanan menü tasarımı .....	136
<b>Görsel 106.</b> İkon tasarımları .....	137
<b>Görsel 107.</b> Bir sonraki sayfaya geçmesine yarayan buton tasarımı .....	137
<b>Görsel 108.</b> Buton tasarımı .....	137
<b>Görsel 109.</b> Keloğlan ile Balık masalı için tasarlanan sesli anlatım ve kendin oku butonu özellikleri.....	137
<b>Görsel 110.</b> Keloğlan ile Balık masalı e-kitap uygulaması sayfalar arası geçiş yapabilmesini sağlayan arayüz tasarımı.....	138
<b>Görsel 111.</b> Bilgi ikonuna tıklandığında açılan arayüz tasarımı görüntüsü .....	138
<b>Görsel 112.</b> Uygulamayı kapatma ekranı tasarımı.....	139
<b>Görsel 113.</b> Keloğlan ile Balık e-kitap uygulaması simge tasarımı .....	139
<b>Görsel 114.</b> Orkney yazı karakteri .....	140
<b>Görsel 115.</b> Logoda kullanılan yazı karakteri.....	140
<b>Görsel 116.</b> Etkileşim sağlanan görsel öge .....	141
<b>Görsel 117.</b> Etkileşim ve ses özelliği eklenen öge görüntüsü .....	142
<b>Görsel 118.</b> Etkileşim özelliği bulunan değirmen illüstrasyonu .....	142
<b>Görsel 119.</b> Etkileşim özelliği bulunan kuş illüstrasyonu.....	143
<b>Görsel 120.</b> Etkileşimli ögeler .....	144

## **SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ**

- AZW: Kindle e-Kitap Format  
DPS: E-kitap Formatı  
EBX: The Electronic Book Exchange Working Group  
E-Kitap: Elektronik Kitap  
EPUB: Electronic Publication/Elektronik Yayın  
HTML: Hyper Text Markup Language  
OeBF: Open e-Book Forum  
PC: Personal Computer/Kişisel Bilgisayar  
PDF: Portable Document Format/ Taşınabilir Belge Biçimi



## 1. BÖLÜM: ÇOCUK KİTAPLARINDA RESİMLEME, RESİMLEME TEKNİKLERİ VE KAĞIT KESME (CUT OUT) TEKNİĞİYLE RESİMLEME

İnsanođlu mağara duvarlarına resimler çizerek kendini ifade etmeye çalıştığı söylenebilir. Yazı keşfedilmeden önce ise çeşitli şekiller ve resimlerle iletişim sağladıkları düşünülmektedir. Yazı bulunduktan sonraetraflarında buldukları çeşitli malzemeleri (ağaç kabukları, bitki kabukları, fildişi vb.) yazıyı kaydetmek amacıyla kullanmışlardır. Daha sonra Mısırlıların papirüs ve Çinlilerin kâğıt üretiminde sağladıkları gelişmelerle birlikte bilgi edinmede büyük kolaylıklar sağlanmıştır.

Bilgiyi kaydetmek için geçmişten günümüze olan gelişmelerle birlikte kil tablet, levha gibi malzemelerden tomar biçimine sonrasında ise kodeks ve kitap formuna geçilmiştir. Kâğıt üretimi yaygınlaşması ve baskı alanında sağlanan gelişmeler ile kitaba ulaşmak kolaylaşmış ve kitap sadece belli bir sınıfa ait olmaktan çıkıp herkesin ulaşabileceği duruma gelmiştir.

Çocuklar için ortaya konan kitaplar ise ilk başta dini temalar içeren didaktik öğelerken daha sonra 1800'lü yılların başlarında çocukların algılamalarının farklı olduğu yapabileceklerinin sınırlı ve gereksinimlerinin büyüklerinkine benzemediği anlaşıl原因arak çocuk kitabı alanında önemli değişim sağlanmıştır. Günümüzde ise teknolojik anlamda sağlanan yazılımsal ve donanımsal yeniliklerle kitap üretiminde değişiklik olduğu gibi okuyucunun kitaba ulaşma şeklinde de değişim görülmektedir. Çocuk kitaplarının ilk ortaya çıktığı dönemlerde elde geleneksel tekniklerle illüstrasyon yapılırken, teknolojik gelişmelerin etkisiyle artık dijital ortamda çeşitli programlar aracılığıyla çok daha hızlı olarak yapılabilmektedir. Bazı illüstratörler sadece geleneksel tekniklerle illüstrasyon yaparken bazıları sadece dijital ortamda çalışmayı tercih etmektedir. Kimisi de her iki tekniđi de kullanmaktadır.

Çocuk kitapları dijitalleşmenin etkisiyle geleneksel tekniklerle üretilen basılı kitapların yanı sıra dijital platformda dokunmatik özellikli e-kitap olarak da karşımıza çıkmaktadır. Kitabın iç yapısı bakımından değerlendirildiğinde, her geçen gün çocuk kitaplarında çok farklı teknikler kullanılarak daha yaratıcı ve

özgün illüstrasyonlar ortaya koyulmaktadır. Kuzu'ya göre çocuğun çeşitli yönlerden gelişmesine önemli katkılar sağlamaktadır (2002, s. 95). Farklı nitelikte olan kâğıt kesme tekniğinin geçmişten günümüze kadar olan tarihi gelişimi araştırılmış, yapılan örnekler incelenmiştir. Günümüzün dijital dünyasının kâğıt kesme sanatına olan etkisinden bahsedilmiştir.

### **1.1. Çocuk Kitaplarında Resimlemenin Tarihsel Gelişimi**

İnsanların kendilerini ifade etmede birbirleriyle iletişim kurmalarında resimlerin çok önemli bir yeri vardır. İlk çağlarda insanlar konuşmayı öğrenmeden önce kendilerini ifade etmek ve birbirleriyle iletişim kurmak için resimleri kullanmış olabilirler. Çünkü resimleri anlamak sözcükleri anlamaktan çok daha kolaydır (Bassa, 2013, s.179).

İlk zamanlardan beri insanoğlu kendini ifade etmek için kullandığı yollardan biri resimdir. Mağaraların duvarlarını vahşi hayvan resimleri ve av sahneleriyle resimlemiştir. Bu resimlerin hangi amaçla yapıldığını söylemek ise zor. Örneğin çocuklarına herhangi bir hayvanın neye benzediğini göstermek amacıyla da yaratıcı duyguların aktarılması için yapılmış olabilir (Crawshaw, 1994, s. 11).

Çamdereli'ye göre, insanlık bilinci görsel iletişime, görselin diline ne kadar muhtaç ve ne kadar istekli olduğu mağara duvarlarına (bkz. Görsel 1) ve kil tabletlere iletişim niyetiyle çizdiği ya da kazıdığı, figür, resim ve çizimlerden anlaşıldığını söylemektedir. Görselin verdiği mesaja her zaman ihtiyaç duyulmuştur. İlkelsel iletişim başlangıcı resimler olduğu gibi, güncel iletişimin olmazsa olmazı, sonsal (elektronik) iletişimin de doğal sonucudur (2008, s. 76, 77).



**Görsel 1.** Günümüzden 8000 ile 4000 yıl öncesine tarihlenen Bulgaristan'ın Kuzeybatısında yer alan Magura Mağarası'ndaki resimlemelerden bir görüntü (Erişim: 01.10.2019).

<https://arkeofili.com/tarih-oncesi-donemden-11-magara-sanati>

Görsel iletişim, görünen görsel öğeler ile algının birlikte gerçekleştirdikleri iletişim biçimidir. Gören çevresel faktörlerin etkisiyle bazı araç ve kanalları kullanarak geri dönüş sağlamakta ve bildirimde bulunmaktadır. Böylece görüntü ile sağlanan iletişim başlamış olur ve mesaj hedefe çevrilir (Çamdereli, 2008, s. 76).

İnsanoğlunun tarihteki yaşam sürecine baktığımızda, yazı keşfedilmeden önce çeşitli resimler, şekiller çizdikleri ve bu şekil ve resimlerle (bkz. Görsel 2) iletişim kurabildikleri saptanmıştır (Ketenci ve Bilgili, 2006, s. 266).



**Görsel 2.** Mısır hiyeroglif yazısı (Erişim:01.10.2019). <https://www.wikitarih.com/yazinin-icadi/>

Yazı bulunmadan önce insanođlu seçkin kültür ürünleri olan "öykü, destan, şiir, türkü ve atasözlerini çocuklara sözlü olarak aktarmıştır. Yazının bulunmasıyla birlikte, bu ürünler yazıya geçirilerek kuşaktan kuşağına hem sözlü hem de yazılı olarak aktarılmıştır. Sözlü edebiyat 200.000 yıllık bir tarihe dayanırken yazılı edebiyat 5000 yıllık bir tarihi olduğu söylenebilir. İnsanođlu yazıyı bulduktan sonra papirüs malzemesinden üretilen "papirüs" olarak adlandırdıkları kağıdı kullanmışlardır. Yaklaşık olarak M.Ö.1300'lü yıllarda bazı ülkelere yayılarak işlevsel bir gereç olarak görülmüştür (Atılğan, 2006, s. 293-311).

Tarihsel süreç içinde, hemen hemen bugünkü anlayışa çok yakın olan ilk kitaplar Eski Mısır'da yapılmıştır. "Ölümler Kitabı" papirüs rulosundan yapılan resimli kitap buna örnek gösterilebilir. Daha sonra kağıdın yaygınlaşması baskı tekniklerinin gelişmesiyle kitap formu da değişmiştir. İlk önceleri kil tabletlere, papirüs rulolarına yazı yazmışlardır. Daha sonra pratik ve taşınabilir olan tomar kullanımının ortaya çıktığı sonrasında ise bilginin daha pratik ve taşınabilir olan günümüzdeki kodeks formuna geçildiği görülmektedir. Kitabın yaygınlaşmasındaki en önemli gelişme 1450'de Gutenberg'in, Çinlilerin daha önceden deneyimlediği rölyef baskı ile aynı prensipteki tipo baskı tekniğini geliştirmesi olmuştur(Taşçıođlu, 2013, s. 16, 54;Dalkıran, 2013, s. 201-213).

Kitabın herkese ulaştırılmasında ve kitap ihtiyacının karşılanabilmesinde baskıdaki gelişmelerin yanı sıra kâğıt üretimindeki gelişmeler de büyük önem taşımaktadır. Kâğıt, ham maddesi odun, saman, paçavra gibi bitkisel maddelerden yapılmaktadır. Dictionnaire Larousse'un Ansiklopedik sözlüğünde kâğıt; "yazı yazmak, baskı yapmak, bir şey amabalajlamak gibi amaçlarla kullanılan; hamur durumuna getirilmiş bitkisel liflerden yapılan, kuru ve ince yaprak" olarak ifade edilmiştir (Ketenci ve Bilgili, 2006, s. 203).İlk kez Çin'de, Ts'ai Lun tarafından M.S. 105 yılında kâğıt üretilmiştir. M.S. 751 yılında Araplarla Çinliler arasındaki savaş sonrası Semerkant'ta da üretilmeye başlanmış ve Ortadoğı üzerinden Avrupa'ya yayılmıştır (Taşçıođlu, 2013, s. 88).

500-1100 yılları arası manastırlar, kitap kullanılan ve üretilen hemen hemen bir merkez konumundayken zamanla kitap üretimi ve ulaşılabilirlik artmıştır

(Taşçıođlu, 2013, s. 53).Her ne kadar kitap alanında bazı gelişmeler sağlansa da çocuklar eğitimsel amaçlı ortaya konan eserlerde daha çok dini temalar işlenmiş, didaktik öğeler taşıyan geleneksel hikayeler ile ilgilenmişlerdir. 1900lü yılların başlarında çocuk kitaplarının içerik ve biçimle ilgili farklı görüşler ortaya çıkmıştır. Çocukların algılama şekillerinin gereksinimlerinin tamamen yetişkinlerden farklı olduğu bakış açısı gelişmiştir. Bu bakış açısıyla çocuk kitapları sektörü oluşmaya başlamıştır. Çocuklara bu edebi eserlerle sonsuz fırsatlar önlerine serilmeye başlanmıştır (Aktaran: Gönen ve Vezirođlu, 2013, s. 2).

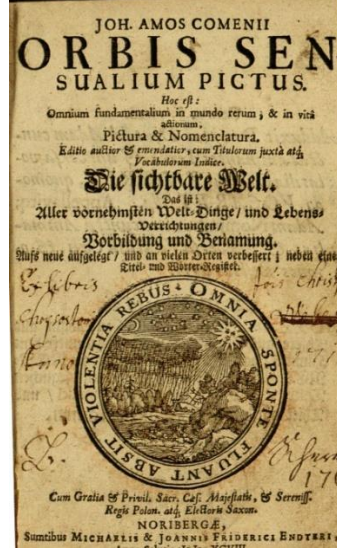
Bu deđişimle birlikte çocuk kitaplarında içerik ve biçim açısından gelişim olmuştur. Çocuk kitaplarını resimlemenin ne kadar önemli olduğu anlaşılmış ve çocukların resimli kitaplara olan ilgilerinin yanı sıra, yetişkinlerin de yine çocuklar gibi mesajı sözcükler yerine resimlerden almayı tercih ettikleri görülmüştür. Çocuk kitabı resimlemek başlarda pek önemli olmayan bir sanat dalı olarak görölse de aslında son yıllarda gelişen teknoloji, çocuk eğitime ve özellikle de okul öncesi eğitime verilen önemle çocuk kitabı resimlerinin de kitapların içeriđi kadar önemli olduğu kabul edilmiştir. Sanat eğitimi verilen kurumlarda başlı başına öğretilen bir ders haline gelmiştir (Bassa, 2013, s. 189).

### **1.1.1. Dünyada Resimli Çocuk Edebiyatının Gelişimi**

Ruhsal ihtiyaçları karşılayan ve eğitsel amaçlar taşıyan çocuđun zevk alarak okuduđu edebiyat ürünlerinin tümüne çocuk edebiyatı denilmektedir. Bu çocuk edebiyatı ürünleri resme yazı kadar veya yazıdan daha fazla yer almasından dolayı resimli kitap adını almaktadırlar. İlk çocuk kitapları incelendiđinde her ne kadar çocuklar için üretilse de aslında yetişkinlerin anlayabileceđi türden kitaplar olmuştur (Gönen, 1993, s. 17).

İlk çocuk edebiyatı eserlerinde "faydalı" eser olması önemli olmuştur. Çocuklar için 17. yüzyıla kadar bir edebiyat olmadığı gibi, neredeyse çođu okuma yazmadan da yoksun kalmışlardır. Matbaanın icadına kadar kitaplara ulaşmak kişiler için bir imtiyaz sayılmıştır. Okuyabilen çocuk ve gençler ise dinsel ve tarih kitaplarıyla yetinirlerken okuyamayanlar da kulaktan kulađa aktarılan bazı hikaye ve masallarla avunmuşlardır (Aktaran: Gökşen, 1985, s 13).

1658 yılında ise Nuremberg'de yayımlanan *Orbis Sensualium Pictus* (Resimlerle Görsel Dünya) isimli John Amos Comenius'un ansiklopedik kitabı, (bkz. Görsel 3) bilinen ilk resimli çocuk kitabı sayılmaktadır (Lewis, 2006, s. 139).



**Görsel 3.** *Orbis Sensualium Pictus* (Resimlerle Görsel Dünya) isimli John Amos Comenius'un ansiklopedik kitabından bir görüntü (03.11.2019). <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/comenius1698/0001>

Çocukların algılamaları çok farklı olduğunu anlayan ve çocuk ilgilerini ilk dikkate alan, onlar için kitap yazmayı ilk deneyen John Newbery olmuştur. Yazar, editör, matbaacı ve kitap satıcısı olan bu kişi 18. yüzyılda hazırladığı bir seri kitapla çocuk edebiyatında önemli bir gelişme sağlamıştır ( Oğuzkan, 2013, s. 382). İngiltere'de Charles ve Mary Lamb kardeşler, 1807'de Shakespeare ait birkaç oyunu çocuklara göre uyarlayarak "Shakespeare'den Masallar" başlığıyla yayımlamıştır (Meriç, 1985, s 10).

Çocuk kitabı alanındaki bu gelişmelerin arka planında gerçekleşen değişimlerin olduğu anlaşılmaktadır. Bunlar sanayileşme, aydınlanma ve kentleşme gibi köklü değişimler tüm diğer alanları etkilerken eğitim sürecinde de bir takım değişimler yaratmıştır (Aktaran: Yağcı, 2007, s. 64).

Diğer alanlarda sağlanan değişim ve gelişmelerin sonucunda, çocuk hakları dünyada önem kazanmaya başlamıştır. Çocuk edebiyatı alanına da bu değişim ve gelişmeler yansımıştır. Batıda çocuk edebiyatı yetişkinler için ortaya konulan ninni



ve masallarla olmuştur. İlk kez çocuk gazeteleri 18. yüzyılın sonlarındayayınlanmıştır. Çocuklara göre olan dergilerin yayımı ise 1850lerden itibaren hızla bir gelişme göstermiştir. Fransız yazar Charles Perrault çocuklar için halkın ağzında dolaşan masalları toplayıp düzenleyerek yayımlamıştır. Sonraları bu masallardan olan "Kül Kedisi, Kırmızı Başlıklı Kız, Çizmeli Kedi, Uyuyan Güzel" (bkz. Görsel 4) Avrupa ülkelerinden olan Almanya ve İngiltere'de kendini göstermiştir. 1850lere kadar çocuk kitaplarındaki gelişme çok yavaş olduğu söylenebilir. 1850 sonrası çocuk kitaplarında hızlı bir gelişme görülürken 20. yüzyılda ise çocuğun gelişim dönemlerini iyi bilen ruhsal açıdan ihtiyaçlarını karşılayacak niteliksel ve niceliksel yönden kaliteli eserlerle birlikte büyük bir gelişme sağlanmıştır. Bazı ülkeler çocuk edebiyatı alanında yaşanan gelişmelerden dolayı "altın çağ" olarak ifade etmeye başlamışlardır (Gönen, 1993, s. 19; Oğuzkan, 2013, s. 4, 342).



**Görsel 4.** Charles Perrault'un Thired tarafından resimlenen "Uyuyan Güzel, Kırmızı Başlıklı Kız, Çizmeli Kedi" masallarından sayfa görüntüleri (Erişim: 03.11.2019).

<https://charles-perraults-fairy-tales.weebly.com/books/perraults-fairy-tales-illustrated-by-thiriet>

Çocuk kitabı alanında gelişme sağlanmasında, bazı sosyal kuruluşların da büyük rolü olmuştur. Örneğin 1919'da başlatılan, amacı çocuklar için daha fazla ve daha kaliteli kitaplar hazırlanması olan "Çocuk Kitapları Haftası", çeşitli "Çocuk Kitapları Ödülü" gibi... Bu gibi etkinlikler sonrasında çocuklar için yazılan eserlerin daha belirgin bir biçimde ortaya çıktığı söylenebilmektedir (Oğuzkan, 2013, s. 383). Gönen'e göre; çocuklar için yazılan eserlerde görülen gelişmeler ülkelerin gelişmişlik düzeylerini gösterebilmektedir. Okuma yazma problemlerini azaltmış

olan ülkelerin çocuk kitabı alanındaki ürün sayıları diğer ülkelere göre daha fazla olduğu görülmektedir (1993, s. 19).

### **1.1.2. Cumhuriyet Öncesi Çocuk Kitapları**

Türkçocuk edebiyatının başlangıcı, siyasi-sosyal bir dönüm noktası olan Tanzimat Devri'ne rastlamaktadır. Okuryazar sayısının çok az oluşu, dünya çapında bile yakın bir geçmişi bulunan çocuk psikolojisinin ve pedagojinin bilinmemesi, bu gecikmenin başlıca faktörlerindedir (Gökşen, 1985, s. 14). Bütün dünya çocukları gibi Türk çocukları da yazılı çocuk edebiyatının gelişmesine kadar sözlü edebiyat ürünlerinden yararlanmışlardır. Bunlar tekerlemeler, bilmece, masallar, efsaneler ve destanlardır. Bunlar arasında Nasrettin Hoca fıkraları da sayılabilir (Gökşen, 1985, s. 14).

Yazılı edebiyatla birlikte çocuk kitaplarının ilk örnekleri şiir biçiminde yazılan öğüt verici, ders verici, terbiye edici nitelikte örnekler olduğu görülmektedir. Nabi'nin yazdığı "Hayriyye" ve Vehbi'nin "Lütfiye" örnek olarak verilebilir (Gökşen, 1985, s. 14).

İlk masal kitabı sayılan, Türkçe olarak derlenmiş olan "Billur Köşk" eserinin basım tarihi kesin olarak bilinmese de uzmanlar tarafından 1876 olarak belirlenmiştir. Güllüver'in Gezileri, Jules Verne'nin romanları gibi dünya çocuk edebiyatının belli başlı örneklerinin de yine 19. yüzyılda dilimize çevrilerek yayımlandığı görülmektedir. 1908-1923 döneminde çocuk edebiyatı alanında çok fazla çeşitliliğe sahip nitelikli ürünler verilmiştir.

Meşrutiyet döneminin önemli eğitimcisi Satı Bey ve Tevfik Fikret gibi ünlü kişiler çocuk edebiyatı hareketinin öncülüğünü yapmıştır. Başlangıçta o günlerin koşullarına uyularak çocukların konuşmalarını düzeltmek ve eğitim amacı güden ürünler ortaya konulsa da Meşrutiyet döneminde çocuk edebiyatına önemli katkılar sağlamışlardır (Gönen, 2013, s. 15, 20; Oğuzkan, 2013, s. 9).

Tanzimat'ın ilanıyla birlikte 1839'da çocuk edebiyatına ilgi de artmış olup dini okulların dışında yeni orta öğretim kurumları açılmıştır (Gönen, 2013, s.



15).Tanzimat döneminde batı düşüncesinin etkisiyle çocuklara yönelik kitapların gerekliliği düşüncesi hakimdir ve Tanzimatçılar çocuk edebiyatı alanında yaşanan eksiklikten dolayı bu alan üzerine eğilmeye başlamışlardır (Aktaran Şirin, 2007,s. 50).

Tanzimat'ın ilanından sonra ortaya çıkan çocuk edebiyatı alanına dolaylı yoldan bir hizmet olarak görülen ülkemizdeki çeviriler artmış olup günümüzde de devam etmektedir. İlk çeviriler genelde bugün dünya çocuk edebiyatının klasikleri arasında yer alan eserlerdir. Robinson Crusoe, Monte Kristo ve Jules Verne'den yapılan çeviriler daha sonraları çocukların favori kitapları arasında yerini almıştır. Bu akım diğer yabancı klasiklerin ve popüler çocuk kitaplarının Türkçeye çevirisi şeklinde devam etmiştir(Dedeoğlu, 2013, s.289, 290).

Halk masallarının derlemesi işi ise Cumhuriyet yıllarına kadar gecikmiştir. Yaş basamaklarına göre başarılı sayılabilecek masallar hala öncüsünü beklemektedir. Eski nesiller de bu sebeple Grimm ve Andersen masallarının çevirileriyle beslenmişlerdir (Oğuzkan, 2013, s. 11).

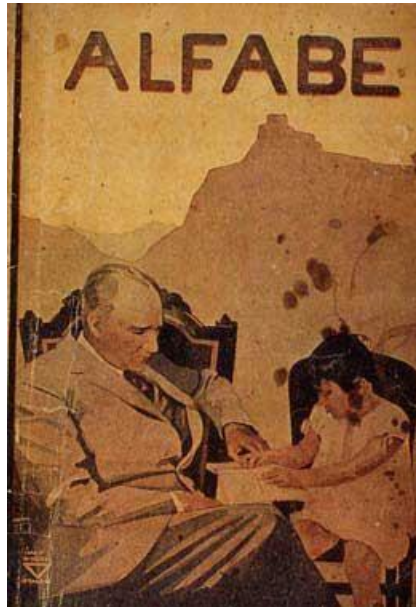
1869 yılında yurdumuzda çıkmaya başlayan "Mümeyyiz Çocuk Gazetesi"ilk çocuk gazetesidir ve taş baskı tekniğiyle her sayfası farklı renkteki kâğıtlara basılmıştır.4 ve 8 sayfa arasında değişkenlik gösteren bu gazete, bilmece ve tefrikaları sade bir dille kaleme alınmıştır (Gökşen, 1985, s. 15). Bu gazetenin ardından 1875'de haftalık yayımlanan ikinci çocuk gazetesi "Sadakat" olmuştur. Altı sayı yayımlandıktan sonra "Eftal" adıyla 23 hafta yayımını sürdürmüştür. 1896'da çıkmaya başlayan "Çocuklara Rehber"i bizde yayımlanan ilk çocuk dergilerinden biri olarak sayılabilir (Oğuzkan, 2013, s. 343).

1896'da yayımlanmaya başlayan "Çocuklara Mahsus Gazete" en uzun ömürlü çocuk dergilerinden biridir. 1903 yılına kadar yayımını sürdürmüştür. 1908'den sonra çocuk dergilerinin sayısında bir artış görülmektedir. Uzun ömürlü yayımlanmasalar da 1911 yılında "Talebe", 1913 yılında "Çocuk Duygusu" ve "Çocuk Dünyası", 1914 yılında "Çocuk Dostu", 1880-1881 yılları arasında yayımlanan "Bahçe" ve 1882 yılında"Çocuklara Kıraat", 1882 yılında "Vasita-i Torakki", 1882-1883'de resimli yayımlanan "Çocuklara Arkadaş", 1887-1888'de Çocuklara Talim", 1904'te "Çocuk Bahçesi" bunlardan bazılarıdır (Oğuzkan, 2013, s. 343; Tanju, 2013, s. 143).

Yayın hayatına Yapı ve Kredi Bankası'nın desteğiyle atılan Doğan Kardeş dergisi, ilk ve çok başarılı örnek olarak görülmüştür. Çocuk dergisi kapsamında sayılabilecek olan; "Başak Çocuk, Milliyet Çocuk, Bando Çocuk, Diyanet Çocuk, Milliyet Kardeş, Türkiye Çocuk, Tercüman Çocuk, Gül Çocuk, Kandil Çocuk Kumbara, Pembe Dinozor, Can Kardeş, Şeker Çocuk" tur. Bol resimli ve çizgi anlatımlı olarak yayımlanan "Barbie, Küçük Canavarlar, Şirinler, Donald Amca ve Temel Reis" tir (Tanju, 2008; Kıbrıs, 2002; Oğuzkan, 2013).

### 1.1.3. Cumhuriyet Dönemi ve Sonrası Çocuk Kitapları

1928'de Yeni Türk harfleri kabul edilmiştir. Okuma yazma seferberliği başlatılarak Latin harfleriyle yeni kitaplar basılmasının yanı sıra harf inkılabı öncesi basılan eserler tekrar Latin harfleriyle basılmıştır. Okumayı öğrenecekler için alfabe ve okuma kitabı gibi eserler ortaya konmuştur (Gönen, 2013, s. 20). Cumhuriyetin en ünlü ve önemli illüstratörlerinden olan İhap Hulusi Görey, yeni alfabeyi resimlemiş (bkz. Görsel 5), aynı zamanda yerli illüstratörlerin çocuk kitabı resimlemeleri için öncülük etmiştir (Bassa, 2013, s. 203).

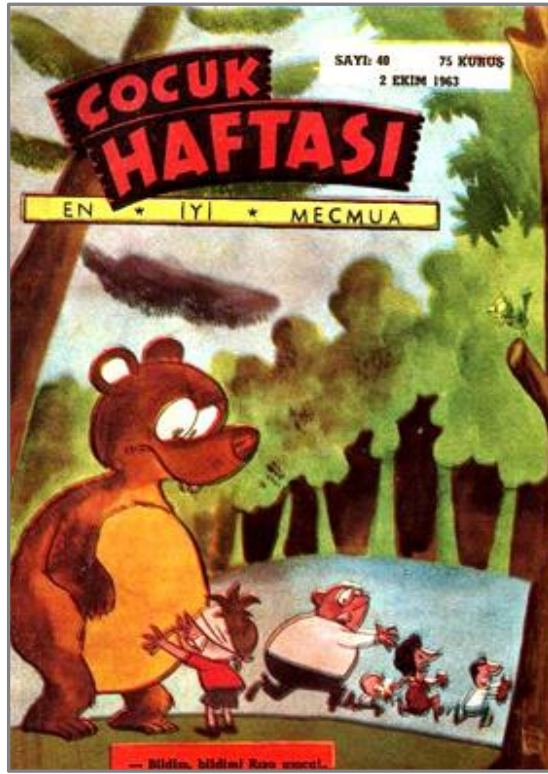


**Görsel 5.** İhap Hulusi Görey'in Atatürk'ün siparişi üzerine resimlediği yeni alfabe kitap kapağı (Erişim: 04.11.2019). [http://sites.google.com/site/artmrt/ihap\\_hulusi01.jpg](http://sites.google.com/site/artmrt/ihap_hulusi01.jpg)

Yeni harflerin kabulü ve çocukların okullaşma oranına paralel olarak çeşitli çocuk gazete ve dergileri ortaya çıkmış ve baskı sayısı da artmıştır. Ancak daha önceki

dönemlerde olduğu gibi Cumhuriyet sonrasında da uzun soluklu yayım hayatını sürdüren çocuk gazete ve dergi sayısı az olduğu görülmektedir. Cumhuriyet dönemi neslininçocukluk zamanlarını etkisi altında bırakmış olan, "Çocuk Sesi; Afacan, Arkadaş, Mektepli, Çocuk ve Yuva,Doğan Kardeş"önemli dergiler olarak sayılabilmektedir (Oğuzkan, 2013, s. 344).

Mustafa EremektarSelma Emiroğlu (bkz. Görsel 6, 7)ve Güngör Kabakçı ilk defa bu yıllarda yayınlanan dergilerde isimlerini duyurmuşlar ve daha sonrasında da çocuk kitabı resimlemeye devam etmişlerdir (Bassa, 2013, s. 203).



**Görsel 6.** Çocuk Haftası Dergisi için Mustafa Eremektar'ın kapak resimlemesi (1963). (Erişim: 04.11.2019). <https://gazeteciyazaryusufyavuzblog.wordpress.com/2017/11/19/mistikin-memleketi-olan-o-ilcenin-yeni-logosu-saskinlik-yaratti/>



**Görsel 7.** Doğan Kardeş Dergisi için Selma Emiroğlu'nun resimlemesi (1949). (Erişim: 04.11.2019). [https://www.researchgate.net/figure/Selma-Emiroglu-Kara-Kedi-Cetesi-The-Gang-of-the-Black-Cat-Dogan-Kardes-no162-3\\_fig17\\_320347701](https://www.researchgate.net/figure/Selma-Emiroglu-Kara-Kedi-Cetesi-The-Gang-of-the-Black-Cat-Dogan-Kardes-no162-3_fig17_320347701)

Tanınmış ozan ve yazarlarımız 1930'lardan sonra çocuk edebiyatı alanına eğilmeleriyle birlikte önemli katkılar sağlanmış ve 1950'den sonra bu alanda çok daha fazla ilerleme kaydedilmiştir. Kurtuluş savaşı, Cumhuriyetin önemi, fakirlik-zenginlik başlıca işlenen konular olmuştur (Gönen, 2013, s. 20).

1923-1943 yılları arasına ait bir istatistiğe göre, ülkemizde bazı okulların girişimleriyle basılı dergiler de dahil olmak üzere – 90 çocuk dergi ve gazeteleri yayımlanmıştır (Gökşen, 1985, s. 52).

Her ne kadar çocuk kitabı alanında Cumhuriyet'in ilanı sonrasında önemli gelişmeler olsa da, çocuklara uygun kitap sayısı az olduğundan öğretmenlerin öğrencilere yaşlarına uygun kitap tavsiyesinde bulunmakta zorlanmışlardır. Çocukları kalitesiz ve kötü kitapların kucağına düşmemeleri için onları yaşlarına uygun olmayan edebi eserlere yönlendirmek zorunda kalmışlardır (Oğuzkan, 2013, s. 10).

Türkiye’de ilk resimli kitap "Mıstık" adıyla bilinen Mustafa Eremektar tarafından resimlenmiştir. Daha sonra diğer Türk illüstratörler resimleme işine başlamışlardır (Bassa, 2013, s. 203). Masal zevkinin aşılması amacıyla bazı yazarlarımız (Dede Korkut Masalları gibi, Eflatun C. Güney) masal ve halk öykülerini derlemişler ve yeniden yazmışlardır. Orhan Veli Kanık "La Fontaine masallarını" ve "Nasrettin Hoca hikayelerini" 1948-49 yıllarında şiir diline uyarlayarak çocuk edebiyatı alanına önemli katkılarda bulunmuştur (Gönen, 2013, s. 20).

Çocuk kitabı alanında önemli bir gelişme de 1960'lı yıllarda sanat akademileri illüstrasyon derslerini öğretim programlarına dahil ederek ve bu alanda iyi eğitim almış olan Mürşide İcmeli ve onun gibi hocalar, çocuklar için resimleme konusunda öğrenciler yetiştirmeye başlamışlardır (Bassa, 2013, s. 203).

Amerikan Bord Neşriyat Dairesi İstanbul'da 1964'te otuza yakın çeviri kitap yayımlamıştır. Yirminci yüzyılın ilk yarısından sonra çocuklar için basılan "Ayşegül" kitaplarıyla hemen hemen  $\frac{3}{4}$  'ü illüstrasyona ayrıldığı renkli resimli kitap fikri Türkiye'de görülmeye başlanmıştır. Bu alandaki önemli boşluk doldurulmuş olsa da yayımcıların çocuk kitabı alanına hakim olmamaları, editörlük sisteminin olmaması sebebiyle dil, resim, baskı hataları görülmüş ve kaliteli kitapların eksikliği hissedilmiştir (Gönen, 2011).

Her ne kadar yayınevlerinin dil, illüstrasyon, baskı hataları olsa da, diğer taraftan bakılacak olursa yayınevleri çocuk konusuna önem vermesiyle çocuklara yönelik hazırlanan edebi eserlerde artış sağlanmıştır. Bu alanda daha da gelişim görülebilmesi için yarışmalar düzenlenerek teşvik edilmesi amaçlanmıştır (Şenalp, Şan, 1981). Bu alandayaşanan problemler ise ucuza mal olan kitapların yayınevleri tarafından ticari amaçla piyasaya sürülmüş olması ve anne babaların bilgi eksikliğinden dolayı bu kitapları tercih etmeleridir. Bunun yanı sıra yazar ve resimleyenlerin uzun bir süre alandan uzak kalmasına sebep olmuştur. UNESCO tarafından 1979'da "Dünya Çocuk Yılı" olarak duyurulmasıyla birlikte yayın ve etkinlikler artmıştır. 1974'te ise okul öncesine yönelik ilk resimli kitaplar denilebilecek Can Göknill'in "Kirpi Masalı" eseri ve sonrasında 1979'da Serpil Ural'ın "Top Tavşan" (bkz. Görsel 8) eseri yayımlanmıştır. Bazı yayınevleri ressam

ve yazar işbirliği kurulmasına dikkat etmişler ve bu alanda iyi eğitim almış kişiler yazmış ve resimlemişlerdir (Gönen, 2013, s. 25).



**Görsel 8.** Serpil Uyarın yazıp resimlediği "Top Tavşan " adlı hikayenin sayfa görüntüleri (Gönen Mübeccel, 2013, s. 25).

Son 20-25 yıl içinde yurdumuzda çocuk kitabı alanında dikkate değer gelişmeler sağlanmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı ile Kültür Bakanlığının yanı sıra yayınevleri, bankalar ve kurumlar çocuk kitabı ve dergisi yayımlamaya başlamışlardır. Yazarlar, ressam ve editörler çocuklar için yazılan eserlerin içerik ve biçim açısından büyük küçük herkesin beğenmesi için büyük çaba göstermişlerdir. Tüm bu çabaların ardından yıllık kitap yayınında ciddi artış görülmüştür. Bu çocuk kitaplarında da, yetişkinlerin kitaplarında olduğu gibi çeşitli özellikler taşımaktadır. Bu kitapların bazıları güvenilirliği imkansız; bazıları değersiz, bazıları ise titizlikle hazırlanan güvenilir eserlerdir (Oğuzkan, 2013, s. 4,8).

## 1.2. Resimlemenin Teknik İncelemeleri

İllüstrasyon teknik incelemeleri geleneksel resimleme, dijital resimleme ve deneysel resimleme olarak üç başlık altında anlatılsa da aslında illüstratörün yaratıcı kullanımıyla çeşitlenebilir. Gerekli temel eğitimi aldıktan sonra illüstratörün edindiği bilgi ve tecrübesiyle daha farklı teknikler ortaya çıkabilir. Örneğin bu konuda bilgili ve tecrübeli bir illüstratör suluboyayı kullanırken sünger, asetat, doğadaki malzemeleri kullanabilir ya da su ve rengin bıraktığı dokudan yola çıkarak kendine özgü bir resimleme tekniği geliştirebilir. Amacına uygun ışığı uygulayabilmek için suluboya, kuruboya, akrilik boyayı kendince harmanlayarak kullanabilir. Kimi illüstratör ışığa karşı yaklaşımına göre, kimisi ise dokuya, çizgiye,



konuya göre yaklaşımına göre kullandığı boya ve tekniği kendince dönüştürebilmektedir. Yani kullanılan malzemelerin çeşitliliği, illüstratörün malzemeleri kullanırken yaklaşımıyla, tarzıyla, illüstratörün edindiği bilgi farklılığı, yaratıcı kişiliği ve kültürel farklılığı gibi birçok sebebin etkisiyle farklı sonuçlar ortaya çıkabilir (Songür Dağ, 2015, s. 77; Gökçe ve Mehmet, 2007, s. 27).

### **1.2.1. Geleneksel Resimleme Teknikleri**

İlk resimleme örnekleri doğadan buldukları çeşitli malzemelerle mağara duvarlarına yapılanlar olmuştur. Tabii o zamanlar sadece iletişim kurmak amacıyla yapıldığı söylenebilir. Uzun bir zaman sonrasında kağıdın bulunmasıyla çeşitli formlarda kitaplar ortaya çıkmış ve illüstrasyon ihtiyacı doğmuştur. İlk başlarda çocuklara hitap eden kitaplar ve çizimler bulunmasa da zamanla bu alanda gelişme sağlanmış ve çeşitli malzemelerle birlikte boyama teknikleri geliştirilmiştir. Her ne kadar illüstratörün kullandığı teknikler kişiden kişiye değişse de yeni başlayanlar için öğretici nitelik taşıması açısından kurşun kalem, mürekkep/tarama, keçeli kalem ve marker, suluboya, ekolin, guaj boya, akrilik, yağlı boya, pastel boya, renkli kuru boyalar, grafik baskı, stensil/şablon baskı başlıkları altında teknikler anlatılacaktır.

#### **1.2.1.1. Kurşun Kalem**

En basit çizim araçlarından biri gibi görünse de kurşunkalem kendi türünde bir çeşitliliğe sahiptir. Kurşunkalem gövdesinde H, HB, B gibi harfler görülmekte, bazen de bu harflerin yanına rakamlar gelmektedir. Bunlar, kalemin sertliğini ve yumuşaklığını belirlerken, aynı zamanda illüstratöre siyah-beyaz ton değerlerini uygulamada kolaylık sağlamakta ve illüstrasyonun "bel kemiğini" oluşturmaktadır. En temel değer HB'dir. Genelde çizimde kullanılması en uygun kalem de budur. H değeri arttıkça kalem kâğıt üzerinde hafif bir iz bırakmakta ve sertliği artmaktadır. B değeri büyüdükçe de tam tersi olur, kalemin yumuşaklığı artar ve koyu bir iz bırakır kâğıtta. Kalemin ve illüstratörün çizim tarzına göre de kurşun kalemin kâğıtta bıraktığı etki farklılık göstermektedir. Bazı illüstratör, kurşun kalemi bir ön çalışma aracı olarak değil de, temel bir yöntem olarak kullanmaktadır. Hatta

yalnızca kurşun kalemle çalışan illüstratörler de bulunmaktadır. Çizgi, doku ve tonlar da devreye girdiğinde aslında illüstratörün, elinde kurşunkalem son derece etkili bir araç haline gelmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 80; Çağlarca, 1999, s. 68).

Nesnenin dokusal özelliğine göre kullanılan kalemler de çeşitlilik göstermektedir. Demir, cam, tahta, su çizimlerinde her zaman aynı kalem ve kalemi kullanma tekniği illüstratörünistediği etkiyi vermeyebilir. Objenin dokusunu verebilmek için önce düşünsel olarak hissetmesi gerekir ve kalemi kullanma yönteminin dışında illüstratörözgün yaklaşımla sıradışı etkiler de yapabilmektedir (bkz. Görsel9).



**Görsel 9.** Kobi Yamada'nın yazdığı, Mae Besom'un resimlediği "Problem ile Ne Yaparsın" başlıklı çocuk kitabı için illüstrasyon çalışması (Erişim: 14.11.2019).

<https://thebabybookwormblog.wordpress.com/2016/09/24/what-do-you-do-with-a-problem-kobi-yamada/>

Tonlama formları algılabilmek ve ışık gölgeyi verebilmek için gereklidir. Karakalemle tonlama yapmak için farklı değerlerde kalemler kullanarak daha etkili sonuçlar elde edilebilmektedir. Kompozisyondaki ton değerleri ışık gölge ilişkilerine göre yanyana geliş yaratılmak istenen atmosfer açısından (bkz. Görsel 10) önemlidir (Gökçe ve Mehmet, 2007, s. 73).





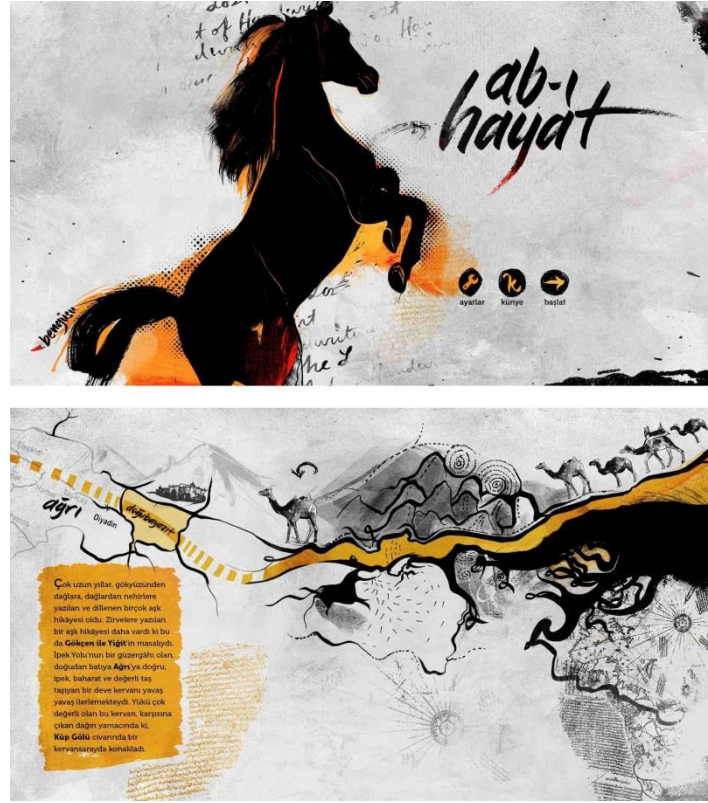
**Görsel 10.** Karakalem tekniđi kullanılan "Çizmeyi Bilseydim" adlı hikaye resimlemesi (Erişim: 14.11.2019). <https://www.kidsofcity.com/cocuk-kitaplari/cizimle-dolu-bir-gune-davetlisiniz/>

### 1.2.1.2. Mürekkep / Tarama

Yüzyıllardır kullanılan geleneksel bir malzeme olan mürekkebe fırçanın batırılarak kullanılması temeline dayanmaktadır. Fırça ve mürekkep ile çalışma geri dönüşü olmadığı için hassas bir çalışma gerektirmektedir. Mürekkeple çalışılmak ustalık ve tecrübe istediğinden hızlı ve titiz çalışılmalıdır (Üner, 2013, s.57; Karasu ve diğeri, 2007, s. 141). Mürekkebi farklı tonlarda ve farklı kaplarda sulandırarak çeşitli ton değerleri yakalanabilmektedir. Lekeseli desen çalışmalarında açık-koyu lekesele değerler esas ve belirleyici unsurlardır. Fırça ve mürekkeple lekesele değerler oluşturmada en iyi tercih olabilir. Siyah-beyaz karşıtlığını kullanarak (bkz. Görsel11, 12) güçlü ve etkili sonuçlar elde etmek mümkündür (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2007, s.37, 126).



**Görsel 11.** Julia İredale'nin mürekkep tekniği ile illüstrasyon çalışması. (Erişim:14.11.2019).  
<https://www.brwnpaperbag.com/wp-content/uploads/2017/06/julia-iredale-1.jpg>



**Görsel 12.** Mürekkep tekniği kullanılarak yapılan Ab-ı Hayat adlı efsanenin illüstrasyon çalışmaları (17.11.2019) <http://www.banubulduk.com/en/exhibition-project/9/ab-i-hayat.html>

Sung ve Yuan dönemlerinde doruk noktasına ulaşan, ayrıcalıklı bir yer kazanan çini mürekkep resmi, renkli resmin önüne geçmiş, bir yandan iç kontrast lekeler, doğanın sonsuz nüanslarını ifade etmekte verimli sonuçlar yaratmış, bir yandan

da çizgi sanatıyla bağdaşık bir aşamada bu birlikteliği sağlamış, öte yandan desen ile renk arasındaki uyumsuzluğu, esin yoluyla gerçekleştirilen uyum ile hacim arasındaki çelişkiyi aşmakta etkili olmuştur (Cheng, 2007, s. 121).

Tarama genellikle ince uçlu kalemler ve benzer malzemeler ile yapılan işleme denilmektedir. Farklı kalınlıkta uçlar, mürekkepli kalemler de kullanılmaktadır. Hatta değişik kalınlıklardaki fırçalar ve çizerin yaptığı kendine özgü uygulama malzemeleri ile de tarama işlemi gerçekleştirilebilmektedir. Birçok illüstratör çini mürekkebi ve tarama ile çocuk kitapları da resimlemektedir. Bu uygulama işlemi illüstratörden illüstratöre değişebilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 80, 81).

İllüstratör çeşitli şekillerde tarama teknikleri kullanarak ton değerlerinde farklılık oluşturabilmekte ve ışık gölgeyi de verebilmektedir. Bunlar çapraz tarama, düz tarama, dinamik tarama, tarama ve yayma farklı tarama teknikleridir. Tarama yaparken dikkat edilecek nokta çizgilerin yönünün formlarla uyumlu olması gerekmektedir (Gökçe ve Mehmet, 2007, s. 74, 75).

#### **1.2.1.3. Keçeli Kalem ve Marker Teknikleri**

Keçeli kalem ve marker günümüzde yaygın kullanılan eğlenceli çizme ve boyama malzemeleridir. Düşünülenden çok daha fazla renk sağlayabilmekte ve kullanmak için ciddi bir hazırlık yapma ihtiyacına gerek yoktur. Bazı yöntemlerle çok güzel sonuçlar elde edilebilmektedir. Alkol bazlı ve su bazlı gibi çeşitlere sahiptir. Çeşitli doku ve renk geçişleri uygulanabilir. Hızlı kullanım gerektiren keçeli ve marker kalemler diğer tekniklerle (kuru boya, toz pastel, sulu boya vb.) kombine edilerek de kullanıma uygundur. Bu teknik kaliteli keçeli kalem ve marker tercih edilmesi ve yarı saydam marker kağıdı kullanılması iyi sonuç alma adına önemlidir (Becer, 2011, s. 215).

#### **1.2.1.4. Suluboya / Ekolin / Guaj Boya / Akrilik**

Suboya karışımı ile yapılan mağara resimleri, sulu boya resim sanatı zincirinin ilk başlangıç örnekleri olarak tarih öncesinde, insanlık tarihiyle birlikte çok eski dönemlerde ortaya çıkmıştır. Bugün yapılmışçasına kararma ve benzeri

bozulmalarla renk kalitesini yitirmemiş olarak ayakta kalabilmiş olmaları da ayrı bir önem taşımaktadır (İslimyeli, 2005, s. 17).

Pek çok çocuk kitabı illüstratörü yumuşak renkleri ve şeffaf yapısı nedeniyle suluboyayı tercih etmektedir. Suluboyanın yapısı ve teknik kullanımı fotografik bir sonuç elde etmeye de uygundur. Özellikle botanik illüstrasyonu olmak üzere bilimsel illüstrasyonda da suluboya kullanılabilir. Ekin ise suluboyanın sulandırılmış olarak küçük şişelerde satılan bir formudur. Ancak suluboyadan daha canlı renkler verebilmektedir. Fırçayla uygulanabildiği gibi tarama ucu ile de kullanılmaya uygundur (Songür Dağ, 2015, s. 81, 82).

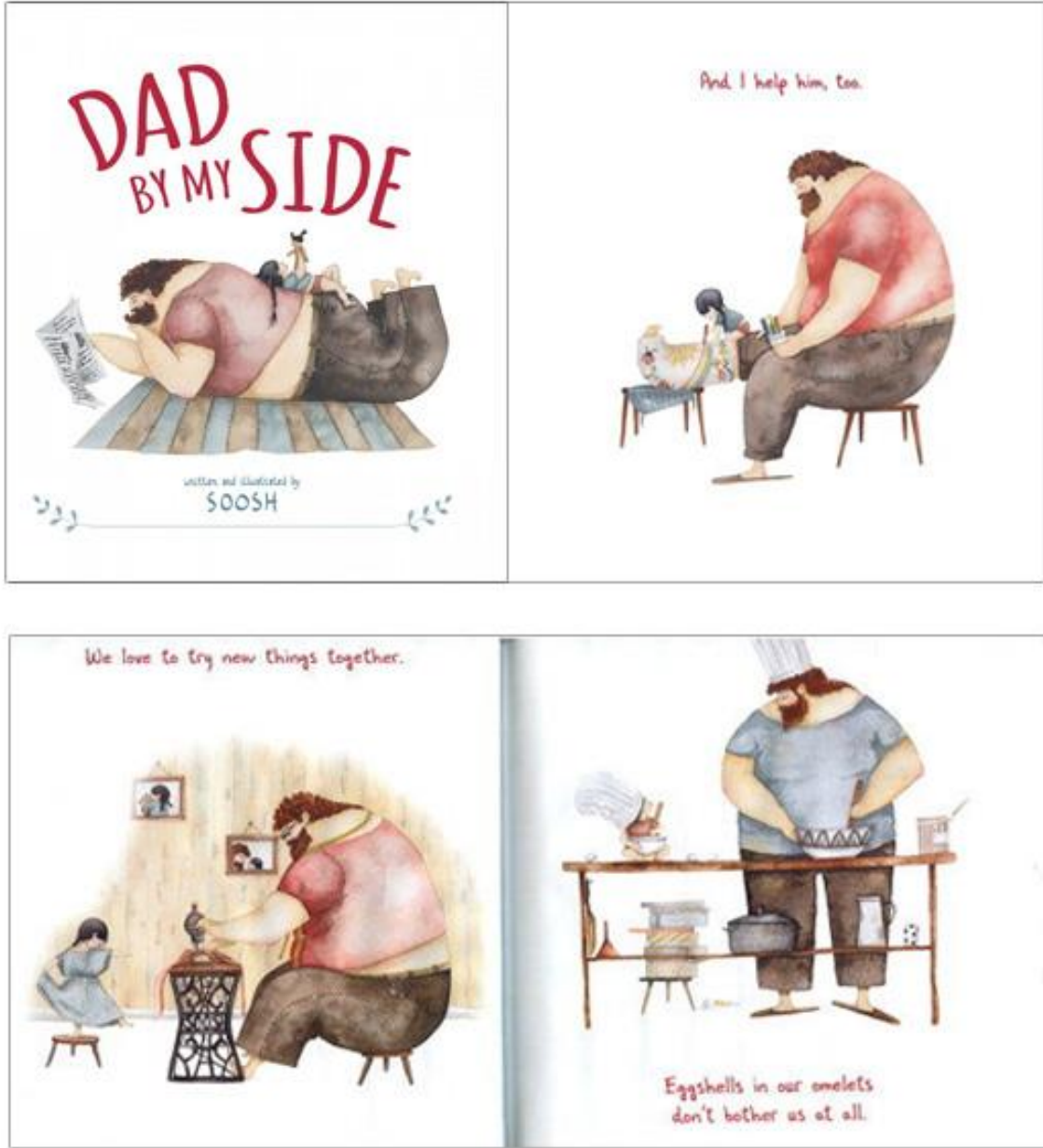


**Görsel 13.** Suluboya tekniği ile yapılan "Elveda Bay Muffin" hikayesinin iç sayfa görüntüsü (Erişim: 25.11.2019). <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/elveda-bay-muffin-i-14565>

Suluboyabirçok illüstratörün karşı konulmaz bulduğu bir saydamlığa sahiptir. Mürekkep gibi son derece dikkatli, titiz ve hızlı çalışmayı gerektiren, bir malzemedir. Suluboyanın en çekici en riskli yanlarından biri de sonucun önceden kestirilebilir olmamasıdır. Boya bazen eşit olarak kurumaz ve ıslak boyalar akarak sonradan kestirilemeyecek ve düzeltilemeyecek etkiler oluşturabilmektedir. Bununla birlikte, deneyimli ve tecrübeli bir illüstratörünçalışma yöntemini izleyerek nasıl kullanılması gerektiği konusunda bilgi sahibi olunabilir. Bu öğrenilen bilgi ve teknikleriuygulayabilir (bkz. Görsel 14) ve malzemenin sınırlarını nasıl aşabileceği



konusunda deneyimleyerek, özgün yaklaşım geliştirilebilir (Monahan ve Seligman 2010, s. 8).



**Görsel 14.** Suluboya tekniği ile yapılan "Dad By My Side" adlı hikayenin kapak ve iç sayfa görüntüleri (Erişim: 01.12.2019). <http://www.kids-bookreview.com/2018/04/review-dad-by-my-side.html>

Suluboya tekniğindeki kullanılan kağıdın kalitesi resmin boyanması sırasında, bitmiş resmin görünümünde belirleyici olmaktadır. Değişik kâğıt türleri arasında ayırım yapabilmek ve hangisinin en uygun olduğuna karar verebilmek bu teknikte çok önemlidir (Parramon, 2004, s. 27). Kağıdın üç temel baskı yüzeyi vardır: Sıcak baskı, soğuk baskı veya pürüzlü. Sıcak baskı kâğıtları en düzgün yüzeye sahiptir.

Hızlı skeçler, resim ve illüstrasyon için illüstratör kendine göre boyaları olduğu gibi cesurca akıtabilir, daha kontrollü bir şekilde de kullanılabilir. Bazı illüstratörler boyanın kaygan yüzeye verdiği tepkiyi severler. Bununla birlikte pek emici olmadığından bu kâğıt üzerinde ıslak, sulu tekniklerin kullanılması çok zordur. En önemli kullanım alanı kesin, ayrıntılı çalışmalardır. Bu nedenle illüstrasyon için genellikle sıcak baskı kâğıtları kullanılmaktadır. Pürüzlü kâğıtların oldukça desenli yüzeyleri vardır. İllüstrasyon yapmaya başlarken az sayıda da olsa farklı fırçalara ihtiyaç olacaktır. En ideali boyaların üzerinde gezdirebileceğiniz büyük bir düz fırça, geniş alanlar için orta boy fırça ve detay çalışmak için de küçük boy fırçayla başlamaktır. Fırça çeşitleri de illüstratörün bu alandaki bilgi ve tecrübesiyle birlikte çeşitlilik kazanmakta, yaratıcı kullanım tekniklerine göre malzeme ve kullanım tarzı bakımından farklılık göstermektedir. Örneğin; badana fırçaları, diş fırçaları, tırnak fırçaları gibi malzemeler illüstratör koleksiyonunda karşımıza çıkabilir (Monahan ve Seligman 2010, s. 16, 22, 28).

Guaj ve akrilik boya suyla inceltilebilir boy çeşitleridir. Boyarken dalga oluşturmaları sebebiyle çok sulu kullanımları uygun değildir. Guaj boya, akriliğe göre çok daha hızlı kurduğundan çok hızlı çalışmayı gerektirmektedir. Ayrıca bu boyalar suluboya gibi şeffaf değil tamamıyla kapatıcı bir özelliğe sahiptir (Songür Dağ, 2015, s. 85).

Guajrengi açmak için sulu boyada olduğu gibi su yerine, beyaz guvaş katılmaktadır. Bu değişmez bir kuraldır. Guaj katı kullanılır ve ona istenilen katılığı vermek için ancak su kullanılmaktadır. Guajgenellikle ilk önce koyu kısımlar, sonra orta koyuluktakiler, en son da açık renkte olanlar boyanmaktadır. Guajresim bittikten sonra düzeltme işlemi yapabilmek için boyanın iyi kurumuş olması gerekmektedir. Aynı zamanda düzeltilecek kısım çevresinde bulunan diğer kısımlarla yeniden boyanması gerekir, aksi halde o tek parça, resimde istenmeyen bir etki oluşturabilir (Comamala, 1993, s. 23,25, 26).

Akrilik boya ile çalışırken hemen kuruma olacağı için hızlı çalışma gerektirmektedir. Dolayısıyla illüstrasyonunbirinci katını bitirdikten sonra boyaların birbirine karışması gibi problemler olmadığından ikinci kat boyamaya başlanabilir. Hemen kuruyan boyanın ardından detaylar rahatlıkla çalışılabilir. Bir oturuşta

illüstrasyon bitirilemese de tamamlayacağınız süre boyaların kurumasına bağlı değil, illüstratörün isteğine bağlıdır. Akrilik boyalar çağımızın modern, çok amaçlı ve dayanıklı malzemeleridir (Crawshaw, 1994, s. 14,17 ).

Yağlı boyada belli bir süre sonra sararma meydana gelirken akrilikte bu söz konusu değildir. Akrilik boyada değişme ve sararma olmamakla birlikte esnek bir özelliğe de sahiptir. İllüstratörün boyayla farklı teknikler denemesine imkan tanımaktadırlar. Akrilik boya için fırça tercihi olarak yapmak istediğiniz etkiye göre değişmektedir. Suluboya gibi kullanılacaksa suluboya fırçaları tercih edilebilmekte ya da yağlı boya tarzında boyanacaksa da yağlı boya fırçaları yeterli olabilmektedir. Bunun dışında özellikle akrilik için üretilmiş fırçalar da bulunmaktadır (Monahan ve Seligman 2010, s. 296-299).

#### **1.2.1.5. Yağlı Boya**

Yağlı boyayla illüstrasyon yapmak, malzemenin hazırlanması kadar bu tekniğin sunduğu sayısız olanaklar nedeniyle de karmaşık olmakla birlikte uzun zaman almaktadır. Yağlı boyanın en önemli avantajı malzeme kolayca yoğrulabilmekte ve çalışmanın her aşamasında düzeltmelere olanak vermektedir (Yağlı Boya Tekniklerine Dair Herşey, 2007, s. 6).

Yağlı boya için kullanılacak fırçanın oldukça sert ve genellikle domuz kılından üretilmiş olması gerekmektedir. Sentetik maddeden yapılmış ya da her ikisinin karışımı olanlar da kullanılabilir. Birçok fırçanın sapı uzundur; çünkü yağlı boya tablolar bazen yerinizden kalkıp, işinizin bir bütün olarak nasıl göründüğünü anlayacak kadar uzaklaşarak çalışmanız gerekebilmektedir. Detaylandırmak için ise kısa saplı samur fırçalar kullanılabilir. Uygulama zemini doku ve uygulama açısından farklılık oluşturduğundan illüstratörün tercihinin ve amacına göre çeşitlilik göstermektedir. Yağlı boya ile yapılan ilk çalışmalara bakıldığında zemin olarak daha çok tahta ve parşömen tercih edildiği görülürken zamanla bez malzemesi kullanılmaya başlanmıştır. Yağlı boya hemen hemen her zemin üzerine uygulanabilse de daha çok tercih edilen malzemeler keten, muslin, çuval bezi, MDF pano ve kanvastır (Chaplin ve Vowles, 2008, s. 8, 9).

Yağlı boya resimler birbirinden farklı üsluplarda oluşturulabilir. Fırça darbeleriyle tek seferde canlı bir yüzey oluşturulabileceği gibi çeşitli inceltici ürünler kullanarak suluboya tadında efektler de verilmesi mümkün olabilmektedir. Fırçanın dışında illüstratörün hayal gücüne bağlı olarak çeşitli malzemelerle doku vb. çalışmalar da yapılabilmektedir. Her ressam aslında kendi tarzını geliştirebilmektedir (bkz. Görsel 15). Tabi kendi tarzınızı oluşturabilmeniz için başka illüstratörlerin yöntemlerini yaklaşımlarını bilmek ve denemek gerekmektedir (Monahan ve Seligman 2010, s. 148, 149).



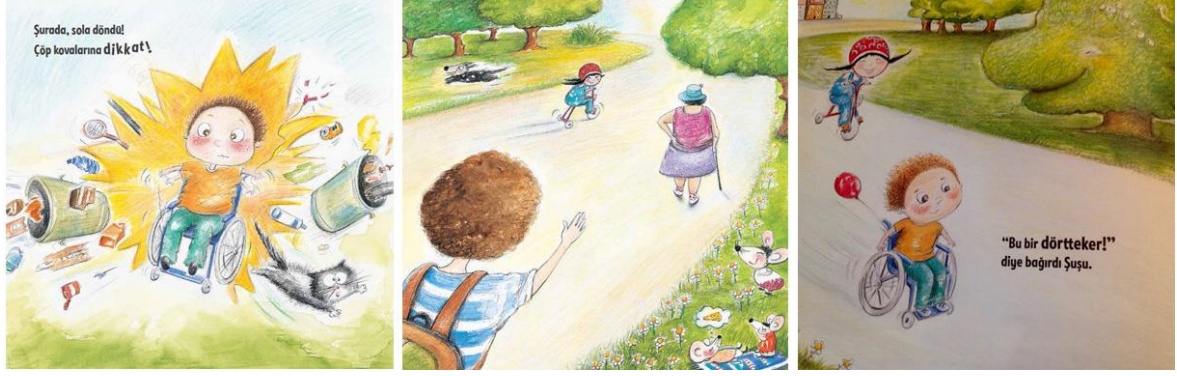
**Görsel 15.** Ressam ve illüstratör Mustafa Delioğlu'nun yağlıboya tekniği ile çalıştığı çocuk kitabının kapak ve iç sayfa görüntüleri. (Erişim: 05.12.2020). <https://www.edebiyathaber.net/ayla-cinaroglundan-cocuklara-uykum-kacti/>

Yağlı boya malzeme olarak istenirse, cam görünümü elde edecek kadar ince, istenirse neredeyse heykel gibi görünen kabartmalar yaratacak kadar da yoğun kullanma olanağı vermektedir (Chaplin ve Vowles, 2008, s. 6).

### 1.2.1.6. Pastel Boya

Yağlı ve kuru pasteller olarak ikiye ayrılmakta ve etkileri tamamen farklılık göstermektedir. Oldukça canlı ve etkili renk özelliğine sahip yağlı pasteller, detay gerektiren teknik resimlerden çok, daha serbest dışavurumcu resimlerde ve çocuk kitabı resimlemelerinde kullanılmaktadır (bkz. Görsel 16). Kuru pasteller ise daha yumuşak bir etkiye sahip olmakla birlikte çeşitli yardımcı malzemeler kullanılarak tonlar arasında geçiş sağlanabilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 86).





**Görsel 16.** Pastel boya tekniğinin kullanıldığı "Şuşu ve Üç Tekeri" adlı hikayeörneği (Erişim: 20.03.2019). <https://www.egitimpedia.com/haftanin-cocuk-kitabi-susu-can-ve-dortteker/>



**Görsel 17.** Pastel boya tekniğinin kullanıldığı "Jungle Grumble" adlı hikayenin illüstrasyonları (Erişim: 25.12.2019). <https://lynnechapman.blogspot.com/2014/08/jungle-grumble-paperback.html>

Sıkıştırılmış yumuşak kalem şeklinde olan pasteller, renkli pigmentlerin tutkal, tebeşir ve alçı ile karışımından elde edilmektedir (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2007, s. 108). Suluboya ve yağlıboyanın tersine paletlere, fırçalara veya çözücülere ihtiyaç duyulmamakta ve bir kuru boya aracı olduğu için katmanlar

arasında beklemeye gerek yoktur. Diğer teknikler de olduğu gibi pastelle değişik sonuçlar da alınabilmektedir. Örneğin, pastelleri parmakla veya başka araçlarla sürülmekte ve farklı yoğunluklarda ve karakterlerde pastel vuruşları kullanarak değişik hacimler, ışıklar ve dokular yaratılabilmektedir. Kullanılan renklerin birbirine karışmasını engellemek ve bir sonraki rengi uygulamak için sabitleştiren spreyler kullanılmaktadır (Pastel Tekniklerine Dair Herşey, 2011, s. 6, 24).

Sert pastel veya yumuşak pastel kullanımına bağlı olarak harmanlama efektleride değişmektedir. Bunların arasında sert pasteller ve tebeşirle çok fazla harmanlama yapılamamakta; vuruşlar oldukları yerde kalmaktadır. Fakat diğer taraftan, sert pasteller tebeşirden daha fazla katı çizgilere olanak vermektedir. Keskin konturları biçimlerin ana hatlarını çizmek ve eskiz oluşturmak için kullanılmaktadır (bkz. Görsel 17). Yumuşak pasteller daha doymuş renkler sunmakta ve daha örtücü özelliklere sahiptirler, fakat dağılmaya eğilimli olduğundan iyi çizgi üretilmemektedir (Çizim Tekniklerine Dair Herşey, 2008, s.86 ).

#### **1.2.1.7. Renkli Kuruboyalar**

Kuruboya ve su ile kullanılan aquarel kuruboyalar olarak ikiye ayrılmaktadır. Kuruboyalar da oldukça yaygın kullanılmakta (bkz. Görsel 18) ve renkler üst üste uygulanabilmektedir. Pastel, suluboya akrilik gibi boyalarla da kolaylıkla uygulanabilmektedir. Aquarel boyalar tonlama yapıldıktan sonra üzerine su ile uygulama yapılmakta ve suluboyanın aynısı olmasa da benzer etkiler oluşturulabilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 86).



**Görsel 18.** Renkli kuru boya ile çalışılan "Minik Ayı Vadu Ormandaki Dedikodu" adlı hikayenin iç sayfa illüstrasyon görüntüleri (Erişim: 27.12.2019). <https://www.google.com/search>

#### 1.2.1.8. Grafik Baskı Teknikleri

Matbaanın ve özgün baskı çalışmalarının temelinde çoğaltma kuralı bulunmaktadır. Bu çoğaltma işlemi, elde edilecek baskının kalıbının hazırlanması esasına dayanmaktadır. Böylece bir kalıptan pek çok sayıda baskı alınabilmektedir. Baskı örneklerinin ilk uygulamaları yaş kil üzerine yapılmış olan mühür baskılar olmuştur (Gökay Yılmaz, 2009, s. 269, 270).



**Görsel 19.** Baskı tekniği ile çalışılan "Zor Balık" adlı hikaye illüstrasyonu (Erişim: 27.12.2019). <https://ugraltn.myportfolio.com/zor-balik>



Grafik baskı, resim ve grafiğin arasında bir geçiş olmuştur. İlk grafik baskılar da harfler, yazılar veya resimler olarak ağaç kalıplara oyularak basılmıştır. Günümüzde ise baskı teknikleri alçak baskı, yüksek baskı, elek baskı ve taş baskı olarak ayrılabilir. Elek (Serigrafi) baskı ve linol baskı gibi teknikler bazı illüstratörler tarafından kolaylıkla küçük atölyelerde ve hatta evlerde uygulanabilmesi sebebiyle (bkz. Görsel 19) tercih edilen bir üretim biçimine dönüşmüştür (Songür Dağ, 2015, s. 87).

#### 1.2.1.9. Stensil / Şablon baskı

Stensil/Şablon baskıda karton ya da daha başka sert malzeme kısmen kesilmekte ve bu kalıp yardımıyla uygulandığında kesilen boşluklardan boyayı alttaki yüzeye geçirmektedir. Farklı bir kalıp ve kesim şekliyle farklı renkler uygulanabilmekte ya da tek renkle de hızlı uygulamalar yapılabilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 88).



**Görsel 20.** Erdoğan Ergün'ün Şablon/Stencil baskı çalışması. (Erişim: 29.12.2019).

<https://cyprusmodernart.com/2019/12/31/sanatici-ve-akademisyen-doc-dr-erdogan-ergunun-guzel-adli-kisisel-stencil-baski-resim-sergisi-calisma-ve-sosyal-guvenlik-bakani-dr-faiz-sucuoglu-tarafindan-acilacak/>

Süngerle tampon yapılarak boyama yapılabildiği gibi püskürtme veya sprey boyalarla da renklendirme işlemi yapılabilir (Gökay Yılmaz, 2009, s. 278). Şablon baskı yapan kişinin özgün yaratıcı yaklaşımına bağlı olarak çeşitli şekillerde uygulanabilmektedir (bkz. Görsel 20).

## 1.2.2. Dijital Resimleme Teknikleri

İlk çizim yapılabilen bilgisayar, girdi ve çıktı aygıtları ekranından esinlenerek katod ışıklı bir tüp (CRT) ortaya konmuştur. İşleyiş biçimi bir kalemin kâğıt üzerindeki hareketin yerine fosfor kaplı bir vakum tüp, kalem yerine de katod ışını kullanılmıştır. Saniyede yaklaşık bin vektör çizebilen bir hıza erişmenin yanı sıra bu teknoloji günümüzdeki kompozit veya ayrı sinyalli video monitörlerinin ataları olarak görülmektedir. Bu tüpler çok pahalı, büyük olmasının yanı sıra aşırı elektrik ihtiyacı gerektiğinden, işi daha pahalı ve karmaşık bir hale çevirmiştir (Özgüç, 1988, s. 150).

Katod ışıklı tüpten günümüz teknolojisine gelinceye kadar donanım ve yazılım alanında büyük bir gelişme sağlanmıştır. Bu gelişmelerle birlikte illüstrasyon sanatında yeni etkiler meydana gelmiş, sanatçıya klasik tekniklerin veremediği kadar esneklik, detay ve hız kazandırmıştır. Bu güçlü teknoloji ile çizere, dinamik özellikli, etkileşimli ve görsel gerçekliğe sahip illüstrasyonlar yapmayı da mümkün kılmıştır. Günümüzde ise, dijital resimleme tekniği, pek çok illüstratör tarafından tercih edilmektedir (Aktaran: Türk Kaya, Ş. ve Arıcan, İ., 2014, s. 50; Araz, Y., 2010, s. 92). İllüstratörlerin kullandıkları dijital resimleme teknikleri; vektörel tabanlı resimleme, piksel tabanlı resimleme, dijital kolajtekniki ve fotomanipülasyon başlıkları altında incelenecektir.

### 1.2.2.1. Vektörel Tabanlı Resimleme

Adobe Illustrator, Corel Draw gibi vektörel programlar kullanılarak üretilen illüstrasyonların avantajı, görüntü çok büyütülse bile herhangi bir kalite kaybına yol açmamaktadır. Üretim aşamasında da matematiksel bir netlik ve hassasiyetle oluşturulmaktadır (Songür Dağ, 2015, s. 90). Örneğin piksel tabanlı oluşturulmuş görsel boyutu büyütüldüğünde görünümü olumsuz etkilemekteyken vektörel tabanlı oluşturulmuş görseller istenildiği kadar görüntü kaybına neden olmadan büyütülebilmektedir. Bu nedenle küçük resimlerden çok büyük ölçüler gerektiren reklam panolarına kadar kullanıma izin vermektedir (<https://www.adobe.com/creativecloud/illustration/discover/vector-art.html>)

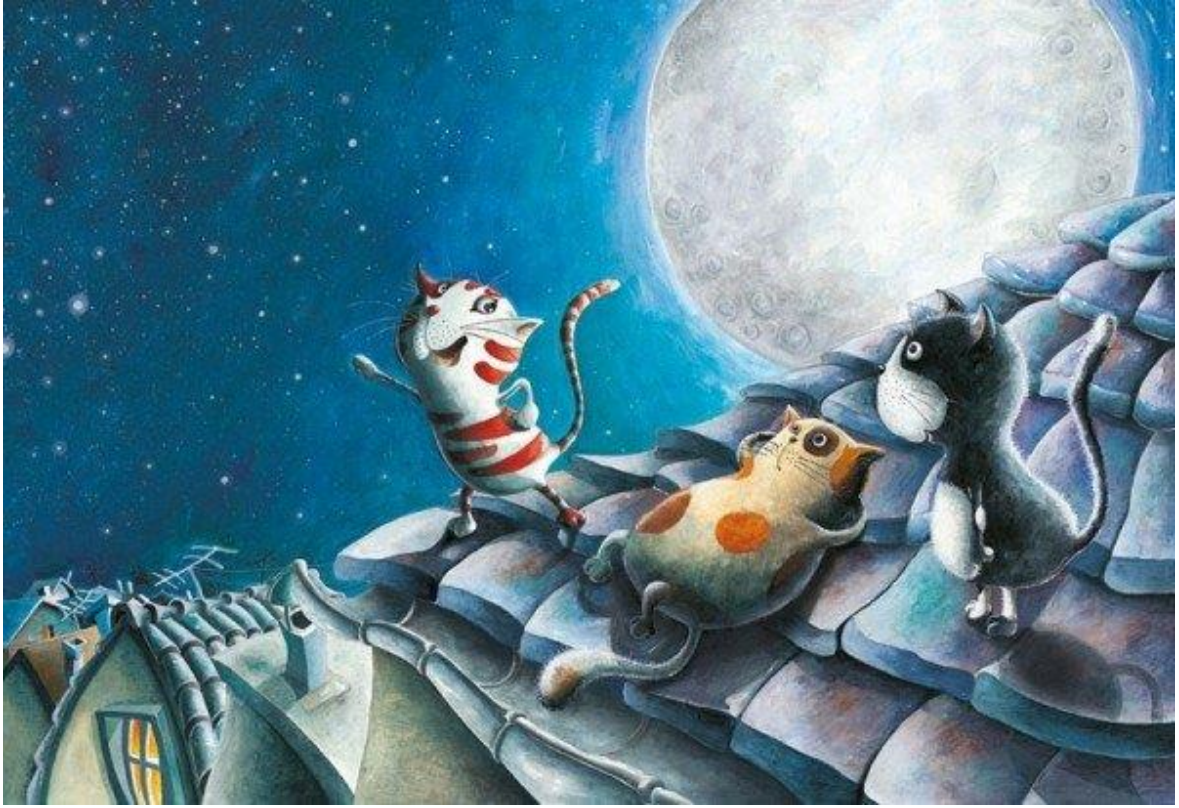
Adobe illustrator gibi vektör programlardagörüntülerin büyültülüp küçültüldüğünde görüntü kalitesinde herhangi bir bozulma olmadığından (bkz. Görsel 21) bazı illüstratörler sadece bu programı kullanarak da illüstrasyon yapabilmektedir(Becer, 2015, s. 124).



**Görsel 21.** Vektör tabanlı programda çalışılan "Peter Pan" illüstrasyon örneği (Erişim: 29.12.2019).  
<https://graphicmama.com/blog/children-book-illustrations-examples-for-inspiration/>

### 1.2.2.2. Piksel Tabanlı Resimleme

Piksel, ekran üzerinde görülebilen görselin en küçük birimine denir. Görsellerde çok sayıda piksel bulunmakta ve bu piksellerin bir araya gelmesiyle çözünürlük kalitesi oluşmaktadır (Becer, 2015, s. 124).Piksel tabanlı illüstrasyonlar Adobe Photoshop, Gimp, Art Rage ya da Sketchbook Pro, Painter, Colour Studio gibi programlarla üretilmektedir. Düşük çözünürlükte bir görsel daha sonra dosyanın başlangıç boyutundan daha büyük kullanılamamaktadır. Görseli büyüttükçe pikseller görüntü kalitesini bozmaktadır. Doğru ölçüler kullanılarak yapılan çalışmalar (bkz. Görsel 22) hele de grafik tabletle çalışılıyor ise son derece artistik sonuçlar verebilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 91).



**Görsel 22.** Ayşe İnan Alican'ın "Üç Kedi Bir Dilek" için yaptığı resimleme örneği.

(Erişim: 01.01.2020).

<https://galchi.livejournal.com/1876293.html>

### 1.2.2.3. Kolaj ve Dijital Kolaj ile Resimleme

Dada akımıyla birlikte gelişen geleneksel kolaj tekniğinde; birbiriyle ilişkili veya ilişkisiz olan nesne ya da görüntülerin bir araya getirilerek yeni bir görüntü oluşturulmaktadır. Tek başına bir sanat değeri olmayan bu nesne veya görüntüleri sanatsal kaygıyla biraraya getirerek deneysel yaklaşım olanakları sunmaktadır. Dijital kolajda ise dijital olanaklar aracılığıyla elde edilen görüntüleri birleştirme, değiştirme, çoğaltma gibi eylemlerle yaratıcı sonuçlar elde edilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 92; Sözen ve Tanyeli, 2005, s. 137). Geleneksel resimleme teknikleriyle sınırlandırmak yerine dijitalin sunduğu olanaklarla birlikte özgür bir ortamın keyfini sürerek farklı yenilikçi sonuçlar elde edilebilmektedir (Ögel, 1977, s. 33). İllüstratörün isteği ve amacına göre geleneksel kolaj ile dijital kolajı kendi potasında eritilerek de uygulanabilmektedir (bkz. Görsel 23).





**Görsel 23.** "Çok Hayal Kuran Çocuk" adlı hikaye için dijital kolaj çalışması örneği.

#### **1.2.2.4. Fotomanipülasyon**

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator gibi benzer yazılımlar çizere çeşitli teknikler kullanarak keşfetmesine, oynamasına ve görüntüleri amacına göre biçimlendirebilmesine olanak tanımaktadır. Bu teknikle fotoğraflara dijital kolajlar yapılmakta ya da dijital olanaklarla değiştirmelerle farklı anlam ve biçim kazandırmak mümkün olmaktadır (Ambrose ve Aono Bilson, 2013, s. 90).

#### **1.2.3. Deneysel Resimleme Teknikleri**

Deneysel olarak sınıflandırılabilen yöntemler, yeni yöntemler olabileceği gibi eski ve yeni yöntemlerin karıştırılarak yeniden üretilmesini de ifade etmektedir. Geleneksel yöntemleri, bireysel bir yorumla ortaya koyan bir çizer, eskiyi kendi eleğinden geçirerek yeniyi dönüştürebilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 94).

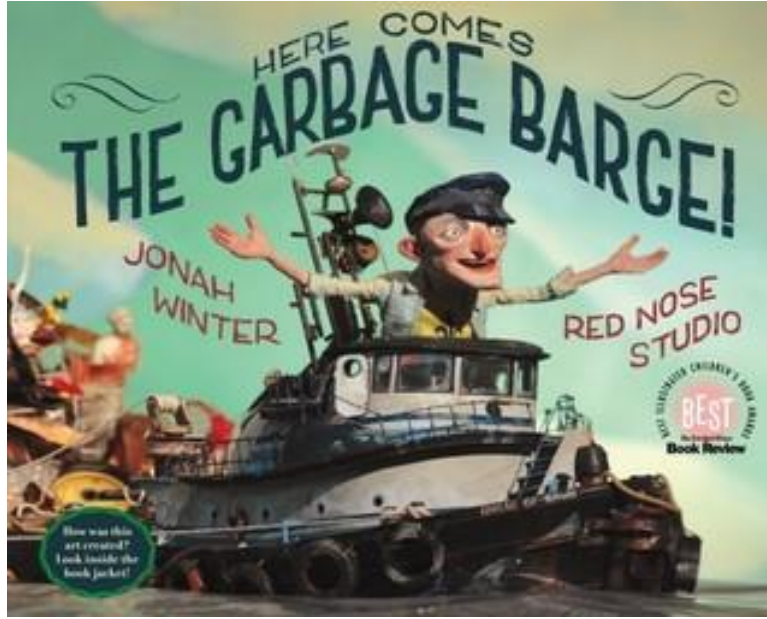
#### **1.2.3.1. İşleme Dikiş**

İşleme, geleneksel olarak renkli iplerle düğüm ve şekillerle kumaşa uygulanan el sanatı olarak karşımıza çıkmaktadır. İşlemenin illüstrasyon için alternatif bir



yöntem olarak eski olanın yeniden sunulmasıdır. Bu yöntemle çalışılan illüstrasyonların kitap resimlemeleri için de kullanıldığı görülmektedir. Sevgi Can Pekmezci'nin dikiş ile karakter tasarımı çalışmalarında bu yöntemden yararlanmış ve Andrea Dezsö'nün "Lessons From my Mother" sergisindeki çalışmalarında da yine bu yöntemi kullanmıştır (Songür Dağ, 2015, s. 96, 97).

### 1.2.3.2. Polimer Kil Kullanımı



**Görsel 24.** Red Nose Studio tarafından, Polimer kil kullanarak resimlenen çocuk kitabı örneği.

Polimer kil üç boyutlu tasarımda kullanılan bir malzemedir. Bazı illüstratörler tarafından belirli bir alanda bir araya getirilerek bir kompozisyon oluşturulmakta ve bu yerleşim fotoğraflanmaktadır. Böylece üç boyutlu bir biçimlendirme ve düzenleme, illüstrasyona dönüşmektedir (bkz. Görsel 24). Bu üç boyutlu yüzeylerin niteliği ve özellikleri, illüstratörün yaratıcılığına bağlı olarak çeşitlenebilmektedir. En yaygın olanları arasında sanatçı oyuncakları bulunmaktadır. Sanatçı oyuncakları, polimer kil, polyester, alçıdan yapılmış ya da kumaştan dikilmiş olabilmektedir. Belirli bir sayıda, birbirinin aynı ölçü ve özelliklere sahip, yüzeyi boş olan bu oyuncaklar sanatçılar tarafından resimlenerek birbirinden tamamen ayrı nesnelere olabilmektedir (Songür Dağ, 2015, s. 99, 100).

### **1.2.3.3.Kâğıt Hamuru**

Kâğıt hamuru yapmak için genellikle atık malzemeler kullanılmaktadır. Su, un gibi uygun bir malzeme ile ya da duvar kağıdı yapıştırıcısı ile ıslatılmış olan, katman katman hale getirilmiş olan kâğıt hamuru ile biçimlendirme yapılmakta ve sonrasında kurumması için güneşi direk almayan sıcak aydınlık bir ortamda kurumaya bırakılmaktadır. Bu teknik ve yöntemlerle biraraya gelen illüstrasyon ve kâğıt hamuru üretilen maket/nesne/heykellerin üzerine uygulanmakta, illüstrasyonu üç boyutlu bir başka yüzeye taşımaktadır (Songür Dağ, 2015, s. 100).

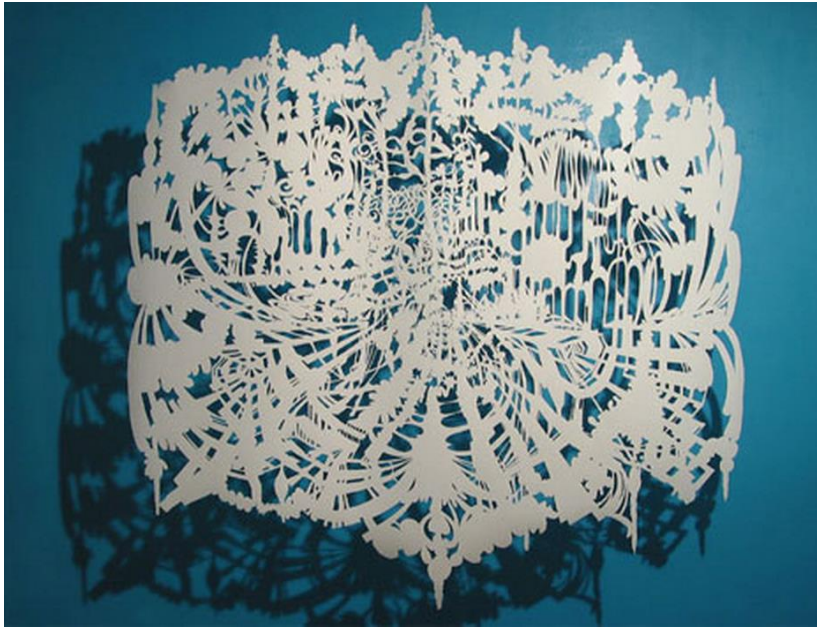
### **1.3.Kâğıt Kesme Tekniğiyle Resimleme**

Eğlenceli bir süsleyici unsur olan kâğıt kesme Çinliler tarafından yeni yılda ve festivallerde oldukça yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Kesme tekniğiyle çeşitli şekillerde karşımıza çıkan bu çalışmalar farklı amaçlar için yapılmıştır. Eskiden Kuzey Çin'deki kasvetli evlere, hafif ışık ve renk vermesi için kırmızı renkteki bu kâğıt kesme tekniğiyle yapılan çalışmaları camlara yapıştırmışlardır. Çinliler bu çalışmalara pencere çiçekleri olarak adlandırmışlardır. Kesme tekniğiyle yapılmış süsleyici öğeleri ise; masa servisinde, şeker kaplarında, ya da çay setlerinde kullanmışlardır. Çalışmaların bazıları mutluluk ve bolluğu simgelerken, bazıları ise uzun ömrü simgelemektedir. Bunların yanı sıra pencerelere yapıştırılan kesme sanatı tekniğiyle yapılmış çalışmalar aynı zamanda Noel ağacı gibi bir hava da vermiştir. Kâğıt kesme tekniğiyle yapılmış şekiller genellikle ejderhalar, grotesk tanrılar, vahşi hayvanlar olabileceği gibi başka herhangi bir şey olarak da karşımıza çıkabilmektedir (PaperCutting, 1964).

Kâğıt kesme tekniğinde çiçeklerin ve hayvanların basitçe şekillerini kesmek çok zor değildir. Fakat makas yardımıyla sanat eserine dönüştürmek, deneyim, tecrübe, yetenek ve hayal gücü gerektirmektedir. Genellikle kesmenin iki yolu vardır. Birincisi birkaç kez katlanmış kâğıtla kesmektir. Bu basit şekiller ve geometrik tasarımlar beraberinde sınırlamalarda getirmektedir. İkinci kesme şekli ise katlama olmadan yapılmasıdır. Kâğıdın arkasına genellikle kaba bir şekilde taslağı çizilir. Makas sonrasında hızlı ve benzersiz kendi dokunuşlarını yapacaktır.

Oluşturulan görseller ne kadar karmaşık olursa olsun her parça kesintisiz olarak devam eden bir parça olarak kesilmelidir. Örneğin vahşi bir dragon görselini oluşturmak için, sanatçı eskizini yapmalı, sonrasında gözlerini, boynuzu ve bıyıklarını kesmeli daha sonra sayısız pulları ve keskin pençelerini keserek canavarın zikzak vücudunu ortaya çıkarmalıdır (PaperCutting, 1964).

Birçok sanatçı kesmenin boya ve kalemlerin yapamayacağı bir etki oluşturabileceğini keşfetmişlerdir. Örneğin, soyut enstelasyon sanatçısı olan Chris Natrop, karakalem ile büyük ölçekli karakalem çizimleri yapsa da ancak istediği zor kenarları yapmayı başaramamıştır. Kontrastı yakalayabilmek için de çizimlerini çeşitli açılardan kırpmaya başlamıştır. Çevreyi tamamlayan minimal materyali bulmuş ve kısa süre sonra kendini bıçağıyla çizmiştir (bkz. Görsel 25) (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 12).



**Görsel 25.** Chris Natrop'un kâğıt kesme tekniğiyle yaptığı çalışmalarından bir örnek.

Japonya, Almanya ve İtalya gibi ülkeler de kendi kâğıt kesme biçimlerine sahip olmuşlardır. Japonlar, silueti gerçekçi bir şekilde sunmaktadır. Almanlar ve İtalyanlar ise siyah kâğıtları tercih etmişler ve genellikle doğal şekillere odaklanmışlardır. Sadece Çinliler siluetlerden ziyade tam portreleri kesmişlerdir (PaperCutting, 1964).

İlk önceleri uygarlıklar kitaplarını kil, fildişi, yaprak gibi malzemelere yazmış sonrasında ise Mısır'da üretilen bergama ve papirüs keşfedilmiş ve ticaret yollarıyla öteki ülkelere gönderilerek kullanılmıştır (İslimyeli, 2005, s. 21).

İlk kâğıt üretimi Çin'de M.Ö. 2.yüzyılda üretilmeye başlansa da ancak 12. yüzyılda Türkistan, İslam dünyası, Kuzey Afrika yoluyla İspanya ve Sicilya üstünden Avrupa'ya ulaşabilmiştir. Kâğıttan erken dönemlerde nasıl yararlanıldığına ilişkin kanıtlar vardır. M.Ö. 93'te Çin hikâyesinde anlatılana göre kâğıt ilk kez bir mendil gibi kullanılmıştır. İlk örneklere bakıldığında kâğıdın paçavra, dokuma gibi artık malzemelerin bir araya getirilerek hamura dönüştürülmüş ve su üzerindeki bez kalıplarla şekillendirmeler yapıldığı görülmektedir. Aradan geçen zamanla birlikte kâğıt kaynağı olarak artık malzemeleri terk etmişler; yaşadıkları yörelerde daha yoğun bulunan hamur, kenevir, jüt hintkamışı ve bambu gibi bitkisel ağaçsı liflerden ya da kâğıt dutu ile dut ağaçlarının iç kabuğundan kâğıt yapmaya başlamışlardır. 618-907 yılları arasında kâğıt üretiminde ciddi bir uzmanlaşma gerçekleşiren Çinliler, kâğıdı belli amaçlar için üretmeye başlamışlar ve kâğıdın özel niteliklerinden yararlanmışlardır. Ambalaj, yazma ve resim dışındaki amaçlar için de uygulamaya koymuşlar ve törensel adaklarda, ev eşyalarında, giysilerde şapkalarda ve uçurtmalarda kullanmışlardır. Çinliler kâğıt yapımı konusunu bir sır gibi saklamışlardır. Bu nedenle ancak M.Ö. 700 yıllarında Kore, Japonya ve Türkistan öğrenebilmiştir. Çin milattan sonraki ilk binyılda bütün Asya'da Budist çalışmaların yayılmasında başlıca rol oynamış, Budizm de Asya'da kâğıdın yayılmasına aracılık etmiştir. Araştırmalarda, Çin Budizm'inin yayıldığı bölgelere yakın ülkelerde kâğıt yapım ve kullanımının daha erken gerçekleştiği saptanmıştır (Ketenci ve Bilgili, 2006, s. 204).

Kâğıt yapmanın sırrı, Orta Doğu'ya yayıldığında, Müslümanlar hızlı bir şekilde kâğıt fabrikaları inşa etmişler ve seri üretim için makineler geliştirmişlerdir. Bağdat yaklaşık olarak M.Ö. 794 yıllarında fabrikalar inşa etmeye başlamıştır. Dünyanın ilk kâğıt üreten merkezi haline gelmiştir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 10).

Kâğıt kesme çok modern görünebilirken, bir etkinlik olarak çok uzun, zengin bir geçmişe sahiptir. Avrupalılar daha kâğıt görmeden Çinliler bin yıldan daha önce

kâğıt kesmeye başlamıştır yukarıda da bahsedildiği gibi kâğıdı ilk üreten Çinliler olmuştur. En eski kâğıt kesme 6. yüzyıldan kalma Çin'in batısındaki uzak bir ilinde bulunmuştur. Kâğıt kesme popüler bir Çin sanatıdır. Papirüsü icat eden eski Mısırlılarda kâğıt kesme gibi herhangi bir şeye dair kanıt bulunmamıştır (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 9).

Tang hanedanı döneminde (M.S. 618-906) kâğıt kesme popüler hale gelmiş ve hanedanlık savaşları ve değişim sebebiyle kâğıt kesme güneye doğru kayarak, resimlerdeki konulara yenileri eklenmiştir. Batı etkisinin izleri ile cesur renk kullanımları gibi modernist etkiler çalışmalara yansımıştır (PaperCutting, 1964).

Çinliler kâğıt kesme tekniğine Jian Zhi adını vermişlerdir. Zamanla yayılan bu teknik gölge oyununda kullanılan kuklaların tasarımına da ilham olmuştur. Yalnızca Wayang Kulit ya da Anadolu Karagöz oyunlarındaki kuklalar kâğıt yerine hayvan derisi kullanılarak yapılmıştır (Songür Dağ, 2015, s. 98).

13. yüzyıla kadar Çin'in her yerinde kâğıt kesme uygulanır hale gelmiş ve en çok işlenen konular ise hayvanlardan karanfiller, şakayıklar, bambu gibi canlıların yanı sıra pancar ve lahana gibi tarımsal ürünler olmuştur. Bazı kâğıt kesmelere çeşitli sembolik anlamlar yüklenmiştir. Buna örnek verilecek olursa çocuklar için nar, şeftali ve çam uzun yaşamın sembolü olurken, limon, bereketli bir hasatı simgelemiştir. Balık avlama, kümes hayvanlarının beslenmesi, dokuma, günlük yaşam ve çalışma sahneleri gibi tüm manzaralar da kesilmiştir. Çocukların oyun oynaması, dans etmesi gibi kâğıt kesme eğlenceli bir uğraş olmasının yanı sıra köy evlerinin pencerelerini de süslemiştir. Şehirlerde, konu olarak tarihi şahsiyetler, halk hikayeleri ve ünlü romanlar daha çok popüler kesimler olmuştur. Sıradan olan Avrupalılar ise kâğıda ulaşmadan önce başka malzemeleri keserek resimler yapmaya başlamışlardır. Örneğin Polonyalı çobanlar koyun makası kullanarak kabuk ve derilere desenler kesmişlerdir. Kâğıt ulaşılabilir hale geldiğinde, Almanlar ve Hollandalılar tarafından kullanılan daha hassas kesme aletlerine geçmek yerine makaslarını kullanmaya devam etmişlerdir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 9, 11).

Wycinanki (vee-chin-non-key) adı verilen farklı Polonya kesme tekniği, ilk önce beyaz badanalı duvarları süslemek için kullanılmış, ama aynı zamanda mobilya,

dolap, beşik, raf ve hatta battaniyeleri süslemek için de kullanılmıştır. Çoğunlukla simetrik olan kesimler, Paskalya geleneğinin ortak bir sembolü olan Ladin ağacı ve horoz gibi popüler şekiller olmuştur. Tasarımlar genellikle tek renkliken zengin bölgelerde farklı renkler kullanılmıştır (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 11).

Hindistan'da kâğıt kesme, Kral Krishna'nın ibadetinde kullanılan ritüel bir zanaat olan sanjih için kullanılmıştır. Bu, Hindu tanrılarını karşılayan Rangolis adı verilen oturma odası veya avlu zeminlerinde dekoratif desenler yapmak için kullanılan tanrının hayatından sahneleri tasvir eden karmaşık şablonların kesilmesini içermektedir. 1300'lerde, İsrail'de Yahudi cemaati tarafından dua yönünü belirtmek için evine yerleştirilen küçük süs yerleri ve Shavuot'un Yahudi bayramı için süslemeler gibi karmaşık dini eserler oluşturmak için kâğıt kesmeden yararlanılmasıyla ortaya çıkmaya başlamıştır (Gildersleeve, 2014, s. 7).

Kâğıt, Hıristiyan kilisesinin yüzyıllar boyunca kullanımını yasaklamaya çalıştığı güçlü bir unsur olmuştur. Çünkü Müslüman dünyasının ticaret ve kültüre kâğıt yoluyla hâkim olmaya çalışmasından korkmuşlardır. Ancak Müslümanlarla yaşayan ve ticaret yapan Yahudiler kâğıda erişebilmesi sayesinde Müslümanlar kâğıt kesmenin güçlü bir ticaretini geliştirmişlerdir. Türkiye'de kâğıt kesme çok erken bir endüstri olarak ortaya çıkmıştır. 11. yüzyıl zanaatkârları iseyaygın olan gölge tiyatroları için resim kesmişlerdir ve 16 yüzyılda bir kâğıt oymacıları birliği kurulmuştur. 1582'de kâğıt kesenler, çok renkli kâğıttan yapılmış çiçeklerle bahçeleri ve kaleleri süslemişlerdir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 10).

Yahudi kâğıt kesmeleri daha çok dini ve mistik amaçlara hizmet etmiştir. Kâğıt kesme konusu olarak; nazardan korunmak, dini bayramlarda evi dekore etmek, ibadetin yönünü belirtmek ve ölenleri anmak için kesimler yapılmıştır. Davut'un yıldızları, Zodyak'ın ve on iki kabilenin işaretleri, sütunlar, çömlekler, bitki örtüsü kuşlar hayvanlar gibi Yahudi objelerinde ve muskalarda geleneksel semboller ve yazılar içeren kesmeler bulunmuştur (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 10).

15. yüzyıl ortalarında Avrupa kâğıt üretiminde kendi kendine yetene kadar Osmanlı Türkleri ve Mısırlılardan toplu kâğıt satın almışlardır. Kâğıt ilk başta pahalı bir ürün olarak varlığını bir süre sürdürmüştü ve kesimi öncelikle dini amaçlar

için kullanılmıştır. Manastırlarda, el boyaması parşömenler bazen kesimlerle süslenmiştir(Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 10).

15. yüzyılın sonunda, Ukrayna ve Polonya gibi ülkelerde ilk olarak özel mektupların mühürlenmesi için üst sınıflar tarafından çalışmalar oluşturulmuştur. Daha sonra, kâğıt daha ucuz ve erişilebilir hale geldikçe, sanat formu kırsal alanlara yayılmıştır. Sıradan tarım işçileri, evleri ve insanlar, hayvanlar ve bitkilerin stilize figürlerini temsil eden dini kutlamalar için "vytynanky/wyciananki" adı verilen son derece dekoratif parçalar yapmışlardır. 16. yüzyılda İsviçre ve Almanya'da "scherenschritte" adı verilen kâğıt kesme tekniğinin kullanıldığı geleneksel olarak simetrik ve kontrast formlar kullanılarak siyah beyaz kâğıtla oluşturulmuştur (Gildersleeve, 2014, s. 7).

Japonya'nın Edo döneminde, 1615-1868'de bir sanat formu olarak kâğıt kesimi gerçekten ortaya çıktığında, Japonların tasarımlarında simetri görmekten keyif aldıkları anlaşılmaktadır. İnsanların kâğıtları kare bir şekilde katlayarak güzel bir desen oluşturmak için kestikleri çalışmalara"monkiri"adını vermişlerdir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 10).

17 ve 18. yüzyıllarda kâğıt kesme tekniğiyle yapılan illüstrasyonlar popülerleşmiştir; öyle ki artık yalnızca süsleme olarak değil anlatımı destekleyen illüstrasyon işlevini kazanabilmiştir. Kâğıt kesme ile illüstrasyonun animasyona dönüşmesinin en önemli örneklerini ise Alman sanatçı Lotte Reinenger'in animasyon filmlerinde görebiliriz (Songür Dağ, 2015, s. 98).

17. ve 18. yüzyıllarda, silüetleri yapmak çok tercih edilen bir kâğıt kesimi haline gelmiştir. İlk başta zenginlerin bir eğlencesi ilgi alanı gibiyken, daha sonra ise profesyonel olan bu kâğıt kesme işiyle uğraşanlarla bu alan yaygınlaşmış, tüm ailelerin resimlerini yapmaya başlamışlardır. Daha sonra fotoğrafın gelişmiş olması ise kâğıt kesme tekniğini olumsuz etkilemiştir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 11).

Kâğıt kesme "Scherenschnitte" olarak bilinen Almanya'da Gusto ile ortaya çıkmıştır. Daha çok aşk mektupları yazmak için kullanılmıştır. Genç erkekler kalpler, çiçekler ve oldukça duygusal yazılar olan bu mektupları yapmışlar ve

sevgililerine sevgilerini ifade etmenin bir simgesi olarak vermişlerdir. Narin Dantel gibi harfler keskin bıçaklarla kesilmiş ve bazen de suluboya ile boyayarak süslemişlerdir. Hollandalılar ise "knippen" denilen birçok kesmeyi daha çok resmi ve dini belgeleri süslemek için yapmıştır. İsviçre, "marques" denilen işaretleme yapımıştır (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 11).

Önemli yazar Hans Christians Andersen, kâğıt kesme konusunda hevesli ve istekli olmuştur. Tesadüfen Andersen'in peri masalları çoğu kâğıt kesme tekniğiyle ilgilenen sanatçılara ilham olmuştur. Andersen daha çok büyük bir makas kullanarak kestiği beyaz kâğıdı siyah üzerine yapıştırılmıştır. Onun kompozisyonlarının bazıları bir kaç saniyede oluşturduğu basit kesimlerden oluşurken diğerleri daha karmaşık simetrilere oluşmakta ve tekrar tekrar keserek katlayarak oluşturduğu daha ayrıntılı kompozisyonlardır. Kâğıt kesmeyi 1867 yılında arkadaşına yazdığı mektupta: "kâğıt kesmeyi şiire acemi bir başlangıç olarak ifade etmiştir. Okuyucu okumayı bitirdiğinde kâğıt kesme ile ortaya konan çalışmayı okuyucunun zevkine sunmuştur (Gildersleeve, 2014, s. 8; Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 11).

### **1.3.2. Günümüzde Kâğıt Kesme (Cut Out)**

Kâğıt kesme tekniği sanatçıya sınırlarını kaldırarak çok daha fazla özgürlük sunmaktadır. Bir malzeme olarak, son derece hafif ve dayanıklıdır. Katlanarak herhangi bir şekle sokulabilir ve bir dizi kullanım olanaklarına sahiptir. Bu sebeple de sanat eserleri çok çeşitlilik göstermektedir (Gildersleeve, 2014, s. 6).

Kâğıt kesme tekniği, herhangi bir sanat okullarının müfredatlarında bulunacak bir alan olmadığından belirsiz bir uygulama olarak görülebilmektedir. Çoğu zaman ilgi duyan ve diğer sanatsal ortamlarla ilgili bilgi ve deneyimi olan kişiler tarafından keşfedilerek öğrenilmektedir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 12).

Geçmişten günümüze kâğıt kesme tekniği ile yapılan çalışmalar çeşitli şekillerde ve anlamlarda karşımıza çıkmaktadır. Kimi sembolik anlamlar içerirken kimi ise bir uğraş bir süsleme amacı gütmektedir. Günümüzde ise gelişen teknolojiyle birlikte kâğıt kesme tekniğiyle uğraşanlara sınırsız olanaklar sunulmaktadır. İllüstratörler



makas, neşter, yapıştırıcı gibi kesici ve yapıştırıcı aletlerle yapabildiği çalışmaları, direk dijital ortamda da yapabilmektedir. Hatta geleneksel yöntemle yapılan kâğıt kesme tekniğine göre bazı programlar aracılığıyla dijital ortamda daha da hızlı çalışılabilir. Daha da ötesi Özel Sağlamtimur'un da belirttiği gibi; Dijital ortamın günden güne gelişmesiyle, illüstratörler, mekanlara bağımlı olmaktan çıkarak dijital platform üzerinden internet aracılığıyla dünyadaki tüm insanlara ulaşabilmektedir (2010, s. 215).

Bir zamanlar köy evlerinin pencere ve duvarlarını süslemiş olan kâğıt kesme tekniği ile yapılan çalışmaları sadece aile ile komşular görürken, bugün küresel bir topluluk tarafından görülebilmesi daha olası duruma gelmiştir. Çağdaş zamanda kâğıt keserek belirli görseller oluşturanlar dünya çapında sergileme hevesiyle yaratıcılıklarını konuşturmakta ve bloglara web sitelerine göndermektedirler. Küresel anlamda işleri dijital ortamda sergileme olanağı sunan weblerden biri "Etsy"dir. El yapımı ürünleri satmaya izin veren bir online mağazadır. Keşfetmek ve kâğıt kesme sanatının almak için başvurulacak sitelerden biridir. Birçok illüstratör kendi web sitelerinin bulunduğu tanıtımlarında yararlanmaktadır. Örneğin Kako Ueda, (bkz. Görsel 26) çevrimiçi kesimlerini gören galeri küratörleri tarafından sergilenmeye davet edildiğini itiraf etmektedir. Ayrıca bu teknikle illüstrasyon yapan kişiler ayrıntıları ve çalışma şekillerini dijital ortamda iletişim kanalları aracılığıyla da paylaşmaktadırlar (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 12).

Son birkaç yılda, bazı illüstratörler geleneksel kâğıt kesme tekniğin tadını veren dijital ortamda illüstrasyonlar yaparak, açık hava reklamları, dergiler, web siteleri gibi dijital ortamlarda kullanma olanağı sunmuştur. Kâğıt temelli illüstrasyonlar kaymayla birlikte şuan birçok kitap, web siteleri ve bloglar kâğıt kesme sanatına odaklanmışlardır (Gildersleeve, 2014, s. 6).



**Görsel 26.** Kako Ueda'nın kâğıt kesme tekniğini kullanarak yaptığı çalışmalarından örnekler.

(Erişim: 01.02.2020).

<https://kpariya.wordpress.com/2012/01/25/kakoueda/>

Tüm bu dijital olanaklarını yanı sıra geleneksel teknikle kâğıtları keserek kitap resimlemeyi tercih edenler, çok büyük boyutlarda enstelasyonlar yaratıp bu tekniğin kendisini bir sanat nesnesi haline getiren illüstratörlere de rastlanmaktadır. Kâğıtları kesmenin yanı sıra bir yandan da renklendirme de yapabilmektedirler (Songür Dağ, 2015, s. 98).

Geleneksel kâğıt kesme tekniğinin bugünün dijital olanaklarından yoksun olduğu dönemlerde bir kesime bakarak hemen Çin ya da Polonya'nın kaynaklarında olup olmadığını söyleyebiliyorken, bugün bu daha az mümkün olmaktadır. Günümüzde kâğıt kesme tekniğine ilgi duyanların birçoğu artık doğdukları kıtada, ülkede yaşamamakta, çalışmamakta veya sergilememektedir. Beatrice Coron, New York'ta yaşayan bir Fransız sanatçı, Elsa Mora Küba'da doğsada Kaliforniya'da yaşamaktadır. Hina Aoyama yine Fransa'da yaşayan bir Japon sanatçı, Su Blackwell Londra'da bulunmakta ancak Amerika Birleşik Devletleri'ne kâğıt televizyon reklamları yapmak için seyahat etmektedir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 12).

Son birkaç yılda, bazıları tasarım dünyasında geleneksel tekniklere doğru kaymıştır. Geleneksel tekniğin tadını veren illüstrasyonlar, tamamen dijital tad veren görsellerin yerini almıştır. Bu yeniden canlanış ile kâğıt temelli

illüstrasyonlara doğru bir kayma olmuş ve şuan birçok kitap, web siteleri ve bloglar kâğıt kesme sanatına odaklanmışlardır (Gildersleeve, 2014, s. 6).

### 1.3.3.Kâğıt Kesme (Cut Out)Tekniğiyle Yapılmış Örnekler

Kâğıt çoğu yaratıcı uygulamalarla birleştirilerek kesildiğinde nasıl etkileyici bir unsura dönüştüğünü son zamanlarda illüstratörler ve sanatçılar ortaya koydukları çalışmalarla göstermektedir. Örneğin düz basit bir harf kesimi minimal ve dekoratif görünebilmektedir. Beyaz kâğıt üzerinde negatif boşluklar kesilerek oluşturulduğu gibi renkli kâğıtlarla da bu işlem yapılmaktadır. Eskiden geleneksel tekniklerle ortaya koyulan çalışmalar, günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte tamamen dijital ortamda çeşitli yazılımlar kullanılarak da çalışılabilmektedir.

Kyle Bean, bağımsız Brighton'da yaşayan bir illüstratör bir tasarımcıdır. Kavramsal tasarımlarıyla tanınmaktadır ve BBC, Louis Vuitton ve Selfridges gibi uluslararası müşteriler için düşündürücü parçalar yaratmıştır (bkz. Görsel 27). Birçok malzeme ile çalışmasına rağmen daha çok kâğıtla çalışmayı tercih etmektedir (Gildersleeve, 2014, s. 18).



**Görsel 27.** Kyle Bean'in kağıdı keserek oluşturduğu Louis Vuitton için yaptığı çalışmalarından örnekler (Erişim: 01.02.2020). <https://kylebean.co.uk/portfolio/louisvuittonsuits>

Kurulum sanatçısı (bkz. Görsel 28) Mia Pearlman ise kesime başlamadan önce hafif bir şekilde Hindistan mürekkebiyle çizerek keseceği alanları belirlemektedir.

İlk çizimi taslak biçimindedir çünkü kesimi tam olarak belirleyip o görsele bağlı kalmayı sevmemektedir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 13).



**Görsel 28.** Mia Pearlman – Cloudscapes (Erişim: 05.02.2020).

[http://miapearlman.com/CUT\\_PAPER/one.htm](http://miapearlman.com/CUT_PAPER/one.htm)

Martin ve Line Andersen kardeşlerin yürüttüğü "Andersen M Studio" özgün ve heyecan verici yaratıcı çalışmalar ortaya koymaktadırlar. Stüdyo, grafik tasarımdan ayrıntılı stop-motion tekniğiyle ortaya koyulan animasyonlara kadar birçok farklı disiplinde çalışmaktadır. "Cartier", "Nokia ve Channel 4" gibi müşteriler ile de çalışmışlardır. Stop-motion tekniğiyle çalıştıkları "Going West" onlara iki Cannes Gold Lions da dahil olmak üzere bir dizi prestijli ödül kazandırmıştır (Gildersleeve, 2014, s. 13).

Helen Musselwhite'in ormanları çalışırken kesimlerinde birçok renkli kâğıt parçaları kullanmaktadır. Birbirleriyle ilişkilendirerek katmanlandırmakta (bkz. Görsel 29) ve ardından bir kutu içinde görüntülenecek şekilde çerçevelemektedir. Molly Jey isebaykuş, geyik ve kirpi, ormanlık yaratıklar gibi benzer konular ile çalışmaktadır. Çalışmaları incelendiğinde beyaz üzerine beyaz kâğıdı katmanlandırarak kullanmakta ve çalışmasına bakıldığında ağacın dalları birbirine

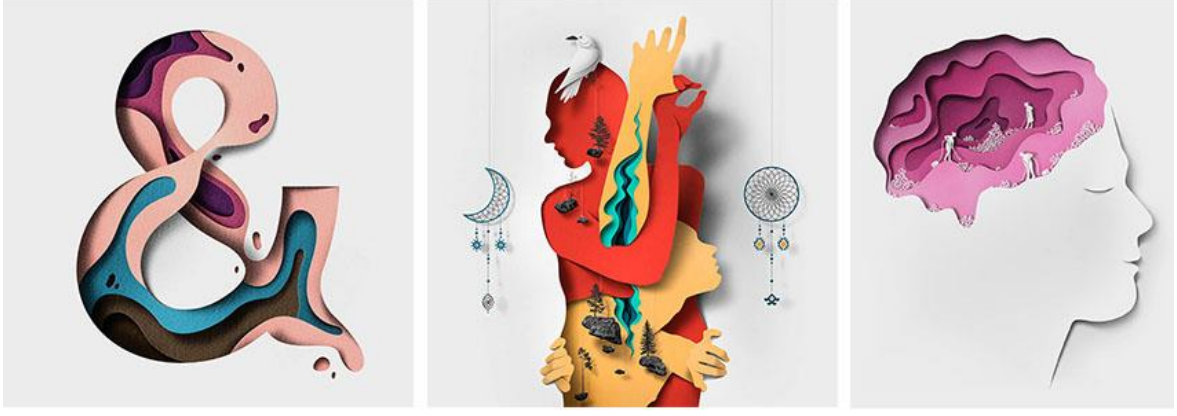


geçmiş gibi görünmektedir. Emma Van Leest, karmaşık gölge kutusu dünyaları yaratan başka bir sanatçısıdır. Kâğıt kesimleri kutulu veya çerçevelenmiş bir şekildedir ve kesme ve arka plan arasında dramatik, gölge dolu bir atmosfer yaratmak için yeterince geniş alan bulunmaktadır (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 16).



**Görsel 29.** Helen Musselwhite'in renkli kâğıt kesme çalışmasından bir örnek (Erişim: 05.02.2020).  
<https://helenmusselwhite.com/projects/little-houses/>

Estonyalı Eiko Ojala'nın çalışmaları incelendiğinde 3D gibi görünse de aslında 3D yazılımı kullanmadan dijital ortamda çalışmakta ve sanki elde kâğıt keserek oluşturmuş gibi görülmektedir (bkz. Görsel 30, 31). Ojala kâğıt dokusunu dijital ortamda oluşturmakta ve gerçek ve yapay dokuları birleştirerek dijital ortamda çalışmaktadır. Çalışmaları incelendiğinde ise, hangisinin gerçek kâğıt olup olmadığını söylemesi zordur (Erişim:03.02.2010.<https://freeyork.org/art/eiko-ojals-digital-papercut-illustrations/>)



**Görsel 30.** Eiko Ojala'nın kâğıt kesme tekniğiyle yaptığı çalışmalardan örnekler (Erişim:03.02.2020). <https://freeyork.org/art/eiko-ojals-digital-papercut-illustrations/>



**Görsel 31.** Eiko Ojala'nın kâğıt kesme tekniğiyle yaptığı çalışmalardan örnekler (Erişim:03.02.2020). <https://freeyork.org/art/eiko-ojals-digital-papercut-illustrations/>

Cindy Ferguson'un çalışmalarına bakıldığında, dinozora binen bir çocuk görüldüğü gibi tasmalı bir kaplanla yürüyen genç bir kız da olabilmektedir. Ferguson Has ise çocukların kesimde ellerini kullanabilmeleri için çok küçük ve basit şablonlar bile yapmaya çalışmıştır. Ama onun stili bilinçli olarak yapılmış bir ilginçliktir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 12).

Bomboland, 2008 yılında iki yetenekli yaratıcı Maurizio Santucci ve Elisa Cerri tarafından kurulan Lucca, İtalya'da bulunan bir illüstrasyon stüdyosudur. Yayıncılık, reklamcılık müşterileri için çalışan stüdyo, çocuk kitapları oluşturma, Washington Post ve Wired gibi dergi ve gazete yayınlarıyla çalıştığı gibi; Nokia, BMW ve Unicef gibi şirketler ile çok sayıda reklam kampanyasına görseller oluşturmuştur. Kâğıdın geçmişten günümüze güvenilir bir malzeme olmasından

ötürü ve 3D nesnelere dönüşme potansiyeli olduğundan Maurizio Santucci ve Elisa Cerri kâğıtla çalışmayı doğal olarak beraberinde getirdiğini söylemektedir. Bomboland dünyası renkli, zengin ve muhteşem yaratıklarla ve karakterlerle doludur ve tamamen kâğıttan yapılmıştır (bkz. Görsel 32). Çalışmalarında yetenekleri ve titiz işçilikleri dikkat çekicidir. (<https://www.designandpaper.com/bomboland/>).



**Görsel 32.** Bomboland'ın çalışmalarından örnekler (Erişim:03.02.2010).

<https://www.designandpaper.com/bomboland/>

Kâğıt kesme Elsa Mora için bir ifade biçimi ve bir tür meditasyon yapma şeklidir. Kâğıt parçaları yaratma sürecinde, malzeme ile derin bir his yaşamaktadır. Basit bir kâğıdın anlamlı bir şeye dönüştüğünü görmek için ortamın sonsuz olasılıklarından etkilendiğini ve her kâğıt kesimi onun için bir kapı açıklığı gibi olduğunu söylemektedir. Nasıl bir şey ortaya çıkacağını merak etmekte ve keşif hissi onu çalışmalarını hakkında heyecanlandırmaktadır (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 3).

## 2. BÖLÜM : ÇOCUKLARA YÖNELİK ETKİLEŞİMLİ E KİTAP TASARIMI

Bilgisayar bazen eğlence aracı olarak, bazen de ders çalışmak amacıyla çocuklar tarafından kullanılmaktadır. Dolayısı ile çocuklara yönelik hazırlanan elektronik kitaplar, hem zevkli ve eğlenceli vakit geçiren kitaplar olmakla birlikte kolaylıkla ulaşılabilirlik özelliğine de sahiptir. Çocukların yaşları göz önünde tutularak hazırlanan bu kitapları dijital ortamda açarak okuması çok kolaydır. Burada çocuklar için yapılması gereken şey yetişkinin internete bağlanarak ona uygun kitabı seçmesi ve dijital ortamda açılabilmesi için indirmesidir. E-kitaplarda sunulan



özellikler ile yetişkin, çocuk ya da e-kitabın sesli okuma özelliği varsa sesli okumasını da sağlayabilmektedir.

Çocuk kitaplarının dijital versiyonu olan e-kitaplar çocuklara öykü kitaplarını animasyonlar eşliğinde okuma ve zevk alma fırsatı sunmaktadırlar. Bu kitaplar çocukların işitme ve görme duyularını interaktif etkinlikler yardımıyla destekleyerek onlara farklı seçenekler sunabilme özelliğine sahiptirler (Tepetaş, 2013, s. 225).

E-kitap, basılı kitap ile karşılaştırıldığında birçok olumlu özellikler sunmaktadır. Elektronik kitap basılı kitaba göre üretimi daha ekonomiktir. Kâğıt tüketimi olmadığından daha çevreci denilebilir. Elektronik kitabı tüm dünyaya sunabilmek dağıtımını sağlamak basılı kitaba göre daha kolaydır. Elektronik kitaplara çoklu ortam özellikleri (ses efektleri, müzik, etkileşim özellikleri) eklenebilmektedir. Kolaylıkla tüm sayfalar arasında dolaşım sağlanabilirken kullanıcının isteğine göre bazı özellikler kapatılıp açılabilir. Oyun ve birtakım etkinliklerle kullanıcıyı kitaba dahil edilebilmektedir.

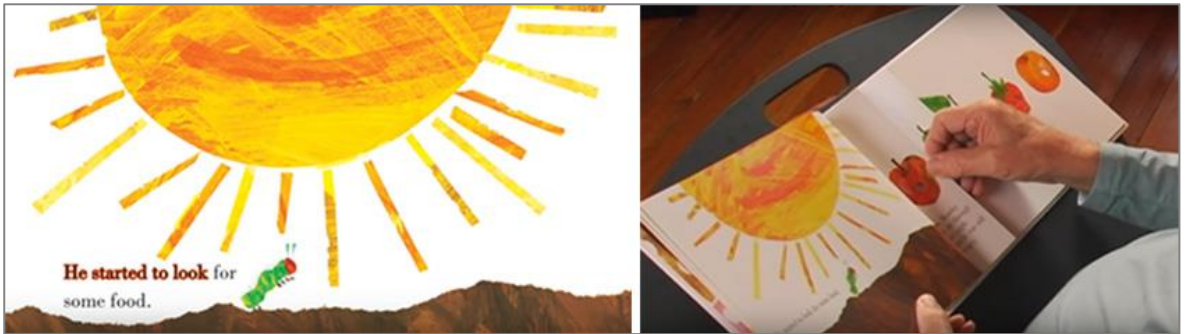
Günümüzde teknoloji sayesinde sunulan olanaklarla dünyadaki elektronik çocuk kitaplarını tanımak, farklılıklarını ve benzerliklerini görmek, yeni bilgiler edinmek çok kolaydır. E-kitapta bulunan özelliklerle okuma daha eğlenceli hale gelebilmektedir. Çocukların teknolojik bir ortamda karakterleri oluşturmaları onların kıyafetlerini giydirmeleri, bunlarla oynamaları bilgisayarlar aracılığıyla da yapılabilmekte ve bu şekilde çocuklar deneyerek öğrenebilmektedir (Tepetaş, 2013, s. 226).

Elektronik yayınlar, aile ve çocuklar için her konu ve türden eserler sunmaktadır. Ailenin ya da eğitimcinin internette yer alan sitelerden ödeme yaparak kitap almasına gerek olmadan ücretsiz sunulan kitaplara da ulaşabilmektedir. Aile ve eğitimciler isterlerse kendi bilgisayarlarında çocukları için bir kütüphane oluşturabilmektedir. Böylece çocuklar, bilgisayarı açarak, basit birkaç hareketle internette dolaşmadan, kendileri için seçilmiş olan kitaplara bakabilmekte ve istediklerini seçebilmektedir. Bu tür çalışmaların yapılabilmesi için ülkemizde bulunan yazarların ve yayınevlerinin özveri olarak çalışmaları gerekmektedir (Gönen ve Uyanık Balat, 2002, s. 166).

## 2.1. E Kitap Tanımı

Günümüzde elektronik veriyle çeşitli şekillerde karşılaşılmaktadır. web üzerinden yayınlanabilir. Blog paylaşımlarında sosyal medyada birçok veriyle karşı karşıya kalınabilir ama her karşılaşan veriye e-kitap olarak tanımlanamaz. E-kitap Morgan'ın ifadesiyle elektronik bir cihaz yoluyla okunabilen yazılım donanım kombinasyonudur (1999, s. 36). E-kitaplarda sesli okuma, yazı karakteri veya ölçüsü değiştirme, kitap ayracı kullanabilme, not alabilme ve birçok çeşitte dolaşım özellikleri sunulabilmektedir. Yazılımın yanı sıra ürünün ergonomik boyutu tanımlama açısından önemlidir (<https://tr.wikipedia.org/wiki/E-kitap>). Tüm bu bilgilere dayanarak e-kitaplar çeşitli yazılım ve donanım kullanarak geleneksel kitapların elektronik formatlara dönüştürülmesiyle dijital ortama aktarılan ve kullanıcıya sunulandır şeklinde ifade edilebilir.

Živković'e göre elektronik kitap basılı kitapların sayısallaştırılmış sürümleridir. Ona göre geçmişten günümüze yıllarca varlığını sürdüren basılı kitaplardan ayıran en önemli niteliği okuyucunun yazı, görsel, ses ve video gibi araçları kullanılabilmesi ve konuyla ilgili internet linklerine anında ulaşabilmesidir (2008, s. 6). E-kitaplar basılı kitapların çeşitli yazılım ve donanımlar aracılığıyla sayısallaştırılmalarının yanı sıra (bkz. Görsel33,34) zenginleştirilmiş içeriklere de sahip olabilmektedir (Goel ve Ahuja, 2010, s. 31).



**Görsel 33.** Eric Carle'nin yazıp resimlediği hikayenin sol taraftaki sayısal ortama aktarılmış versiyonu ve sağ taraftaki basılı kitaptan sayfalar(Erişim: 19.03.2020).

<https://www.amazon.com/Very-Hungry-Caterpillar-Eric-Carle/dp/0399226907>



**Görsel 34.** "Oh What a Tangle!" hikayesinin çoklu ortam içeren arayüz görüntüleri (Erişim: 20.03.2020). <https://appadvice.com/app/oh-what-a-tangle-kids-bedtime-story-best-ebook/573508067>

"Elektronik kitap, hem geleneksel kitabın temel özelliklerinin elektronik formatta taklit edilmesi hem de e-kitabın kolay ve verimli kullanılabilir hale getirilmesi için internet teknolojilerinden yararlanılmasına dayanır. E-Kitap, monitörler, cihazlar, ve kişisel bilgisayarlarda çeşitli görüntüleme için izin veren dijital formattaki tekil bir monografi ya da çok ciltli kitaplar seti halini alabilir. Bir e-kitap koleksiyonu içeriğe ulaşabilmek için başka bir cihazın dışında sadece kişisel bilgisayarlar gerektirerek her zaman, her yerde internet aracılığıyla erişilebilir olmalıdır. İdeal bir e-kitap değerli bir içerik vermelidir, çevrimiçi ya da çevrimdışı görüntülenme yeteneğine sahip olmalı, bir PC'ye dosya indirebilmeli ve bir el cihazı ya da kişisel dijital asistan yardımı ile görüntülenebilmelidir. Kullanıcılar eriştikleri içerik ve kullanım gizliliği için garanti altına alınmalı ve formatına bakılmaksızın ürün ve içeriği biriktirebilmeli ve özelleştirebilmelidirler." (Connaway, 2003, s. 5).

Birçok basılı kitap artık günümüzde e-kitap olarak da bulunabilmektedir. Klasik basılı çocuk kitaplarının bir türü olarak e-kitap formatında piyasaya çıkmaktadır. Bu e-kitaplarda özellikle okuma bilmeyen okul öncesi çocuklar için sesli okuma özelliğinin bulunması çok önemlidir. Bunun yanı sıra çocukların ilgilerini çekecek birtakım animasyonlar, müzikler, ses efektleri, okumayı takip etmeyi sağlayacak arayüz tasarımlarında (bkz. Görsel 35) birtakım yönlendirmeler vardır (Tepetaş, 2013, s. 225). Tüm bu özelliklere sahip e-kitaplar çocuklara eğlenceli bir ortam sunmasının yanı sıra eğitici öğretici nitelikler de kazandırmaktadır.



**Görsel 35.** "Even Monsters Get Sick" hikayesinin arayüz görüntüleri (Erişim: 20.03.2020).

<https://www.amazon.com/Busy-Bee-Studios-Even-Monsters/dp/B009RAP2AC>

## 2.2. E Kitabın ve E Kitap Okuyucularının Gelişimi

Taşçıoğlu'na göre; sadece sözlü iletişimin gerçekleştiği dönemlerde koruyup saklayamadığı bilgiyi insanların kaydetmek, saklamak ve paylaşmak istemesiyle kitap doğmuştur. Bu nedenle hemen her şeyi kaydeden bir banka haline gelmiştir (2013, s. 161). Matbaanın bulunması ve insanoğluna sunulmasıyla okuyucunun bilgiye ulaşması kolaylaşmış ve kitap sayılarıyla birlikte kütüphaneler sayıca artmıştır. Daha sonra bilgisayar ve internetin ortaya çıkması gibi bu büyük gelişmeler kitabın binlerce yıllık geçmişinde yeni bir sayfanın açılmasına öncülük etmiştir. Böylece basım teknolojilerindeki yenilikler ve bilgisayar temelinde yürüyen matbaa sürecine paralel olarak yayıncılık anlayışı da zaman içerisinde değişerek, kâğıda bağımlı olmaktan çıkıp elektronik ortamda kitap okuyuculara sunulmaya başlanmıştır (bkz. Görsel 36,37).



**Görsel 36.** İlk taşınabilir e-kitap okuyucu (Erişim: 20.03.2020).

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Personal\\_Electronic\\_Aid\\_to\\_Maintenance\\_PEAM.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Personal_Electronic_Aid_to_Maintenance_PEAM.jpg)



**Görsel 37.** Taşınabilir e-kitap okuyucu cihazlar (Erişim: 20.03.2020).

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:EReading\\_devices.JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/File:EReading_devices.JPG)

Elektronik kitap alanındaki en çarpıcı dönüm noktası ise tarihe atıfta bulunarak isimlendirilen 1971 yılına denk gelen Michael Hart adlı girişimcinin başlattığı Gutenberg Projesi olmuştur. Proje kapsamında, telif süresi dolmuş, yayınlanmasında ve dağıtımında sorun olmayan kitapların olduğu dijital bir kütüphane oluşturulmuştur. Genellikle dünya klasikleri ve akademik yayınlardan oluşan kütüphanede 50,000'nin üzerinde kitap konu başlıklarına göre sınıflandırılarak, ücretsiz biçimde indirilmesine veya çevrimiçi okunmasına olanak verilmiştir (Turgut, 2018, s. 207). Ayrıca 1980 yıllarında basit düzeyde metinlerin birlikteliğinden oluşan e-postalar yollanmıştır. Bunlar elektronik kitap kapsamında sayılan erken örneklerdir (Pettenati, 2001, s.1).



Afternoon adlı e-kitap 1987 yılında yayınlanmıştır. Sonraki zamanlarda çok fazla e-kitap yayınlanmış olsa da Stephen King'in Riding The Bullet romanını kullanıcılara ulaşma hızına ve sayısına hiçbiri ulaşamamıştır o dönemlerde (Keenan, 2000, s. 90). 1992'de ise, elektronik kitaplar daha kolay okunabilecek boyuta ulaşmıştır. Tüm bunları 1993'te BiblioBytes'in e-kitaplarını kullanıcıya ulaştırabilmesi için web sitesini oluşturması ve ilk elektronik kitap kullanıcılara ulaştırmak amacıyla e-kitap yayın şirketi olan The Fiction Works'un kurulması izlemiştir (Anameriç ve Rukancı, 2003, 150).

"Amazon.com" insanların ihtiyacı olan kitabı, buldukları yere ve belirli bir ücret karşılığında ulaştırma amacıyla ortaya çıkmıştır (Taşçıoğlu, 2013, s. 161). Kindle'in (bkz. Görsel 38) ortaya çıkma nedeni ise, yaklaşık 3500 kitabın bazı yazılım ve donanım aracılığıyla gözü yormayan e-mürekkep teknolojisiyle okunmasını sağlamasıdır (Taşçıoğlu, 2013, s. 164).



**Görsel 38.** Amazon Kindle cihazının ilk örneklerinden bugün kullanılan versiyonlarına kadar olan değişimi. (Erişim: 20.03.2020). <https://techcrunch.com/2017/11/20/how-the-kindle-was-designed-through-10-years-and-15-generations/>

Çocuklar ilk başlarda bilgisayar üzerinden internetle veya CD-ROM, DVD aracılığıyla sunulan kitapların elektronik versiyonlarını deneyimleyebilmişlerdir (De Jong ve Bus, 2004, s. 378). 1971'de Gutenberg Projesi ile dijitalleştirilen kitaplar tüm bilgisayarlardan erişilebilir hale getirilerek dijital yayıncılık alanında önemli bir adım atılmış ve sonrasında çocuklara yönelik basılı olan kitaplar dijitalleştirilmiş ve çoklu ortam özellikleri e-kitaplarda görülmeye başlanmıştır (Madej, 2003, s. 9,10).

2010 yılında e-kitap alanında yaşanan gelişmeler daha da hızlanmıştır. Apple firması nisan ayında IOS işletimiyle temellendirilmiş, dokunmatik ekranı ve internet fonksiyonlarıyla zenginleştirilmiş tablet bilgisayarını "iPad"i ve sonrasında elektronik kitap uygulaması olan "iBooks"u insanlığa sunmuştur. Google firması üç milyon başlığı geçerek dünyanın en büyük e-kitap satıcısı haline gelen "Google e-Books"u piyasaya sürmüştür. 2012'de Apple Firması iPad için e-kitaplar oluşturacak ve bu kitabı doğrudan iBooks içinde yayınlamaya yarayacak olan yazılımı "iBooks Author"u duyurmuştur (<http://www.apple.com/pr/library/2012/01/19Apple-ReinventsTextbooks-with-iBooks-2-for-iPad.html>).

E-yayıncılığın çok hızlı bir şekilde gelişim göstermesiyle birlikte basılı kitaplarla karşılaştırıldığında e-kitap sayısında artış olduğu artmaya da halen devam ettiği görülmektedir. Kitabı ulaşılabilir kılan matbaanın icadından bu yana 150 milyon çeşit kitap basılmışken dijitalleşmenin basılı kitaba göre çok yakın bir zamanda gerçekleşmesine rağmen dijital ortamda sunulan kitap çeşidi sayısı neredeyse 100 milyona ulaşmıştır (Tonta, 2000, s. 91).

E-kitap alanında çok büyük bir engel olarak görülen telif hakları sorununu çözmek için ise bazı protokoller geliştirilerek iki önemli forum kurulmuştur. Bunlar Open e-Book Forum (OeBF) ve The Electronic Book Exchange Working Group (EBX) olan bu iki forumun birlikte aldıkları kararlar elektronik yayıncılık alanındaki kuralları ortaya koymaktadır (Anameriç, Rukancı, 2003, s. 155).

Türkiye'deki dijital yayıncılık ise dünyadaki gelişimle kıyaslandığında daha yavaş olduğu görülmektedir. Neredeyse basılı kitabın dijital ortama aktarımının ötesine geçememektedir. Dijital yayıncılık yapan yayınevlerinin kurulmasıyla bu alanın gelişmesine katkı sağlanmaktadır (Türkmen, 2019, s. 152). Dünyada dijital kitap tanıtımları ülkemize kıyasla daha iyi yapıldığı söylenebilir. Dünyada nitelikli e-kitapların birçok dijital kanaldan tanıtımı yapılmaktadır. Ülkemizdeki çocuk kitapları alanındaki dijital yayınların gelişmesi için ne tür çoklu ortam özellikleri içerip içermediği gibi birtakım bilgiler verilebilir. E-kitabın oyun, müzik, hikaye seslendirme, bulmaca, eğitici etkinlikler gibi çeşitli çoklu ortam özellikleri içerip



içermediği bilgileri verilmesi kullanıcının tercih etmesini kolaylaştırabilir. E-kitap satışı için amazon gibi web sitelerinin tercih edilmesinin dışında e-kitap için özel bir web sitesi yayınlanarak buradan da kullanıcılara ulaştırma hedeflenebilir ya da sosyal medya üzerinden tanıtım yapılarak kullanıcıların satın almaları için gerekli web sitelerine yönlendirme yapılabilir.

### **2.3. E Kitap Türleri**

Günümüzde basılı kitap ve elektronik ortamda sunulan e-kitap olarak iki ayrı türde sunulmaktadır. Basılı kitaplar maliyetli ve çok fazla işçilik gerektiren emek isteyen dokümanal olarak varlığını hissettiğimiz yayım ürünleridir. Basılı kitap için yeni çözüm arayışları olsa da yine de e-kitabın sunduğu olanaklara ulaşamayabilir. Basılı yayınların çocuğun gelişim özelliklerini dikkate alarak ortaya koyulan eserler 18. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Zamanla 20. yüzyıla gelinceye dek hem içerik hem de biçimsel olarak çeşitlilikler görülmüştür. 21. yüzyılda, çocuk yayıncılığı daha da belirginleşmeye başlamış ve teknolojik gelişmelerle birlikte e-kitap kavramı ortaya çıkmıştır. Bilhassa internetin kullanımı yaygınlık kazandıkça daha çok üzerinde durulan e-kitap çocuklara sayısız çoklu ortam özellikleri sunmakta ve gün geçtikçe yeni özellikler eklenmeye de devam etmektedir. Bu özelliklerin sunulduğu e-kitap kavramı; diğer kaynaklarda farklı kategorilere ayrılrsa da resimli e-kitaplar, sesli e-kitaplar, çoklu ortam kitapları, etkileşimli e-kitaplar olarak dört başlık altında incelenecektir.

#### **2.3.1. Resimli E Kitaplar**

Tuncer'e göre bir-yedi yaş arasındaki çocuklara yönelik hazırlanan "ResimliKitaplar" ayrı bir tür altında toplanmaktadır. Veri ile resmin yanyana geldiği her şey resimli kitap olarak adlandırılmamaktadır. Masal ve illüstrasyon birbirinin tamamlayıcısı da olabilir ya da resimler tek başına tüm masalı anlatacak gücü de kendisinde barındırabilir (2000, s. 202).



**Görsel 39.** "Who stole the moon?" adlı resimli e-kitap görüntüsü (Erişim: 20.03.2020).

<http://www.windypress.com/whostolethemoon/index.php>

Resimli e-kitaplar daha çok resim içeren kitaplar olmakla birlikte resimler üzerinde ya da içerisinde okunacak herhangi bir kelime ya da cümle bulunmayabilir. Çocuklar basit bir yolla resimleri ya da figürleri çeşitli yazılım ve donanım aracılığıyla seçerler, seçtikleri bu resimler onları farklı yeni etkinliklere doğru yönlendirmektedir. Resimli kitaplarda animasyonlar da kullanılmaktadır. Çocuklar animasyonlar üzerine tıklayarak (bkz. Görsel 39) yeni veya bir önceki ile bağlantılı resimlere, olaylar arasına hareket edebilmektedir. Bazı yayınevleri tarafından hazırlanan çocuklara yönelik olan resimli e-kitaplarda çocuğa; okumaya yeni başlayanlar için, anaokuluna gidenler için ve bebekler için gibi seçenekler de sunulmaktadır (Tepetaş, 2013, s. 228).



**Görsel 40.** "Jack and The Beanstalk" adlı etkileşimli e-kitap görüntüsü (Erişim:20.03.2020).

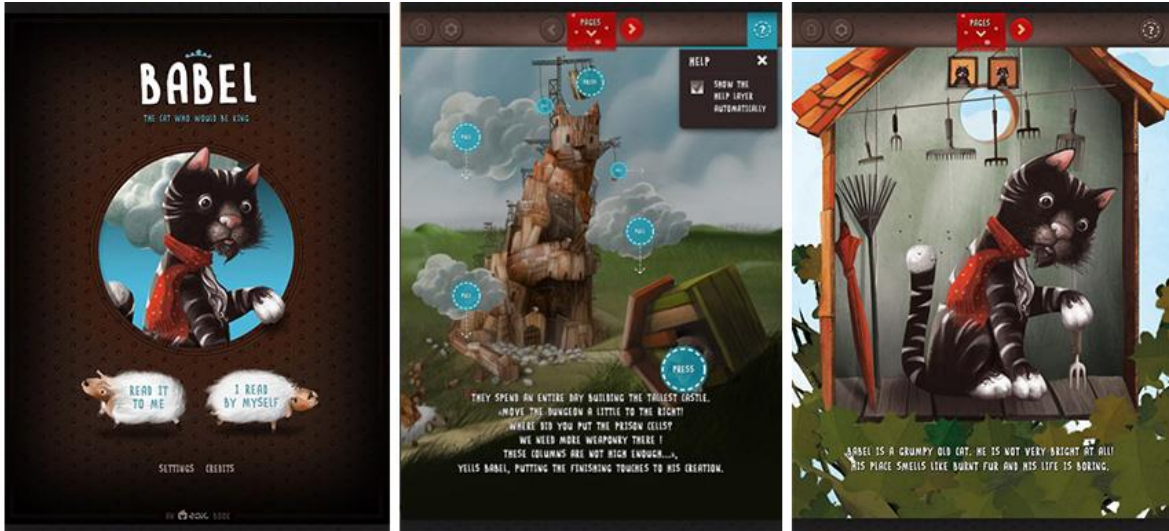
<https://play.google.com/store/apps/details?id=theLusca.app.JackBuy&gl=TR>

Resimli kitap ve dergi karıştırmak okul öncesi çocuklar için zevkli bir oyun haline gelmektedir. Bu sebeple çocuk; tanıdığı, fakat henüz adını doğru dürüst söyleyemediği varlıkların resimlerini görünce sevinç içinde birtakım sesler çıkararak ve hareketler yaparak resmin belirttiği varlığa aşina olduğunu anlatmaya çalışır. Çocuğun resme olan bu düşkünlüğünden Batı ülkelerinde 1-2 yaşındaki çocuklar için sadece resimlerden meydana gelen "bebek kitapları" hazırlanmaktadır. Daha ileri yaştaki çocuklar için, okuma merakını uyandırmak ve okumaya alıştırmak üzere, altlarında birer kelime veya cümle bulunan resimli kitaplar da bu çağdaki çocukların zevk alarak karıştırdığı eğlenceli bir araç haline gelmektedir (Gökşen, 1985, s. 14).

Fransız akademisi üyelerinden ünlü edebiyat tarihçisi Paul Hazard, 1932 yılında iyi bir çocuk kitabının, edebi açıdan ele alınan çocuk kitaplarının yanı sıra metinle ilişkisi bakımından illüstrasyonların da önemi büyüktür. İyi niteliklere sahip bir çocuk kitabı illüstrasyonları yazılı anlatımın bire bir aynısı olmayan illüstratörün yorumuyla şekillenmiş özgünlüğü yakalayabilmiş olması gerekmektedir (Bassa, 2013, s. 187).

Kay E. Vandergriff'e göre ise; çocuk kitabı resimlemeleri kendi başına bir sanat biçimi olmakla birlikte sanat eseri olarak, edebi kompozisyonun ayrılmaz parçası haline gelmektedir. Çocuk kitapları illüstrasyonu konusunda eğitimci ve aynı zamanda da çocuk kitabı illüstratörü olan Prof. İsmail Kaya'nın ifadesine göre; çocuk kitapla her etkileşime girdiğinde çizerin dünyasını merak ederek, keşfetme isteği duymalı, her çizginin, rengin, dokunun onda bıraktığı heyecanı hissedebilmelidir. Herşeyi çizerin resmetmesi doğru değildir. Çocuğun bazı parçaları hayalinde veya elektronik ortamda resmedip tamamlayabilmelidir (Aktaran: Bassa, 2013, s. 187). Tüm bu bilgiler ışığında çocuğun kitapta aktif olabilmesi gibi çocuklara yönelik hazırlanan e-kitaplarda çocuğun resim yapabilmesine imkan tanıyan seçenekler de sunulmaktadır.

Oğuzkan'a göre çocuklar için hazırlanan kitaplarda daima resim bulunmalıdır. Resim bulunmayan kitapların özellikle okul öncesi ve 8-9 yaş arası çocuklara sunulması doğru değildir. Okuma çağından önceki çocuklara yalnız resimli kitaplar verilmektedir. Okuma devresinden sonra ise resim miktarı azalmaktadır. Diğer bir deyişle çocuğa dil yolu ile daha çok şey anlatılmak istendiği için resme daha az yer ayrılmaktadır (2013, s. 386).



**Görsel 41.** Babel The Cat Who Would Be King e-kitabının sayfa tasarımlarında kullanılan illüstrasyon örnekleri (Erişim: 25.03.2020). <https://iphone.apkpure.com/babel-the-king-epic-animated-storybook/net.epic.babel.mobile>

Aykaç'a göre, kitapta bulunan içeriği algılatmada resimler önemli bir görev üstlenir (bkz. Görsel 41). Sözcükle resim kıyaslandığında resimlerin algılatmadaki payı

sözcüğe göre daha etkilidir. İnsanoğlu öğrendiklerinin %80'inden fazlasını görme duyusuyla kazanmaktadır (Aktaran: Ayaydın, 2015, s. 56).

### 2.3.2. Sesli E Kitaplar

Sesli kitaplar genellikle öykünün sesli olarak okunması ile oluşturulmuş kitaplardır. Sesli kitaplar daha çok görme güçlüğü yaşayan çocuklar tarafından ya da bazı motor becerilerini kullanamayan çocuklar için hazırlanmıştır. Ancak normal çocuklar tarafından da tercih edilmektedir. Okunan öyküdeki kelimeler kitabı seslendiren kişi tarafından uygun ses tonu ile, vurgu ve cümle yapılarına dikkat edilerek seslendirilmekte (bkz. Görsel 42) ve bazı yazılımlar aracılığıyla e-kitaba eklenmektedir (Tepetaş, 2013, s. 228).

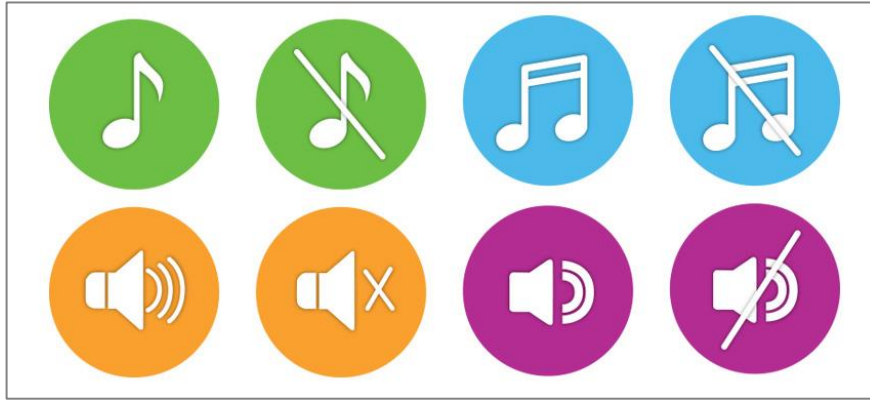


**Görsel 42.** "Even Monsters Get Sick" adlı e-kitabının kullanıcıya sunulan okuma seçeneklerinin olduğu arayüz görüntüsü (Erişim: 25.03.2020). <https://apps.apple.com/us/app/even-monsters-get-sick/id535303119>

Yapılan araştırmalardınlemenin okul başarısında önemli bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Kişi insanlarla birlikte olduğu süre boyunca %42 oranında dinleyerek geçirmektedir (Göğüş, 1978, s. 227). Bu anlamda kullanıcı dijital dünyanın bir parçası haline gelse de e-kitabın çeşitli vurgu ve tonlamalara dikkat edilerek hikayeyi seslendirmesi onun dinleme yeteneğinin de gelişmesine katkıda bulunmakta ve başarılı olmasında önemli bir etkiye sahip olmaktadır. Müzik veya

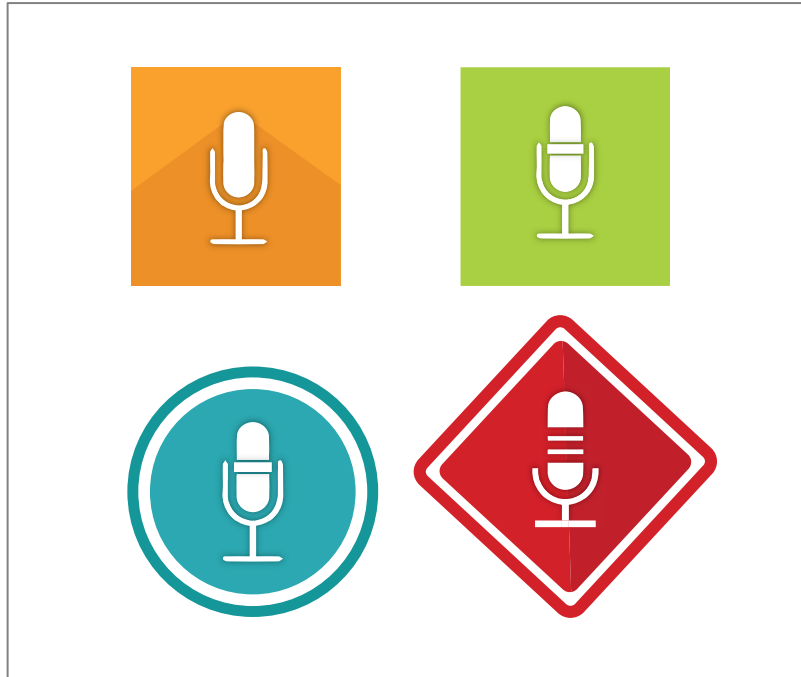


hikayenin seslendirilmesi çeşitli ses efektleri butonlar yardımıyla kullanılabilir. Bazen de tıklanarak çeşitli ses efektleri duyulabilir.



**Görsel 43.** E-kitap seslendirmelerinde kullanılan buton tasarımı örnekleri.

E-kitap kullanıcıları mikrofon özelliğini aktifleştirerek sesini kaydedebilir, kayıt edilen sesi dinleyebilir (Bulduk, 2015, s.163). Bu özellikleri kullanabilmesi için mikrofon özelliği bulunan butonlara tıklayarak açıp kapatabilir isteği doğrultusunda. Çocuk kullanıcılar için işlev ve görsel öge ilişkisi çok önemlidir. Bu sebeple e-kitap oluşturulurken renk, şekil, sembol gibi görsel öğelerin hitap edeceği yaş aralığı göz önünde bulundurularak tasarım gerçekleştirilmelidir (bkz. Görsel 43, 44).



**Görsel 44.** Mikrofon buton tasarımı örnekleri.

### 2.3.3. Çoklu Ortam Kitapları

Çoklu ortam (multimedya) kitapları metinleri, grafikleri, resimleri, sesleri, animasyonları, videoları bir araya getirilerek çocuklar için etkili, eğlenceli ortam oluşturulmasına olanak tanır. Birçok yayınevi tarafından farklı yapı ve işleyişe sahip çoklu ortam kitapları hazırlanmaktadır. Öykü kitapları, eğlendiren kitaplar, yemek kitapları, fantastik ve serüven kitapları gibi farklı birçok temada e-kitap çeşitli yukarıda sayılan çeşitli özellikler eklenerek oluşturulabilmektedir. Öykü içerisine bazı yazılım ve donanımsal araçlar yardımıyla eklenen ses, etkileşim, video gibi eğlendirici, düşündürücü öğeler sunarak (bkz. Görsel 45) çocukların bu kitaplardan daha fazla zevk alabilmesini sağlamaktadır. Çoklu ortam kitaplarının bazılarında müzikler, resimler ve metinler profesyonel kişiler tarafından oluşturulmakta ve çocuklar için özel olarak tasarlanmaktadır (Tepetaş, 2013, s. 229).



**Görsel 45.** Animasyon, ses ve etkileşim içeren My Monster Mayhem hikayesi arayüz tasarımı görüntüsü (Erişim: 27.03.2020).

<https://appgrooves.com/ios/568428630/my-monster-mayhem-kids-bedtime-story-and-best-ebook/digital-leaf-ltd>

Çocuklar bilgisayarını bazen eğlence aracı olarak, bazen de ders çalışmak amacıyla kullanmaktadırlar. Her ne olursa olsun çoklu ortam özellikleri eklenerek oluşturulmuş çocuklara yönelik e-kitap tasarımları çocuğu etkin kılarak eğlenceli



vakit geçirtmesinin yanı sıra çocuğun kitabı sevmesini sağlayarak öğrenmesini de kolaylaştırmaktadır.

Çoklu ortam öğeleriyle donatılmış duyu organlarına seslenen e-kitapların önemi büyüktür. Birçok duyu organına seslenmesiyle en üst düzeyde öğrenme sağlanabilir. Rose ve Fernlund'a göre multimedya; video, ses, müzik, etkileşim, metin, resim, grafik ve simgelerin belli bir uyumla tek bir bilgi gönderim sisteminde bir araya getirilerek kullanılmasıdır (Aktaran: Yanpar, 2005, s. 217). Mayer ise bilişsel yüke gereğinden fazla yükleme yapmanın eğitimi olumsuz etkilediğini söylemektedir. Mayer, Kuzu, Sezgin ve Perkmen'e göre öğrenmeyi destekleyecek ilkeler aşağıdaki gibidir (Aktaran: Türkmen, 2019, s.167-170:

1. Çoklu Ortam İlkesi: Sadece yazının kullanılmasından öte resim ve yazı birlikteliğinin etkili bir öğrenme sağlayacağını belirtmektedir. Yukarıda belirtilen Çoklu Ortam İlkesine göre sadece yazının kullanılmasının dışında resim ve yazı birlikteliğinin etkili bir öğrenme sağlayacağını belirtmektedir.
2. Birliktelik İlkesi (Konumsal Yakınlık / Zamansal Yakınlık): Yazı ve görsel ögenin birbirine yakın olması uzak olmasına göre daha iyi bir öğrenme gerçekleşeceğini söylemektedir.
3. Tutarlılık / Özlülük / Mantıklılık İlkesi: Kullanıcının dikkatini dağıtacak konuyla ilgisiz materyallerin kullanılmaması gerekmektedir.
4. Biçim / Sıraya Koyma/ Kanal İlkesi: yazı ve animasyonun bir arada kullanılması görsel belleğe aşırı yükleme yapılacağı için ses ve animasyon/video bir arada kullanılması önerilmektedir.
5. Gereksizlik / Aşırılık İlkesi: Ses, metin görsel ögenin hepsi aynı kullanılması bilişsel yönden aşırı yükleme olacağından iki öge bir arada kullanılması gerekmektedir. Metin ile sesin aynı anda kullanılması öğrenmeyi yavaşlatmaktadır.
6. Bireysel Farklılıklar ilkesi: Daha önceden bilgi sahibi olduğu bir konu hakkında daha az bilgisi olanlara göre çok daha iyi öğrenme deneyimi yaşar.
7. Bölümlere Ayırma / Parçalara Bölme İlkesi: Kuzuya göre; tek parçalı sesli anlatımlı video yerine kısa parçalara bölünerek anlatılması kullanıcının problem çözme başarısını artırmaktadır.
8. Sinyal İlkesi: Etkileşimli arayüz tasarımlarında, işaretlemeler kullanıcının dikkatini toplamada etkili olduğundan daha kalıcı bir öğrenme deneyimi yaşatabilir.

9. Kişileştirme İlkesi: Mayer'in eğitsel oyunla bağdaştırdığı kişileştirilmiş dil kullanımını daha nitelikli bir öğrenme deneyimi yaşayacağını ifade eder.

#### 2.3.4. Etkileşimli E Kitaplar

Basılı kitapların özelliklerinin çoğunu kendinde barındıran dijital ortamda sunulan ürünler olarak e-kitap tanımlanırken Vassiliou ve Rowley (2008, s. 360) tarafından; Soydan ise basılı kitabın dijital ortamda sunulan kopyası ya da direkt olarak dijital ortamda hazırlanarak sunulan kitap biçimindeki içerik olduğunu söyler. Tüm bu ifadelerden yola çıkarak elektronik kitapları; basılı ürün özellikleri taşıyabilen, çeşitli yazılım ve donanım yardımıyla hazırlanarak dijital platformda hedef kitleye kitap biçimine yakın formda sunulabilen içerik şeklinde tanımlama yapılabilir. Elektronik kitaplarda bulunan etkileşim kavramını Bozkurt ve Bozkaya; kullanıcı ve e-kitabın birbirinden etkilendikleri, e-kitap içinde yer alan birçok kanal vasıtasıyla iletişim halinde oldukları bir öge olarak ifade etmektedirler (2013). Bir diğer etkileşim tanımlaması ise; kişi ve nesnelerin iletişime geçerek herhangi bir uyarı sonucu tepki vermesidir (<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/interaction?q=interaction>).

Etkileşim içeren e-kitap tasarımları Yanpar'a göre, uygulamada basit bir tıklamanın, sohbet etmek dışında kullanıcıyı e-kitaba dahil ederek yönlendirebilmekte ve çok yönlü olarak geliştiren özellikler kazandırmaktadır (2005, s. 217).

Etkileşimli e-kitapların bazı sayfaları yaş grubuna göre boyama sayfaları olarak basılabilmekte ya da internet sayfası üzerinden bazı teknolojik araçlar, yazılımlar yardımıyla boyamalar yapılabilmektedir. Çocuklar boyadıkları bu resimleri internet ortamından istediklerine e-posta aracılığıyla gönderebilmekte ya da çocuğun kendisine ait olan bir bilgisayar klasörüne kaydedebilmektedir (Tepetaş, 2013, s. 228).

Etkileşimli e-kitaplarda çocukların tercihine bağlı olarak metinleri hem sesli olarak dinleyebilmekte, etkileşimli videolar ve animasyonlar ile eğlenebilmekte hem de kendileri okuyarak sessiz bir şekilde de kullanabilmektedir. Ayrıca hem ses hem de görüntüyü kullanabildiği için engelli çocuklar için de iyi birer eğitim aracı olarak

işlev görmektedir (Tepetaş, 2013, s. 229). Çocuklara-kitapta sayfalarıleri ve geri tuşları ile çevirerek ilerleyebilmekte ve istediği zaman durdurma ya da duraklatma tuşlarına basarak kaldıkları yeri kaydedebilmektedirler. Böylece kitaba bir sonraki kullanımlarında kaldıkları yerden devam edebilme kolaylığı sunulmaktadır.

Etkileşimli e-kitapların çocuklara eğlenceli bir araç olarak zevk aldırmasının yanı sıra e-öğrenme sayesinde bireye sağladığı avantajlarla birlikte kurumsal bağlamda da olumlu katkılar sağlayabilir. Elektronik kitapla birlikte çok geniş kitleye dağıtım sağlanabilmektedir (Bozkurt, 2013, s.14). Bu sebeple çocuklar için hazırlanacak olan e-kitap tasarımlarında hitap ettiği yaş dışında kitabı okuyabilecek anlayabilecek çocukların dili, kültürü, coğrafi bölgeleri de göz önüne alınması gerekmektedir. Günümüzde çocuklara yönelik tasarlanan, üretilen e-kitaplara bakıldığında birçok dil seçeneği bulunmaktadır (bkz. Görsel 46).



**Görsel 46.** "A Monkey Manners Tale" adlı e-kitap uygulamasında bulunandil seçeneğinin bulunduğu arayüz görüntüsü(Erişim:29.03.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids>

Kültürel, sanatsal, bilimsel, edebi içerikli çok çeşitli konuda tasarlanan çoklu ortam özellikli etkileşimli e-kitap uygulamaları sayesinde okul öncesi çağındaki çocuk, kendisine yönelik hazırlanan bir kitabı dinleyebilme, izleyebilme, kontrol edebilme ve ebeveyni ile birlikte okuyabilme olanağına sahiptir. Etkileşimli e-kitaplar, farklı yaş grupları göz önünde bulundurularak çok çeşitli içeriklerde ve seçeneklerde sunulmaktadır. Bu çeşitli uygulamaların çocuğun öğrenme becerilerini ve hayal

gücünü geliştirecek özellikte içerik, resimleme, canlandırma, ses/müzik, tasarım öğelerine ve iyi tasarlanmış etkileşim yapısına sahip olması gerekmektedir.

#### **2.4. Çocuk ve Elektronik Cihazlar**

Teknolojinin her geçen gün daha da gelişmesiyle, yazılım ve donanımdaki çeşitlik artmış ve kullanılan yeni teknolojiler çağımız insanının e-kitaba ulaşmasındaki çevre zaman-mekan kavramlarını alt üst etmiştir (Türker, 1988, s. 196). Günümüzde teknoloji her alanda kullanıldığı açık bir şekilde görülmektedir. Yeni teknolojilerin kullanımıyla, bir ulusun sınırlarını aşmış evrensel bir boyuta ulaşmış ve buna bağlı olarak e-kitabın hazırlanmasında ve sunulmasında donanım ve yazılım olarak da çeşitli araçlar ortaya çıkmıştır. Tüm bunlar yeni yaklaşımlar, yeni teknikler ve anlatım biçimlerini beraberinde getirmiştir.

Elektronik iletişim ortamları göz önüne alındığında bugün tercih edilen görüntüsel ve simgesel düzenek özü itibarıyla mağara duvarlarına resmedilen görsellere benzetilmektedir. Ama onlardan elbette ki çok daha iyi nitelikte birçok öykü ya da anlatının üstesinden gelebilecek onları aktaracak düzeyde olmasıdır. Tüm bunlar görselin iletişimsel etkinliğini ve egemenliğini daha da güçlendirmiştir. Görsel olarak hazırlanan sunuyu, kolay olandan zora, yalın olandan karmaşığa doğru uzanan yeniden tasarlanarak üretilebilir biricik aracı haline getirmiştir (Çamdereli, 2008, s. 77).

Teknolojik gelişmelerle, elektronik öyküler ya da konuşan kitaplar yaygınlaşmıştır. Maliyet olarak daha ucuz olmakla birlikte, ulaşılabilirliği de daha kolaydır. Zengin kütüphane ortamı sağlamak ve bunun için de çeşitli web siteleri oluşturulmuş ve günden güne oluşturulmaya da devam edilmektedir (Işıtan, 2013, s. 255).

Yeni teknolojik donanım ve yazılım aracılığıyla sunulan çeşitli nitelikteki e-kitap kullanımı genç kuşaklar için daha kolaydır. Genç kuşakların değişen ve gelişen yeni teknolojiye çok kolay ayak uydurabilmekte ve kullanımında gayet başarılı olduğu görülmektedir. Elektronik kitabın okuyucu tarafından kullanılabilmesi için iki seçenek vardır. Birinci seçenek "e-Kitap Okuyucu" olarak adlandırılan özel bir cihaz kullanılması ikincisi ise telefon, tablet ve bilgisayar gibi cihazların

kullanılmasıdır. Bu çalışmada yaygın kullanım alanına sahip olan ikincisi ele alınacaktır. Etkileşimli e-kitaplar format farklılıklarına bağlı olarak her cihazda açılmamaktadır. Bu sebeple okunması için format farklılıkları ve okunmasını sağlayacak cihazlar göz önünde bulundurularak e-kitap tasarımına başlamak gerekmektedir.

#### **2.4.1. Telefon**

Telefon 19. yüzyılda icat edildiğinden beri kullanılmakta olan, ancak teknolojinin gelişimiyle hem biçim hem de sunulan özellikler bakımından ilk telefondan çok farklı bir iletişim aracı durumuna gelmiştir (Atabek, 2001, s. 63).

Bu ilk telefondan günümüz telefonuna gelinceye dek birçok değişim ve gelişim olmuştur. Günümüzde ise telefonlar hayatın önemli bir parçası haline gelmiş ve her yerde karşılaşılabileceğimiz, kullanmak zorunda kaldığımız cihazlar haline gelmiştir. Özünde dijitalleşmeyi barındıran yeni teknolojilerden olan telefonlar, sadece iletişim amaçlı kullanılması kısıtlılığını da ortadan kaldırmıştır. Graham Bell'in ilk telefonundan çok çok farklı işlevlerde kullanılmaktadır. Buna örnek olarak, telefonla oyun oynanmakta alışveriş yapılabilen, film izlenebilen, müzik dinlenebilen ve bazı yazılımlar aracılığıyla e-kitap okunabilen, her türlü bilgi kaynağı olarak yararlanılmaktadır. E-kitabı cep telefonlarında okuyabilmek için e-kitap okuyucu dışında "E-Kitap Oku", "Kitap Oku", "PDF Kitap İndir", "e-Reader Prestigio" vb. programlar da yerine getirmektedir. Ayrıca, "Ayarlar" bölümüne girip kitap sayfasının rengini belirleme seçeneği de bulunmaktadır. Ana sayfada onlarca kitap sayfası belirlemeye, üst menüde de "Popüler-Çok Satanlar-Son Eklenenler" şeklinde seçenekler yer almaktadır. Ayrıca istenilen kitapları seçerek kişisel kütüphane oluşturabilmek de mümkündür (Oğuz, 2019, s. 308).

Çocukların telefonla olan etkileşimleri çok küçük yaşlarda başlamaktadır. Telefon arayüzünde bulunan butonları deneyimleyerek kolaylıkla öğrenebilmektedir. Bu noktada çocuklara yönelik olarak tasarlanan e-kitap uygulama arayüzünde bulunan görsellerin (renk, tipografi, illüstrasyon ve bunların sesle olan ilişkisi) yaş aralığı göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır.

## 2.4.2. Tablet

İletişim teknolojilerinin günden güne gelişmesi ve değişmesiyle ortaya çıkan tablet birçok veriyi özelliği kullanıcılara sunan dokunmatik özellikli, etkileşimli bir cihazdır (İspir ve diğerleri, 2013, s. 9). Tablet cihazların geçmişten günümüze olan biçim olarak ve sunulan özellikler bakımından değişmesiyle kitap okuma, oyun oynama, çeşitli şekillerde iletişim kurulabilmektedir. Bu sunulan birçok özellik sayesinde kullanımı yaygınlaşmış ve insanların yaşam biçimlerini değiştirmiştir.

Tablet cihazlar, evde, okulda, iş ortamında ve daha birçok alanda çok geniş kullanım alanına sahiptir. Eğitici, öğretici nitelikte olmasının yanı sıra eğlenceli vakit geçirtmek için sunulan uygulamalar sebebiyle çocuklar tarafından yoğun bir şekilde kullanıldığı söylenebilir. Tabletler için geliştirilen etkileşimli kitap uygulamaları ise bilinen kitap formundan tamamen uzak basılı olan geleneksel kitapların dijital platforma taşınmasının dışında birçok özellikler içermektedir (bkz Görsel 47). E-kitapların içerdiği oyun, etkinlik, müzik, etkileşim gibi kullanıcının isteğine göre şekillenen çeşitli multimedya özellikleri sunarak geleneksel kitap algısını değiştirmeye başlamıştır. Tablet ortamındaki e-kitap uygulamaları içerdiği; mikrofon, kamera, hareket algılayıcısı gibi çeşitli özellikler sayesinde okuyucuyu aktifleştirerek etkileşimli öğrenme deneyimi yaşatmaktadır. Tüm bu gibi e-kitap özelliklerinden yararlanabilmek için de tabletin nasıl kullanılması gerektiğini bilinmelidir.



**Görsel 47.** E-kitap uygulamasının tablet cihazda görünümü. (02.04.2020).

<https://www.kotobee.com/blog/how-create-interactive-ebook-guide/>

Tablet ortamında sunulan elektronik kitap uygulamalarında kullanıcılar çeşitli şekillerde parmaklarını kullanarak ya da tableti çevirerek uygulamada sunulan öğeleri hareket ettirebilmekte etkileşim sağlayabilmektedir. Kullanıcıya sunulan hikaye okuma seçenekleriyle kişiselleştirilebilir ve oyunlar, etkinliklerle daha eğlenceli vakit geçirmesini sağlayarak okuma sevgisi kazandırılabilir. E-kitapta sunulan müzik özelliği çocuğun isteği doğrultusunda yine açılıp kapatılabilir.

### 2.4.3. Bilgisayar

Devrim niteliği taşıyan bir başka teknolojik gelişme ise bilgisayardır (bkz Görsel 48). İlk olarak askeri amaçlarla kullanılan bilgisayar özellikle de 1980'lerden itibaren dünya çapında yaygın bir kullanım alanı bulmuştur. Geçmişten günümüze insan ve toplum hayatında meydana gelen gelişmelere bakılırsa bilgisayar teknolojisi için yüzyılın buluşu denilebilmektedir (Atabek, 2001, s. 219).



**Görsel 48.** İlk bilgisayar ve ilk taşınabilir bilgisayar örnekleri (04.04.2020).

<https://www.makeuseof.com/tag/who-invented-the-first-computer/>

Aziz'in ifade ettiği gibi bilgisayar alanında ilk çalışmalar 1940'lı yılların başlarında yapılmıştır. Bu ilk yıllarda, "vakum tüplü" bilgisayar ortaya konulmuştur. Bu bilgisayarlar yazılım, işlem ve teknik açıdan günümüz bilgisayarlarından çok farklı özelliktedir. Bu ilk bilgisayarlar, bugünkü kullanımdan farklı olarak, ticari ve kurumsal amaçlarla verilerin sayılmasında ve işlenmesinde kullanılmıştır (2013, s. 56).



Teknolojik gelişmeler kitap yayıncılığını da etkileyerek elektronik kitaplar çocuklara sunulmaya başlanmıştır. Çocukların gelişimi için birçok olumlu özellikler içermektedir. Çocukların bu konuda bilgi ve deneyimleri çok küçük yaşlarda başladığından onlar e-kitap okuyabilmek için ayrıca bir çaba harcamak zorunda kalmayacaklardır.

## **2.5. Etkileşim Kavramının Gelişimi ve Çocuklar Açısından Önemi**

Etkileşim dijital ortamın temel özelliklerinden biridir. Etkileşim kavramı Erdoğan'a göre; karşılıklı yapılan bir eylem olarak ifade edilmektedir. Kitaplardaki etkileşim farklı şekillerde ve farklı amaçlarla kullanılabilir. Etkileşim içeren e-kitaplar çocuklara bir şeyleri gerçekleştirirken oynama ve öğrenme fırsatı verir (Madej, 2003, s. 11; Aktaran: Bulduk, 2015 s. 96).

Cotton-Olivera göre 1980'lerin sonuna dek etkileşimin gerçekleşmesini sağlayan bazı öğeler bulunmaktadır. Hızlı mikro işlemciler ile çalışan yardımcı işlemciler, görsel ve ses sekanslamaya yönelik çeşitli yazılımlar, yüksek çözünürlüğe sahip CRT ekranları, bilgiyi depolamaya yarayan çeşitli elektronik ortamlar bu öğeler arasında sayılabilir (Aktaran: Yurdakul, 2004, s. 98).

Dijital ortamda hikaye anlatımına nitelik kazandıran etkileşim için atılan ilk adımlardan Hypertext'in geliştirilmesi olmuştur. Böylece etkileşimli keşifler içeren hikaye anlatımı için fırsat doğmuştur. 1971'de Gutenberg Projesi ile dijitalleştirilen kitaplar tüm bilgisayarlardan erişilebilir hale getirilmiştir. İlk dijital yayınlanan kitap *Amanda Goodenough* tarafından yapılan "Inigo Gets Out" olmuştur. İlk olarak diskette mevcut olan ve daha sonra Voyager tarafından CD-ROM olarak yayınlanmıştır (Moulthrop 2002). 1990'ların başlarında Discis gibi şirketler bazı hikayeleri alarak 4-6 yaşlarındaki çocuklar için etkileşimli CD-ROM'lar oluşturmak için kullanmıştır. Bu ilk anlatılar basılı kitaplardaki etkileşime çok benzemektedir. Çocuk hikayeyi kendisi okuyabilmesinin yanı sıra müzik ve ses efektleri eşliğinde bilgisayardan yüksek sesle de dinleyebilmiştir. Hikayeler en az iki dilde bazen dört dilde sunulabilmiştir. Mercer Mayer'in 1991'de ortaya koyulan "Grandma and Me" animasyon ve bir oyun seçeneği olan e-kitap ilk hikayelerden biridir. Sayfadaki metin okunurken çocuk animasyona tıklayarak bir dizi animasyon ortaya

çıkılmaktadır. Bu etkileşim bir tür sayfa çevirme etkileşimine benzemektedir. Sonrasında *Broderbund* tarafından 1995'te "The Bearenstein Bears Get in a Fight" adlı e-kitabı, *Disney Interactive* 1995'te "The Lion King" adlı e-kitabı ve *Simon and Schuster Interactive* 1994'te ise "The Little Critter" e-kitaplarını 5-6 yaş için ortaya koymuşlardır. Dijital yayıncılığın gelişmesiyle daha birçok interaktif özellik içeren e-kitaplar da eklenmiştir. Bazıları eğitici öğretici nitelik taşıyan dijital ortamda okunabilen kitaplar olup okul etkinliklerinde çocuklara yardımcı olmuştur (Madej, 2003, s. 9,10).

Etkileşimli çoklu ortam kullanarak çok geniş bir hedef kitleye ulaşılabilir. Masalarda "açıl susam açıl" gibi düşsellikler dijital ortamda sunulan etkileşim aracılığıyla gerçekleştirilebilmektedir. Çocuk açısından bakıldığında meraklı, maceracı arayışlarla elektronik ortamda sunulan etkileşimle heyecan duygusuhissettirilebilir. Eğitim açısından değerlendirildiğinde etkileşim sayesinde fırsat eşitliği sağlayabilmektedir. Etkileşim özelliği, kolay algılanabilir, kavranabilir ve öğrenilebilir olması için yaşa ve hedef kitlenin özelliklerine dikkat edilerek tasarlanmalıdır. Çocuğu memnun etmeli, şaşırtmalı, zenginleştirmeli, heyecanlandırmalı ve yaratıcılığına katkı sağlamalıdır (Yurdakul, 2004, s. 98-101).

Yaşam boyunca karşılaşılan sorunlara çözüm bulabilmek için hayal gücünün ve yaratıcılığın önemi büyüktür. Ralph Waldo Emerson'un "Bilim hayal gücüne ne kadar borçlu olduğunu bilmez" sözü ile Einstein'in "Hayal gücü bilgidenden daha önemlidir" sözleriyle de düşün gücünün önemine çok güzel bir şekilde değinmektedirler (Ural, 2013, s. 34). Büyük bir yaratıcılık, yetenek ve uzmanlıkla ortaya koyulan etkileşimli e-kitap ile okuyucuya yaratıcı kişilik geliştirmesine de katkıda bulunabilmektedir.

Güleryüz'e göre, çocukta düşünsel fırtına oluşturmak, okutmada ve üretmede tatmin edici sonuçlara ulaşmak için kitabı da yaratıcı şekilde oluşturmak ve yaratıcılığını geliştirecek eğitim öğretim anlayışıyla işlemek gerekir. Yaratıcı çocuk edebiyatı çocuğu edilgen değil etken olarak sürece dahileden, heyecan duyduran, kendini keşfedecek adımlar attıran, düşlerini harekete geçirecek, düşünsel fırtınalar oluşturacak ve sonucunda düşlerini gerçekleştirmeye çalışan kişiyi ortaya koymalıdır (2003, s. 45). Bunun için de yazar, grafik tasarımcı, pedagojik

danışman, yazılımcı, ses sanatçısı, illüstratör, ses tasarımcısı, animatör gibi birçok alanında uzman kişinin bir araya gelmesi sonucu dijital ortamda hedef kitleye uygun ürün ortaya koyulabilir.

### **2.5.1. Etkileşimli E Kitap ve Oyun İlişkisi**

Çocuklara oyunlarla öğretim etkili bir yöntem olmakla birlikte öğrenilenin pekiştirilmesinde önemli bir rol oynar. Kendini ifade etmesine olanak tanıyan oyun etkinlikleri ile çocuk kendisini keşfetmenin yanı sıra başkalarını da daha iyi tanımaya başlamaktadır (Artut, 2004, s. 128). Bu anlamda etkileşimli e-kitapların okuyucu/izleyici/dinleyici konumunda olan çocuğu etkin kılarak oyunlaştırılmış olan kitapla kendini geliştirmekte ve eğlenceli vakit geçirtmektedir.

Üstün Vural'a göre; çocuğun gözlemini, hafızasını güçlendirmek, algılarını geliştirmek ve yaratıcılığını tetiklemek için; çevresini yapılan iş ve resimlerle donatarak bir sanat çevresi oluşturmak gerekir. Duygu ve düşüncelerini kullanma alışkanlığı oluşturmak için de çabuk, cesaretli, kararlı olmalarına olanak verilmelidir. Özellikle problem çözme sürecinde çocukların kendi düşüncelerini söylemelerine izin verilerek bu doğrultuda yenilikçi ortamlar oluşturulabilir (2009, s. 158). Bu bilgiler ışığında çocuğun yaratıcı birey olma yolunda gelişmesi için oyun içeren etkileşimli e kitapların çocuğun merak duygusunu tetikleyerek, gözlemlemesine, etkileşim özelliğinin profesyonelce uygulanarak duygu ve düşüncelerini ifade etmesine olanak veren yenilikçi ortamlar sunulabilmektedir. Etkileşimli e-kitap içerisinde gözlem ve hafıza yeteneğini geliştirici eğitsel oyunlar da içerebilir. Örneğin; hikayeyi çocuk okurken aralarda soru sorulabilir, puanlama yapılabilir ve belli puan sonrası ikinci aşama olan hikayeye geçmesi gibi özellikler sunulabilir.

Yaratıcılığın gelişmesi için sanat, bilim ve teknoloji alanındaki deneyimler önemlidir (Üstün Vural, 2009, s. 153). Özer ve Kılıç Tüzer'in araştırmasında; etkileşimli e-kitabı öğretmen adaylarınıninkimi eğitsel oyuna benzetirken kimi ise laboratuvara ve oyuna benzetmiştir. Sonuç olarak ise bu kişiler çocuğun öğrenmesini kolaylaştırdığı kalıcı hale getirdiği ve laboratuvar ortamı gibi görülebilir yaptığını ve oyun gibi, lunapark gibi benzetmelerle birlikte zevkli ve eğlenceli öğrenme alanı

sunduğunu söylemektedir (2015, s. 13). Tüm bu özellikler yukarıda da belirtildiği gibi sanat, bilim ve teknolojinin bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkmakta ve üst düzeyde fayda sağlanmaktadır.

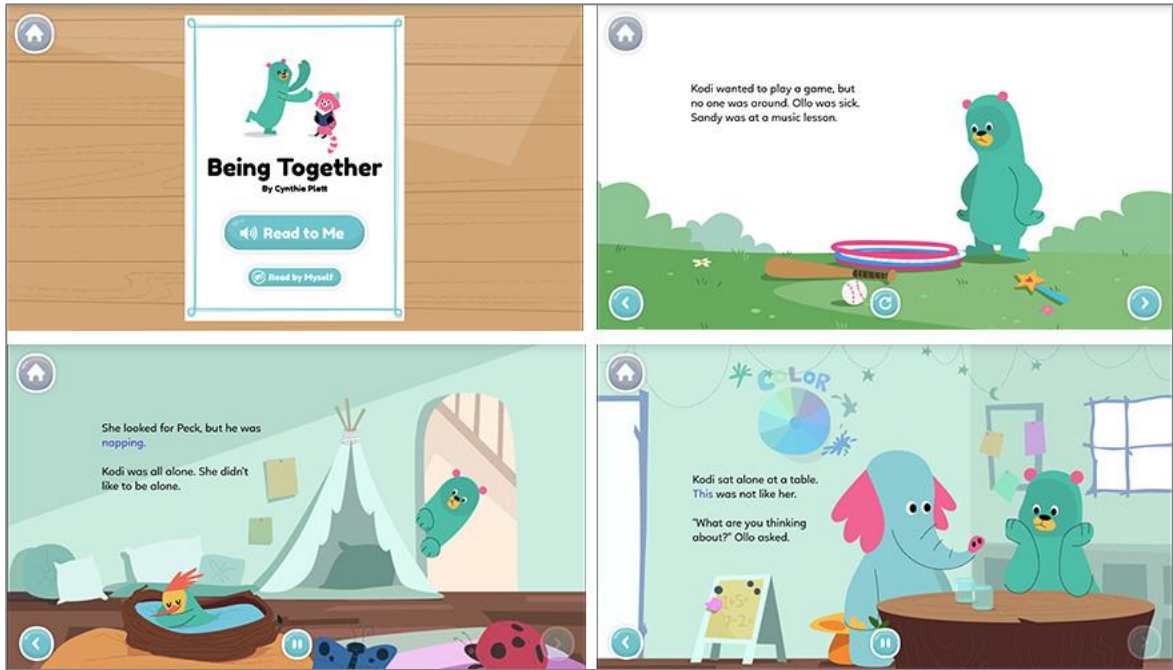
Ayaydın'a göre resim yapmak çocuk için özgürce hareket edebildiği bir tür oyundur. Oyunun kurallarını kendisi koymasından dolayı renklerini, biçimlerini keyfince belirleyebilmektedir. Dolayısıyla çocuk daha sınırsız düşünür ve zihinde her probleme daha seri ve çok farklı çözümler bulabilmektedir (2015, s. 306). Bu anlamda bir tür oyun olarak görülen etkileşimli e-kitapta çocuğa resim yapmasına olanak sağlanabilir ve kendini ifade etmesine bir fırsat sunar hikayenin sonunu kendi de belirleyebilmektedir. Tüm bu olanakları deneyimleyerek öğrenen çocuk problemle karşılaştığında buna çözüm üretebilme yeterliliğine de etkileşimli e-kitapla birlikt sahip olabilir.

## **2.6. Çocukların Yaş Gruplarına Göre E kitaplar**

E-kitap kavramı elektronik kitabın kısaltılmışıdır. E-kitap bilgisayar üzerinden okunabilen, e-okuyucu ile ya da diğer elektronik cihazlarla okunabilen dijital bir yayındır (Erişim: 20.03.2020 <https://techterms.com/definition/ebook>). Elektronik kitapları çocukların kendisi kullanabilmektedir (Tepetaş, 2013, s. 230). Çocuk edebiyatı alanında ortaya koyulan ürünler okuyucuya basılı olarak ulaşırken dijitalleşmeyle birlikte elektronik yayıncılıkta kendine yer edinmiştir.

Yalçın, çocukları zihinsel, sosyal ve psikolojik açıdan değerlendirerek dört yaş grubuna ayırmıştır. Bunlar; 0-5, 6-8, 9-12, 13-15 yaş gruplarıdır (2002, s. 24). Yaş gruplamaları konusunda küçük farklar olsa da aslında varılması gereken nokta, bu yaş gruplandırmaları çocukların kavramları algılaması bilgi ve deneyimlerinin farklı olmasından dolayı hangi yaş kitlesine ne özellikte kitaplar sunulması gerektiği problemini beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla çocukların yaş gruplarını ve bu yaş gruplarına göre özelliklerinin bilinmesi e-kitap hazırlayan kişi veya yayınevleri açısından önemlidir. Örneğin; 2-6 yaş grubu çocuğa yönelik bir e-kitap tasarlanacaksa genellikle okuma-yazma bilmeyen çocuklar olduğu için hikayeyi seslendirme özelliği eklenmesi ve görsel olarak buton, illüstrasyon, renk gibi elemanları algılayarak kullanabilecekleri büyüklükte ve özellikte tasarlanması

gerekmektedir (bkz. Görsel 49). Ayrıca onların nesneleri, canlıları ve çevresinde olup biteni yeni öğrenmeye başladığı için yaşa uygun görseller, illüstrasyonlar, müzik, ses efektleri ve etkileşim özellikleri sunulmalıdır. Örneğin; 3 yaşa hitap eden seslendirme müzik ve illüstrasyonu 10 yaşa sunarsak e-kitaptan hemen sıkılarak kapatacağı ya da tam tersi 10 yaşa uygun e kitabı 3-5 yaşa sunarsak da anlamayıp sağa sola bilmeden tıklayacak ve verim alamadığı gibi e-kitaba karşı olumsuz duyguya sebep olabilecektir.



**Görsel 49.** 0-5 yaşa uygun "Being Together" adlı e-kitabının arayüz görüntüleri (Erişim: 06.04.2020). <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.khankids.android>

Çocuklar 6 yaşında okumayı yeni öğrenmeye başlar ve 8 yaşında ise temel düzeyde okuma becerisi edinmektedir. Bu gruptaki çocukların çoğu "isim", "git", "başla", "durakla" ve "dur" gibi basit kelimeleri tanımakta, daha uzun metin ve açıklamalar için ise sesli mesajların eşlik etmesi gerekmektedir (Brane, 2016, s.30). Bu yaş grubunun okumayı bildiği için kendi hikayeyi okuyabilir, sesini kaydedebilir ve kaydettiği sesini dinleyebilmektedir. Çocuğun okuma gelişimi açısından olumlu katkı sağlayabilir.

## 2.7. Çocuklara Yönelik Etkileşimli E Kitaplarda Görsel Tasarım Süreci

Tepecik'e göre; görsel iletişim araçları sanatın bir parçasıdır. Aynı zamanda bir toplumun kültürünü bir sonraki nesile aktarma görevini üstlenmektedir. Bu iletişim biçimleri sesle, görüntüyle, hareketle izah edilmeye çalışılmaktadır. Grafik sanatlar da kitle haberleşmesinde göze hitap eden etkili bir kültür aktarma aracıdır. Özellikle yeni yetişen nesil, tamamen bu sanatın etkisi altındadır. Çocuğun eline aldığı kitapta, sokaktaki afişte, evde bulunan televizyonda, bilgisayarda ve cep telefonunda grafik sanatının yoğun olarak kullanıldığı alanlardır (Aktaran: Ayaydın, 2015, s. 57).

Eğitim anlayışında illüstrasyonlar çocukların öğrenmelerine rehberlik etmelidir. Kimi kitaplarda başarılı bir şekilde uygulanan illüstrasyonlar kimisinde ise sadece ticari anlayışla ortaya konan ürünlerin ötesine geçememektedir. Süsleme amacıyla yapılan ya da çocuğun yaşına uygun olmayan sadece ürün ortaya koyma dışında çocuğu birçok açıdan olumsuz etkilemektedir. Çocuklar için illüstrasyon yapan kişi yetenekli olmasının dışında bilgili, eğitilmiş olması gerekir (Arnheim, 2004, s. 339) Etkileşimli e-kitapta bulunan içeriğin arayüz tasarımında kullanılan renklerin, illüstrasyonların sembollerin/butonların, tipografik özelliklerin, ses ve etkileşimin profesyonel kişiler tarafından ele alınarak çocuğun yaşına hitap etmelidir.

Basılı kitaplar sayısallaştırılacağı zaman tasarım yeniden ele alınmalıdır. Çeşitli yazılım donanım gerektiren etkileşimli elektronik kitapları basılı kitap anlayışıyla tasarlamak doğru değildir. Örneğin; basılı kitaplarda tırnaklı yazı karakteri kullanımı okumayı kolaylaştırırken dijital ortamda tırnaklı karakterlerin metinde kullanımı önerilmemektedir ya da illüstrasyonların renk değeri basılı kitap için CMYK yapılırken dijital ortamda RGB renk tercih edilmesi gibi birçok farklılıklar sıralanabilir. Tasarımda yapılacak değişimde etkileşim, görsel öge, yazı ve tipografi, renk, şekil, sembol ve yazılım gibi özellikler çocuğun yaş aralığı göz önünde bulundurularak ele alınmalıdır. Ortaya koyulacak e-kitaptan yararlanılabilmesi için tüm bu özelliklerin bilinerek ve bilinenler doğrultusunda da uygulanması gerekir.

### **2.7.1. Tasarım**

Bir kompozisyon (düzenleme), düşüncede başlar ve bitimine kadar bir dizi oluşum sürecinden geçmektedir. Bu oluşumu başlatmak için kişi öncesinde düşüncesinde



bir hazırlık yapmakta ve buna "tasarlamak" denmektedir. O kişinin oluşturacağı düzenlemeyi düşüncesinde canlandırmasına ve görselleştirmesine ise "tasarımlamak" denir. Bir kompozisyon (düzenleme) oluşturulurken kullanılan elemanlar ve birbiriyle ilişkileri rastgele oluşmamaktadır. Bunların birlikteliğini oluşturan bazı temel tasarım ilkeleri vardır. Bu ilkeler kompozisyonu oluştururken kişiye yol gösterici niteliktedir. Bunlar; birlik, denge, oran/orantı, egemenlik, uygunluk, zıtlık, tekrar, yakınlık-uzaklık, yön, hareket, ritimdir (Abacı, t.y., s. 45-56).

Senemoğlu'na göre tasarım, yakınlık, devamlılık, benzerlik, şekil zemin ilişkisi ve basitlik gibi Gestalt ilkeleri göz önünde bulundurularak gerçekleştirilmelidir. Örneğin; yakınlık bir alan içerisindeki elemanları gruplaştırarak algılanırken tamamlama ilkesiyle yarım bırakılmış ses şekil gibi elemanları tamamlama eğilimi gerçekleştirilir. Devamlılık ise aynı yönde giden bazı nokta, kare, yuvarlak gibi elemanların gruplaştırarak algılama eğilimi olduğu söylenebilir(Aktaran: Yanpar, 2005, s. 150). Bu sebeple Gestalt ilkelerinin tasarım oluşturulmadan önce bilinerek, düşüncede canlandırmak iyi bir tasarım için önemlidir. Tasarımda temel ilkeler ve bunların nasıl kullanılması gerektiğinin bilinmelidir.

iletişim ve okuma amacıyla üretilen her yayın öncelikle kapak görseliyle karşılına çıkmaktadır. Dolayısıyla etkileşimli e-kitaplarda da ilk olarak karşılaşılan görselle ilgiyi üstüne çekmeye, merak uyandırmaya çalışılmakta ve bunu gerçekleştirmek için de grafik tasarım bilgi ve tecrübesine ihtiyaç vardır. Başka bir ifadeyle; etkileşimli e-kitabı oluşturan giriş sayfası ve diğer arayüzleri oluşturan görsel öğelerin (renk, yazı, şekil, buton, resim, fotoğraf ve grafik vb. gibi) sesle ve etkileşimle birlikte doğru ve yerinde ele alınması önemlidir. Tüm bu öğelerin birlikteliği tasarım ilkeleri doğrultusunda yapılmasıyla başarılı bir tasarım yakalanarak verilmek istenen ileti alıcısına doğru bir şekilde ulaştırılabilir. Diğer türlü etkileşimli e-kitabı oluşturan tüm elemanların birlikteliği tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulmadan yapılırsa da fayda sağlanamaz(Ketenci ve Bilgili, 2006, s. 293).

Çocuk yayınlarında satır aralıkları normal aralıklı veya normalden fazla olan satırlarla dizilmiş sayfa tasarımlarının olduğu e-kitaplar alınmalıdır. Çocuklara

yönelik hazırlanan e-kitap arayüzleri oluşturulurken kenarlarda geniş boşluklar (marjlar) bırakılması uygun görülmektedir. Yetişkin için de geçerli olan rahat okuma için paragrafların kısa olması okulöncesi dönem çocukları için özellikle dikkat edilmesi gereken konudur (Oğuzkan, 2013, s. 368).

Grafik ürünlerde ilgi çekici, merak uyandırıcı olması son derece önemlidir. (Tuna, 2009, s.173). Artan rekabetle birlikte diğer ürünler arasında istenilen ürüne kullanıcıyı yönleltmek, üzerinde düşünmesini sağlamak en son aşama oluşturulan ürünü cihazına indirmesini sağlamak tasarımda etkileşimli e-kitap oluşturmada yetkin olmayı gerektirmektedir. İlgi çekmeyen görsellik, merak uyandırmayan e-kitap kullanıcı için hiçbir anlam ifade etmez. Üstelik e-kitaba karşı olumsuz duygu geliştirmesine sebep olmaktadır.

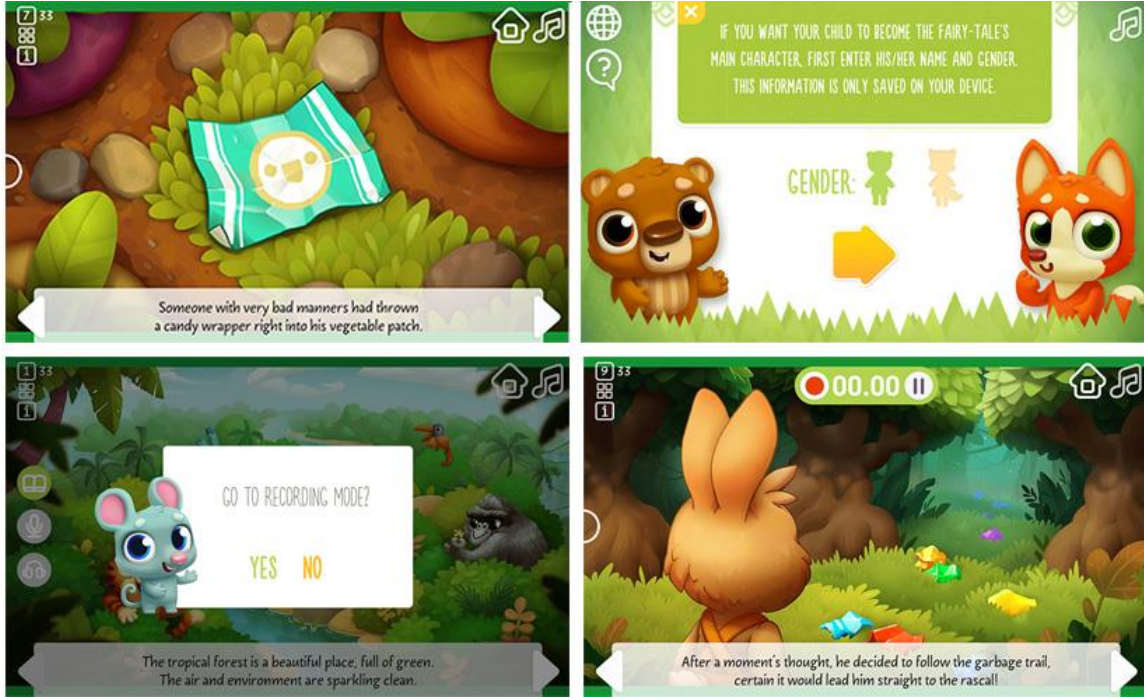
### **2.7.2. Kullanıcı Arayüzü**

Sofroniou'nun ifadesine göre grafiksel kullanıcı arayüzü; insanın tablet, telefon, bilgisayarda yer alan, görsel öğeler aracılığıyla iletişimi sağlayan bir program olduğunu söylemiştir. Kullanıcı arayüzünün kullanılabilirliğini de büyük oranda etkilemektedir. Grafik tasarımda etkili görsel iletişim sağlamak için, insan bilgisayar etkileşimi çerçevesinde sezgisel, öğrenilebilir, kolay kullanılabilir arayüzler oluşturmakla mümkün olmaktadır (Aktaran: Çeken ve Şenoymak Ersan, 2019, s. 217).

Dijital ortam temelli uygulamalarla birlikte çocuklara yönelik grafik kullanıcı arayüzü, eğlenerek öğrenme içerikleri, yaşa uygun tasarım gibi kavramlar büyük önem taşımaya başlamıştır (Karataş, 2017, s.75). Bu sebeple çocuklara hitap eden ile yetişkinlere hitap eden kullanıcı arayüz tasarımları da farklılık göstermektedir. Bunun yanı sıra çocukların yaş gruplarına göre de tasarımlar değişmekle birlikte çeşitli açıdan yeterliliklerinin ve ihtiyaçlarının farklı olmasından dolayı onlara hitap eden grafik kullanıcı arayüz tasarımlarının da farklı olması gerekmektedir.

Çeken ve Ersan, çocuklara yönelik tasarlanan e-kitap arayüzü" görsel temsil; buton ve semboller, illüstrasyon ve karakter tasarımları gibi öğelerden oluşmaktadır (2019, s. 224). Çocuklara hitap eden uygulamalarda renk, basite indirgenmiş

tipografik düzen, görsel temsil (sembol ve butonlar, illüstrasyon, karakter tasarımı) ve eğlence konuları ilgili uzmanlarca ele alınması gerekmektedir. Kullanıcı e-kitap arayüzü ile ilk defa karşılaştığında, temel görevleri hızlı bir şekilde algılayarak kullanabilmelidir (bkz. Görsel 50).



**Görsel 50.** "A Monkey Manners Tale" adlı e-kitap uygulamasının arayüz görüntüleri (Erişim:09.04.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids>

Yanpar'a (2005, s. 120) göre; Grafiklerin ilgi çekici olması gerekmektedir. Gerçeği temsil ediciliği de doğru ve hızlı yönlendirme açısından önemlidir. Bilinenden farklı ve sıradan olmayışı ilgiyi artırarak ürünün amacına ulaşmasına katkıda bulunmaktadır.

Geleneksel kitapta olan sayfa kokusu ve sayfayı çevirme gibi etkileşimleri kullanıcı e-kitabın ve e-okuyucunun sunduğu özellikler kapsamında etkileşimli ekran aracılığıyla kullanıcısıyla iletişime geçmektedir. E-kitapta dokunsal doku yoktur. Bunun yerine sanal ortamın sunduğu görsel doku hissi vardır. Dijital ortamda sayfa dokusu ve sayfa çevirme özelliği yine e-kitap tasarımında çeşitli yazılımlar aracılığıyla gerçekleştirilerek kullanıcıya sunulabilmektedir.

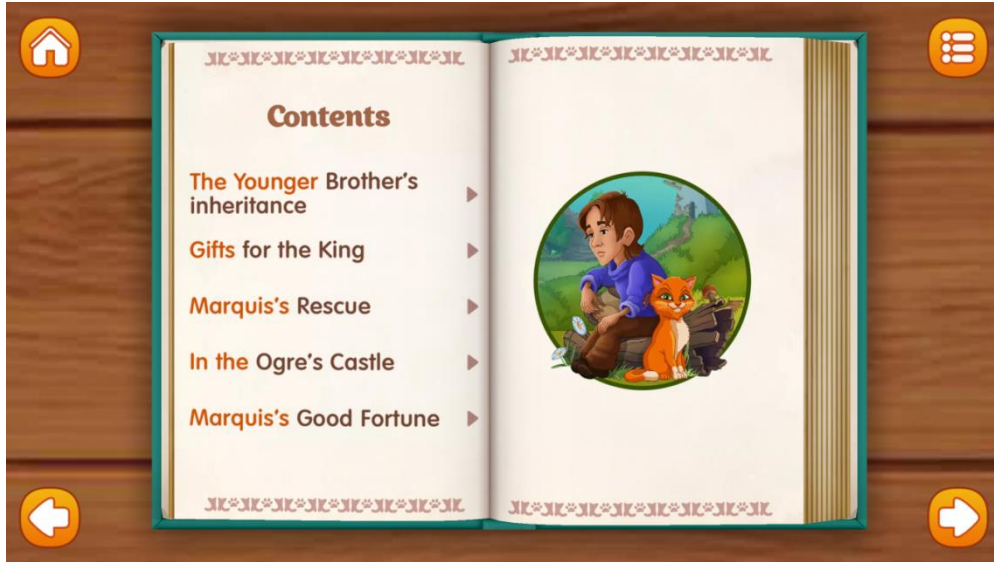
### 2.7.3. Kullanım Kolaylığı

Arayüz tasarımında görselleştirilen elemanlarınolabildiğince sadeleştirilerek sunulması çocuklar tarafından kolay kullanılmasını sağlamaktadır (Nielsen, 2010, s.5). Becer ise bazı görselleştirilen elemanların iletisinin çok güçlü olduğunu ve küçücük ayrıntısı bile tanınmayı sağlayan ipuçlarını bünyesinde barındırdığını söylemektedir (2002, s. 3). Çocuk bu güçlü görsel elemanları bünyesinde barındıran uygulama arayüzüyle karşı karşıya kaldığında kullanılan buton ve görsellerin ne işlev gördüğünü algılayarak, iletisini anlamakta ve ona göre ilerleyebilmektedir. Diğer taraftan kolay algılanmayan buton (bkz. Görsel 51, 52), tipografik düzen ve illüstrasyon gibi görsel elemanlar çocuğun uygulamaya karşı olumsuz duygular geliştirmesine sebep olmaktadır.



**Görsel 51.** "A Monkey Manners Tale" adlı e-kitap uygulamasının İleri-geri ilerleme buton tasarımı görselleri çocukların kolaylıkla algılayabileceği düzeyde olmadığını gösteren bir örnek (Erişim:12.04.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids>



**Görsel 52.** "Puss in Boots" adlı e-kitap uygulamasının kolaylıkla algılanabilen buton tasarımı örneği (Erişim:15.04.2020). <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amayasoft.bookstorem4.en>

Oyun ile uyumlu, rahatsız edici olmayan ve istenildiğinde kapatılabilen müzik ve ses, gülümseyen yüzler ve enerjik hareketlerin eşlik ettiği mutlu, neşeli karakterler eğlenceli bir deneyim oluşturarak çocuğun uygulamayı keyifle keşfetmesine yardımcı olmaktadır. Oyunsal etkileşimler içeren e-kitap uygulamalarında rahatsız edici seslerden, sadece süsleme amacı taşıyan grafiklerden ve illüstrasyonlardan, çok sayıda ve göz yoran aşırı parlak renkler ve dikkat dağıtan animasyonlardan kaçınılması gerektiğini söylemektedir (Çeken ve Ersan, 2019, s. 231).

Sesame Workshop, çocuklar için tasarlanan e-kitap uygulamaları için önceki deneyimlerinden aşına oldukları tutarlı ve standart butonların kullanılmasını önermektedir. Rasanen'e göre, çeşitli medya oynatıcıları, "YouTube ve Web sitelerine" olan aşinalıkları sebebiyle başlat, ileri, geri ve sayfa yenileme butonları gibi standart butonların işlevleri çocuk kullanıcılar tarafından da rahatlıkla tanınmaktadır. Bunun dışında Blackwell, Cooke ve Woollard, doğrudan deneyim sahibi oldukları kavramların butonlarıyla karşılaştıklarında ilişki kurabilmekte ve kolaylıkla kullanabildiğini söylemektedir. Kahraman ve Toy belirli işlevleri temsil eden butonların sezgisel olarak algılanabilmesi için, çocukların günlük hayatta kullandıkları gerçek objelerle benzer ve temsil ettiği işlev kolaylıkla algılanabilir olması gerektiğini söylemektedir (2017, s.18).

Görsel elemanların tasarlanması dışında, kullanıcının isteği doğrultusunda etkileşimli e-kitap arayüzünde bulunan yazı karakteri, ölçü vb. özelliklerin değiştirilebilir olması gibi imkanlar sunulabilmektedir(<https://tr.wikipedia.org/wiki/E-kitap>).

İlk e-kitap basit düzeydeyken son yıllarda yaşanan yazılım donanım alanındaki gelişmelerle birlikte bugün karşılaşılan etkileşimli elektronik kitaplar birçok değiştirilebilir multimedya özellikleri barındırmaktadır. Örneğin; yazı karakterinin ve ölçüsünün kullanıcının isteğine göre değiştirilebilir olması arka fonda kullanılan rengin değiştirilebilir olması, kullanıcının kendisinin okuyabilmesi, kaydedebilmesi, kaydettiğini dinlemesi ya da sesli okuma özelliğini kullanabilmesi, not alması, rahatlıkla tüm sayfalarda dolaşım sağlayabilmesi, müziği açıp kapatabilmesi gibi birçok özellik içermektedir.

Günümüzde teknolojik ürünlerin kullanım yaşının oldukça düştüğü gerçeği göz önüne alındığında, teknolojiyle erken yaşta tanışan genç kuşakların dijital ortamda okuma deneyimine daha kolay adapte olabileceği düşünülmektedir (Taştan, 2019, s. 74).

#### **2.7.4. Görsel Öge ( Resimleme)**

Grafik sanatlar bir ürünü tanıtmak amacını güden her türlü yazı, şekil ve resim içeren bir sanat dalı şeklinde ifade edilmektedir. İllüstrasyon/resimleme grafik sanatlarda kullanılan bir resim türüdür ve metin, yazı, başlık gibi elemanlara açıklayıcı bir görsel eleman anlamına gelmektedir (Üner, 2013, s.193).

Çocuk kitaplarındaki edebi ve görsel zenginlik, çocuklarda estetik duyguların gelişmesi ve zengin bir edebi terim dağarcığının oluşması açısından önemlidir. Bu edebi ve görsel çeşitlilik çocukların kitaplardaki anlamsal ve görsel derinlikleri keşfetmelerinin yanı sıra ilgi duydukları tür ve anlatım yöntemlerini belirlemelerine de yardımcı olacaktır (Dedeoğlu, 2013, s. 287).

Kaptan'a göre; illüstrasyon çeşitli alanlarda kullanılmakla birlikte farklı amaçla ve farklı iletileyle ortaya koyulmaktadır (1996, s. 56). Çocuk yayınlarda resimlerin eğlendirici, neşe verici, güldürücü olmasının dışında her şeyden önce bilgilendirici,



aydınlatıcı olması gerekmektedir. Bu amaç doğrultusunda resimler metnin veya sayfanın en uygun yerine yerleştirilmeli bunun için de yine tasarım ilkelerinden faydalanılmalıdır. Resim ile metin birlikteliği, sayfa düzeni ve iletinin kolaylıkla algılanabilmesi açısından önemlidir.

Yaş aralığı açısından değerlendirildiğinde 3-5 yaş, 6-8 yaş ve 9-12 yaşa hitap eden resimli e-kitaplarda görsel öğeler farklılaşmaktadır. 3-5 ve 6-8 yaş aralığındaki çocuklara hitap edene-kitapların arayüz "tasarımlarında kullanılan dörtte üçü illüstrasyona, dörtte biri de yazıya ayrılmalıdır"(Oğuzkan, 2013, s. 368, 370).Demircan, kitabın illüstrasyon içermesi gerektiğini ve içerikle uyumlu, içeriğin vermek istediği mesajı anlaşılır şekilde özgün biçimde sunması, dikkat çekici metinle birbirini tamamlaması gerektiğini söylemektedir (2006, s. 12-27). Tüm bu ifadelerden yola çıkarak çocuğun yaş aralığı düşünülerek hazırlanan etkileşimli e-kitap arayüz tasarımında kullanılan görsel elemanların özgün, birbiriyle uyumlu, dikkat çekici, heyecan verici olması önemlidir.

Sanatçı duyarlılığına sahip çizer/illüstratör tarafından hedef kitle yaş aralığı ve buna bağlı olarak yetkinliklerini dikkate alarak duygu ve düşün dünyasına hitap eden illüstrasyonlar ortaya koyulmalıdır. Özgün bir biçimde ortaya koyulan illüstrasyon çocuğa seslenmeli, heyecanlandırmalı, düşünmeye ve soru sormaya yönlendirmelidir (bkz. Görsel 53).



**Görsel 53.** "Made For Me" için yapılan illüstrasyon örneği (Erişim:20.04.2020).

<https://watch.vooks.com/bedtime/videos/made-for-me>

3-5 yaş ve 6-8 yaş aralığındaki çocuklara kitap sevgisi kazandırmada, yetişkin ve çocuk arasındaki iletişim görsel öğelerin ve illüstrasyonun önemi büyüktür. Birçok



duyusuna seslenerek kişisel gelişimini destekler ve yetişkin çocuk arasında iletişimin sağlanmasında önemli bir faktördür (Gönen ve Devrimci, 1993).

Avusturyalı ünlü sanat eğitimcisi Victor Lowenfeld; çocuk resim yaparak kendini ifade ettiğini, bunu bir araç olarak gördüğünü ve resim yaparken büyük bir tatmin sağladığını söylemektedir. ( Aktaran: Artut, 2004, s. 224).Bu bağlamda e-kitap uygulaması kullanıcıyı etkileşim sağlayan çeşitli yazılımlar aracılığıyla aktifleştirmesi ile resim çizmesine sevmeyeceği görsellere müdahale edebilmesi gibi çeşitli özelliklerle çocuğu gelişimsel açıdan desteklemektedir. E-kitap sunduğu iyi nitelikteki görsel öge ve resimlemelerle çocuğun estetik açıdan geliştirmekte ve bu değerler ölçüsünde sorgulamasını, düşünmesini sağlayarak harekete geçirmektedir.

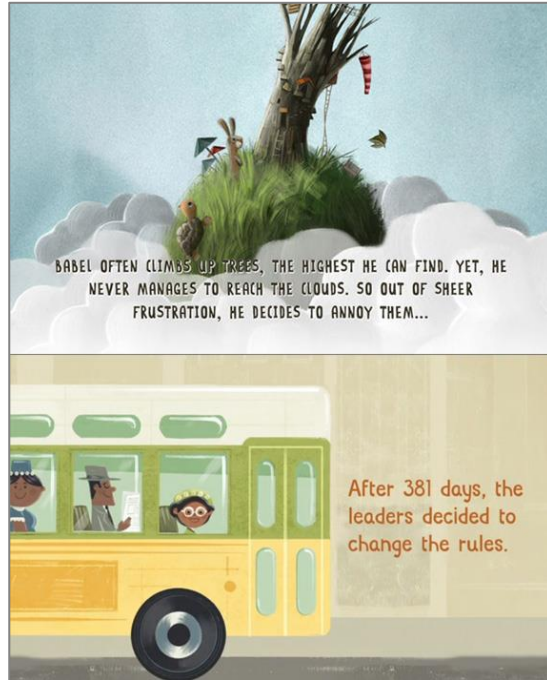
### **2.7.5. Yazı (Tipografi)**

Sözleri kalıcı kılan insanoğlunun ihtiyacından doğan ilk yazılarresim yazıları olmuştur. Düşünceyi ifade eden kodlar, bugün kullandığımız sesçil yazı uzun bir evrim süreci sonunda ortaya çıkmıştır (Jean, 2006, s. 134).Yazının ortaya çıkmasıyla bilginin kaydedilebilir olması ve her geçen gün teknolojinin gelişmesi geçmişten günümüze kitap formunudeğiştirmiştir. Her ne kadar kitap formu değişse de tipografik anlatım her zaman önemli olmuştur. Taşçioğlu tipografiyi; verilmek istenen mesajı yazının sanatsal ve tasarıma dayalı özellikleri aracılığıyla görsel iletişimine yönelik çalışarak ve yazının alan içerisinde yerleşimi, karakter seçimi, satır ve harf arası boşluklarına ait seçimlerle düzenlenen tasarım alanı şeklinde ifade etmektedir (2013, s. 95). Ketenci ve Bilgili ise tipografiyi, ifade etmede önemli bir olgu olan dilin biçim ve form farklılıkları olarak tanımlamaktadır (2006, s. 235).

Sayfanın kimliği hakkında ipuçları da veren, görsel açıdan dil birliği sağlanmasında önemli bir öge olan metinlerin nasıl bir tipografi düzenlemesi gerçekleştirileceği konusuna karar verilmelidir. Sarıkavak tipografiyi; estetik ve işlevsel olarak harflerin ve yazınsal bağlamda diğer görsel iletişim öğelerinin dil birliği gözetilerek tasarlanması şeklinde ifade eder. İçeriği güçlü kılması için anlaşılır ve okunabilir olması önemlidir (2004, s. 10).Dayioğlu'nun ifadesine göre; bugünün çocuklarının

aradığı dizgi ve baskıda da açık seçiklik, büyük punto kitabın özelliklerini belirlemektedir(Aktaran: Oğuzkan, 2013, s. 394). Bu ifadelerden yola çıkarak etkileşimli e-kitapta kullanılacak yazı karakteri ve ölçüsü yazı karakteri seçimine, hedef kitleye, içeriğe göre değişiklik gösterebilmektedir. Anlaşılır, okunabilir başarılı tipografik düzenleme çocuğu e-kitaba olan ilgisini artırarak iletilen veriyi daha kolay özümseyebilecektir.

Kitapta uygulanan tipografik kurallar kitabın türüne, tasarımcısına ve hedef kitlenin özellikleri ve verilmek istenilen iletiye göre değişiklik gösterebilmektedir. Bir kitapta, yazının okunurluğu; Harf büyüklüğüne (type-size), satır uzunluğuna (line-length), harf arası boşluklara (letterspacing), satır arası boşluklara (linespacing), paragraflama ve bloklamalara (paragraphing and alignment), yazı karakteri seçimlerine bağlıdır. Bütün bu unsurlar birbirleriyle ilişkili durumdadır (Taşçıoğlu, 2013, s. 97). Bu bağlamda değerlendirildiğinde Babel The Cat Who Would Be King adlı etkileşimli elektronik kitap tasarımında kullanılan yazı karakteri bütün harfleri majiskül ile yazıldığı için okumayı zorlaştırırken "Courageous People Who Changed The World" adlı hikayenin yazı karakteri seçimi ve tipografik tasarımı daha okunabilir olduğu görülmektedir (bkz. Görsel 54).



**Görsel 54.** Babel The Cat Who Would Be King ve "Courageous People Who Changed The World" adlı hikaye örnekleri (Erişim: 24.04.2020). <https://iphone.apkpure.com/babel-the-king-epic-animated-storybook/net.epic.babel.mobile>  
<https://watch.vooks.com/new-releases-1/videos/courageous-people-who-changed-the-world>

3-5 ve 6-8 yaşa aralığına sahip çocuklar için hazırlanan kitaplar kişisel gelişimlerini çok fazla etkilemekte ve güçlü bir kişilik yapısını oluşturmak için başarılı çocuk kitapları onlara sunulmalıdır. Aksi halde çocukların gelişim özelliklerine göz önünde bulundurulmadan oluşturulan tipografi düzenlemeleri onları olumsuz yönde etkileyecektir (Sever, 2002, s. 29).

### **2.7.5.1. Yazı ve Görsel Öge ilişkisi**

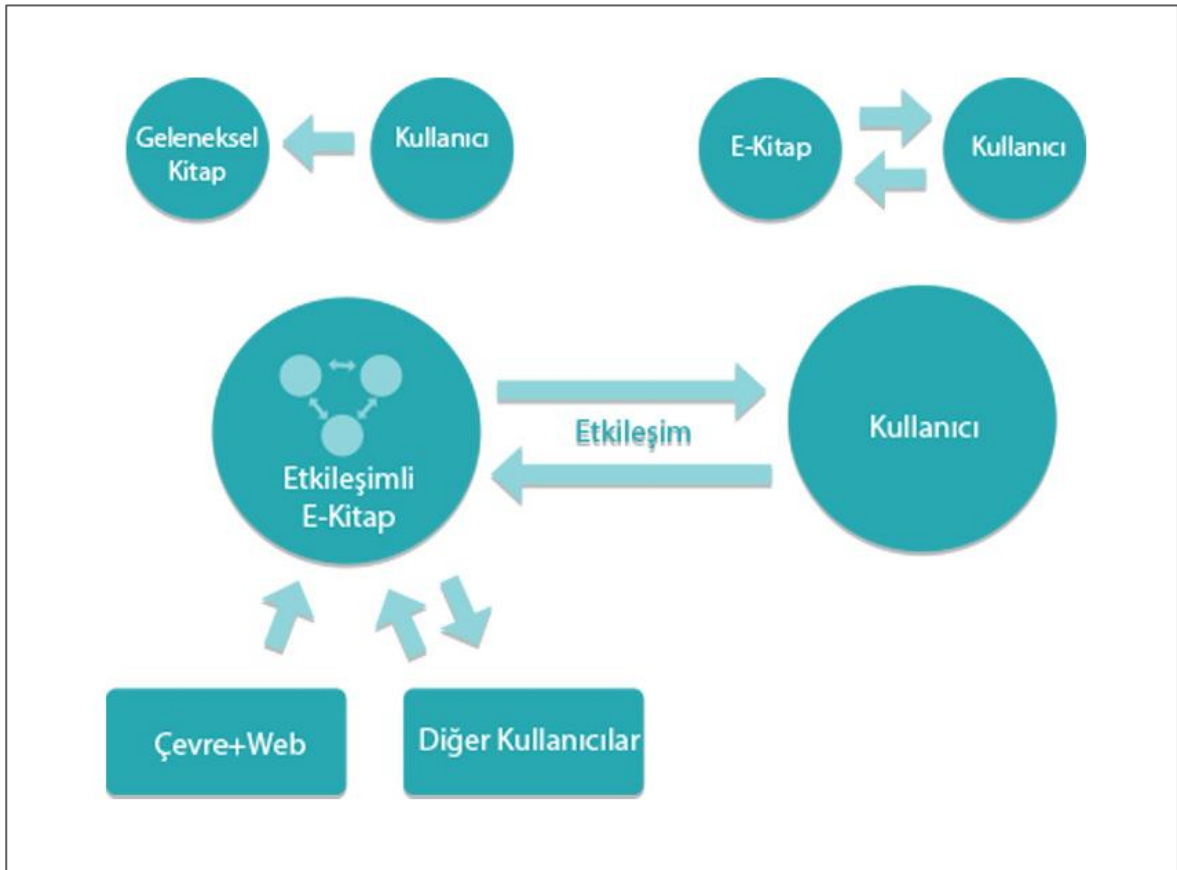
Bugün dijital ortamda çocuklara sunulan e-kitaplarda metni açıklayıcı, anlamı kuvvetlendirici illüstrasyon ve tipografik düzenleme, semboller, buton tasarımları, renk, şekil gibi görsel ögeler grafik tasarımda çok büyük önem taşımaktadır. Sakallı ve Bahadıroğlu, görsel ögelerin çoğu sadece çağımızın bir niteliği olmadığını; ilk çağlardan beri insanın önemsendiği ve bir ifade şekli olan yazının ilk örnekleri olduğunu söylemektedir. Dijital iletişim ise ilk çağlardan beri olan somut görsel ile soyut olan yazının yan yana gelebilmesini sağlamıştır. Bu sebeple, dijital çağın yeni iletişim dili, soyut yazıyla somut konuşmanın birleşmesinden oluşmuştur. Bu ise sözel anlatımın dijital olanaklarla dönüşmesi anlamına da gelmektedir. Bu dönüşüm ise yeni tipografik uygulama ve yöntemlerle gerçekleşmesinin yanı sıra yukarıda sayılan görsel ögelerle olangrafik tasarım bağlamında düzenlenen birlikteliği önemlidir (2018, s. 135,143). Yazı ve görsel ögelerin birlikte tasarlanmasıyla bilgiyi daha kolay algılanabilir hale getirmektedir (Songürdağ, 2015, s. 47). Hikaye anlatımını güçlü kılmak adına illüstrasyon ve metin birlikteliğinden yararlanarak daha akılda kalıcı olması sağlanmaktadır. Hitap edeceği yaş göz önünde bulundurularak bu iki görsel ögeyi bir araya getirmek konuyu daha anlaşılır kılmaktadır (Türkmen, 2019, s.156).

### **2.7.6. Etkileşim**

Etkileşim (interaktif)kelimeleri, kullanıcının bilgi edinmesini ya da bir mekanizmayı harekete geçirmeyi sağlayan bir şeyin aktif hale getirilmesidir (Özcan, 2003, s.16). Dijital platformda etkileşim ise iki ayrı sistem ya da kullanıcı ile sistem arasındaki veri alışverişi olarak ifade edilmektedir (Özcan, 2003, s. 16).

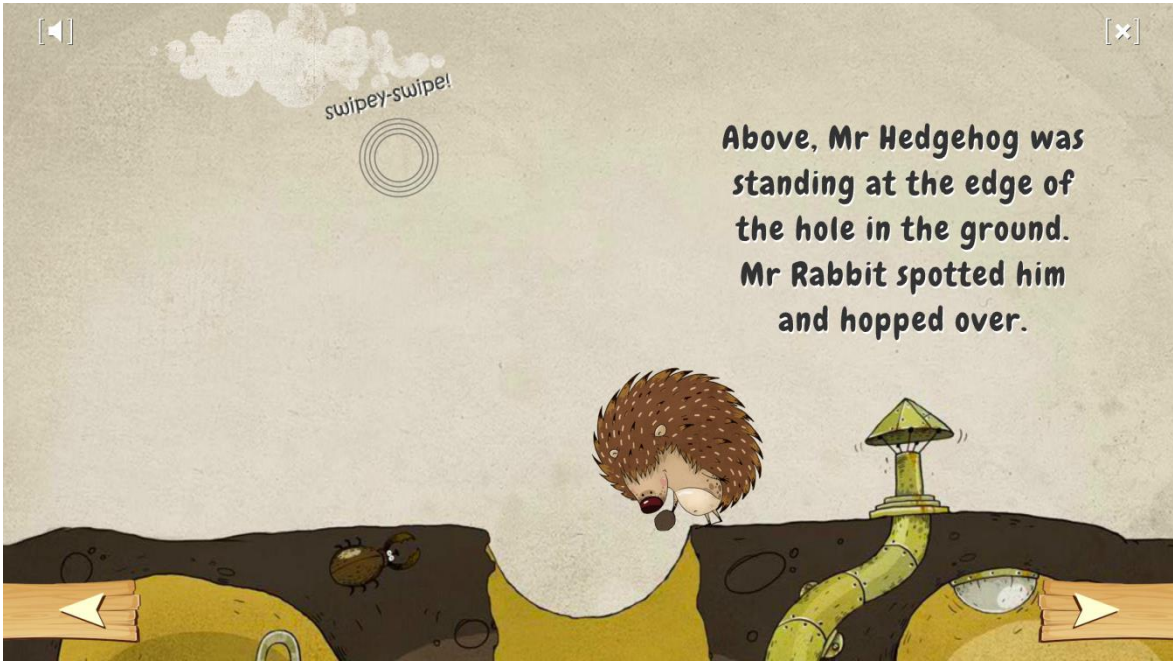
Rogers (2001) ve Soules'un (2008) yaptığı çalışmalara göre e-kitap kullanıcıları ders kitaplarında kişiselleştirilebilir etkileşimli öğelerin olduğu arayüzleri tercih ettikleri görülmektedir. Etkileşim özelliği içermeyen e-kitapların günümüz kullanıcılarına hitap etmediği anlaşılmaktadır. Etkileşimli e-kitaplarda yer verilebilecek canlandırmalar, oyunlar, video görüntüler, kısa filmler, karikatürler ve fotoğraflar gibi öğeler ile farklı öğrenme stillerine sahip olabileceklerdir (Aktaran: Öngöz, 2011, s. 153).

Çocuklar, mobil (taşınabilir) cihazları oyun oynamak, eğitici nitelik taşıyan uygulamalarda vakit geçirmek gayesiyle kullanmaktadırlar. Her geçen gün daha kullanışlı hale getirilen taşınabilir cihazların etkisiyle öğrenme çocuklar için daha eğlenceli olmaya başlamıştır (Ersan, 2014, s. 45). Geçmişten günümüze olan yazılım alanındaki gelişmeler, çocuklara yönelik oluşturulan etkileşim özelliklerini de kendi içinde çeşitlendirmiştir (bkz. Görsel 55).



**Görsel 55.** Geleneksel Kitap, E-kitap ve Etkileşimli E-kitap ile kullanıcı arasındaki etkileşim düzeyi, (Bozkurt ve Bozkaya, 2013, s. 377)

E-kitaplarda kullanılan etkileşim çeşitleri aşağıdaki gibidir (Özöğüt Erorta ve Kayabaş). Web bağlantısı bulunan e-kitap içerisindeki linke tıklandığında kolaylıkla başka sayfalara yönlendirme yapılabilir. Slayt gösterisi olan bir görsel ögeye her tıklandığında farklı hareketlerin ya da görseller değişebilir. Sıcak nokta özelliği düğmeye tıklandığında ya da üzerine gelindiğinde bir nesnenin görüntülenmesini, değişmesini sağlayabilir. Ses ve video ya da e-kitap fon müziği özelliği ile daha eğlenceli bir e-kitap oluşturulabilir (bkz. Görsel 56). Panorama özelliği sayesinde kullanıcı görseli yakınlaştırıp 360° dönebilir. Web içeriğini e-kitap arayüzünde belli bir alan içerisinde görüntüleyebildiği gibi tüm ekranı kaplayacak şekilde de kullanabilir. Kaydırma ve yakınlaştırma özelliği ile kullanıcı görsel öğelerin, videoların yerlerini kaydırarak değiştirebilir. Kaydırılabilir çerçeve, arayüzler arasında parmağını kaydırarak kullanıcı geçiş sağlayabilir.



**Görsel 56.** "Icky Mr Fox" adlı etkileşimli e-kitapta "swipey swipe" ve yuvarlak şekil ile kullanıcıya yönlendirme yapmaktadır

(Erişim:27.04.2020).<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.theickyMrFox>

Etkileşimli e-kitap çocuğa özgürlüğün ve özgür bir birey olarak karar vermenin tadına vardırır. E-kitapta hoşuna gitmeyen yönlerini e-kitabın sunduğu çeşitli eklenti ve özellikleriyle çocuk kendince değiştirebilmekte ve düzeltilmesini istediği alanları geri bildirimde bulunabilmektedir.

### 2.7.7. Ses

İnsanlar çeşitli şekillerde birbirleriyle iletişim kurabilmektedir. Bunlar; yazılı iletişim, sözlü iletişim, sözsüz olan beden diliyle iletişim, renklerin diliyle iletişim, kıyafet ve aksesuar dili olarak sözsüz iletişim, uzam dili olarak sözsüz iletişim, müziksel iletişim şeklinde çeşitlenmektedir (Çamdereli, 2008, s. 49-79). Uçan, müzik yoluyla iletişim, kişinin kendine özgü güzellik anlayışına göre duygu ve düşüncelerin ifade edilmesi amacıyla seslerin estetik bir şekilde birleştirilmesi sonucunda başkalarına sunulmasıdır (1988, s. 204). Tüm bu anlatılanlar doğrusunda müziğin bir iletişim aracı olarak hayatımızda yer aldığı ve insanların iletişim kurmada kendilerini ifade etmede bir araç olarak kullanıldığı görülmektedir.

İletişim türü olan sesin kullanım alanlarından biri de e-kitap uygulamalarıdır. E-kitap uygulamasında her geçen gün yenilenen, gelişen teknolojiyle birlikte eklenen özelliklerde çeşitlenmektedir. Bu anlamda birçok farklı ses özelliğini içinde barındırmaktadır. Bunlara örnek olarak hikaye anlatımı, etkileşimli görsel öğelere eklenen ses efektleri, tüm kitap boyunca arka fonda çalan müzik, basılı kitap duygusu yaşatmak amacıyla eklenen sayfa çevirme sesleri, animasyon sesleri olarak sıralanabilir. Bu sesler yoluyla kullanıcının ilgisini çekmesinin yanı sıra sesli okuma özelliğiyle birçok görme sorunu olan okurlara da kolaylık sağlayabilmektedir. Hemen hemen çoğu e-kitapta bulunan sesli hikaye anlatım özelliği sayesinde kullanıcıların dinleyebilmesine ve okunan kelime vurgusuyla kolaylıkla takip edebilmesine olanak tanımaktadır. Bazı şirketler bu seslendirme özelliğini çocuklara yaptırarak daha olumlu bir atmosfer oluşturmaya çalışmaktadır. Diğer seçenekler ise çocuğun kendisine yada ebeveynine hikaye anlatıcısı rolü verebilmekte ve bu kaydedilen sesi dinleyebilmektedir. Ses ve etkileşim yanyana geldiğinde etkili sonuçlar ortaya çıkmaktadır.

Etkili bir müziksel etkileşim sırasında veya sonunda alıcıda belli bir alışkanlığın veya davranış değişikliğinin oluşması beklenebilir. Müziksel iletişim ile kullanıcıda müziksel öğrenmeler amaçlanmaktadır. Tabii bunu gerçekleştirebilmek için diğer sanatsal etkileşim biçimlerinin kolaylaştırıcı, hızlandırıcı, zenginleştirici ve güçlendirici katkılarına yer verilmesi gerekmektedir (Uçan, 1988, s. 204, 220). Elektronik yayınlarda kullanılan müziğin ise özellikle 6-8 yaş döneminde okuryazarlık gelişimi açısından büyük katkı sağlayabilir. Bunun dışında sesli okuma



özelliđi ve çocuđun sesini cihaza kaydederek dinlemesi çocukların etkin dil ve konuşma becerisi edinmelerinde büyük önem taşımaktadır (Işıtan, 2013, s. 251). Sesini kaydetmesine ve okuyucunun dinlemesine izin veren "Monkey Manners Tale" e-kitap uygulaması örnek olarak gösterilebilir (bkz. Görsel 57).



**Görsel 57.** "Monkey Manners Tale" e-kitap uygulaması ses kaydetmesine izin veren buton tasarımı (Erişim: 29.04.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.diveomedia.little.stories.bedtime.books.kids>

Genellikle müzik eşliğinde yaptırılan çalışmalarda yaratıcılıđın ve hayal gücünün geliştirilmesi esas alınır. Sesler çocuđun yaratıcı gücünü zorlayarak, renk ve şekillere dönüştürülerek anlam kazanmaktadır. Müzik ile ritimler simgesel öğelere dönüştürülmektedir. Kullanıcı dinlediđi müzikle ve seslerle; hayal kurabilmekte, düşüncelerini organize ederek, yorumlayabilmekte ve yaratıcılıđını geliştirebilmektedir (Artut, 2004, s. 128).

### 2.7.8. Renk, Şekil, Sembol ve Buton

Renk ışıkla birlikte var olmaktadır ve güneş ışığından yayılan enerji olduđu düşünölmektedir. Işıđın nesnelere çarpmasıyla oluşun zihinde bıraktığı etkidir. Renkler ışığı farklı derecelerde yansıtırlar ve insanlar üzerinde oluşturduđu etki açısından sıcak ve sođuk olarak ayrılırlar. Kırmızı, sarı, turuncu olan sıcak renkler



insanlara canlılık, neşe hareket ve rahatlık hissi oluşturabilirken soğuk olan mavi, yeşil, mor ise rahatlatıcı özelliğe sahip olabilmektedir. İllüstrasyon ve tasarımda kullanılacak olan renkler oluşturacağı olumlu ve olumsuz etkiler değerlendirilerek bilinçli bir şekilde kullanıcıya sunulması gerekmektedir.

Renk kullanımı basılı veya e-kitapta Ketenci ve Bilgili'ye göre kullanıcıda bıraktığı etki açısından çok önemlidir. Renklerin mesajın algılanmasında önemli bir görsel eleman olduğundan, yanlış anlam çıkarılacak ve yanlış etki uyandırabilecek şekilde kullanılmaması gerekmektedir. Yapılan bazı araştırmalar kırmızının insanları uyardığını ve heyecanlandığını gösterirken, mavi ise tam tersi etkide bulunarak sakinleştirmektedir (2006, s. 193, 198). Gökaydın'a göre illüstratörün yorumuyla bir ifade gücü kazanabilir ve eserde özel bir dil olarak yer alabilir. Yani illüstratörün anlayışı doğrultusunda uygulanmakta ve anlam kazanmaktadır (Aktaran: Artut, 2004, s. 146, 147).

E-kitap tasarımında renk kullanımı farklı amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır. Bunlar metin, ayraç, buton renkleri, fon ve başlık renkleri, vurgulama renkleri, illüstrasyon renkleri vb. şeklinde sıralanabilir. Renk, etkili ve başarılı bir tasarım gerçekleştirebilmek için önemlidir. Okunurluk açısından da fonda kullanılan renk ile metinde kullanılan renk uyumlu olması gerekmektedir (Türkmen, 2019, s. 162-163). Bu anlamda değerlendirildiğinde örneğin; siyah fon üzeri beyaz metin kullanılması hem gözü yoracak hem de okunurluğu olumsuz etkileyecektir.

Çocuklar renkleri severler ve renkleri kullanırken çok cesur ve özgür davranırlar. Nesnelere-varlıkların gerçek renklerinden öte (parlak, fosforlu) renkleri seçtikleri görülmektedir. Çocukların ilgisini çekmeyen renklerle oluşturulmuş e-kitap, tasarımcı ve illüstratöre göre en doğru ve en güzel olarak düşünülse de kullanıcıya ulaşamamış bir tasarım olarak kalacaktır. Dolayısıyla tasarımcı ve illüstratör kullandıkları renklerin anlamlarını bilmeli ve çocukların sevdiği renk kullanımlarına cevap verebilmelidir.

Etkileşimli e-kitap tasarımında illüstrasyon dışında kullanılan kullanıcıyı yönlendiren dolaşımını sağlayan birtakım şekil ve sembollerden oluşabilen buton tasarımları bulunmaktadır. Butonlar, e-kitap kullanıcılarını yönlendirebilir ve bilgi

verebilir. Arnheim'a göre (1969) imgeler; resim, sembol veya işaret olarak kullanılabilir. Bunlar göndergesiyle bağlantılıdır ve birden çok işleme gönderme yapabilir. İkon tasarımında şekillerden de yararlanılmakta ve genellikle iki boyutluluğu ifade etmektedir. Serbest ve geometrik şekiller olarak iki başlık altında incelenmektedir. Geometrik şekillerin sınırları belliyken serbest şekiller sınırsızdır (Kahraman ve Toy, 2017, s.14; Artut, 2004, s. 151).E-kitap uygulamaları için gerekli olan buton tasarımları resimsel ve soyut karışımı olabileceği gibi resimsel butonların en minimal şekilde çizgisel olarak da tasarlanabilmektedir. Uygulamalarda dosya boyutunun düşük olması sebebiyle soyut butonlar günümüzde en çok kullanılanlardır. E-kitap okuyan çocuk kullanıcılar için ise resimsel gerçekçi butonlar tercih edilmesi gerekmektedir (Kahraman ve Toy, 2017, s.14,17; Artut, 2004, s. 151).



**Görsel 58.** Oh, What A Tangle adlı e-kitap buton tasarımı görüntüleri (Erişim: 02.05.2020).

<https://appadvice.com/app/oh-what-a-tangle-kids-bedtime-story-best-ebook/573508067>

Görselmetaforlar çoğu zaman sözcüklerle ifade edilmesi zor olan, görmekle daha rahat algılanabilecek betimlemelerle ilişkilidir. Benzerlikten yola çıkılarak görsel öge ve kavram ilişkisi doğrultusunda oluşturulmalıdır (Songürdağ, 2015, s. 38, 47). Uden ve Dix de (2000) çocuklarayönelik tasarlanan e kitap arayüzündeki "butonlar ve temsil ettikleri işlevler arasındaki ilişkiler net ve kullanılan fiziksel nesne ile temsil ettiği işlev alakalı" olması gerektiğini söylemiştir. Ayrıca ortak bir görsel dil oluşturmak için şekiller birbiriyle tutarlı olmalı ve şekillerde kullanılan semboller kolaylıkla temsil ettiği kavramı anlatabilmelidir (Aktaran: Birsen, Ersan, 2019, s. 225). Bu sembollere örnek olarak ana sayfayı işaret eden ev (bkz. Görsel 58), alışveriş için market arabası ya da ses için megafon, mikrofon, nota, kulaklık şeklinde olabilmektedir. Çocuklar aşına olduğu bu nesnelere arayüz tasarımında gördüklerinde algılayabilmekte ve kolaylıkla kullanabilmektedir.

### 2.7.9. Yazılım

Yazılım kullanıcı ve bilgisayar arasında iletişimi sağlamaktadır. Bu sebeple amaca uygun yazılım kullanılması gerekmektedir. Çocuklara yönelik e-kitap uygulaması geliştirebilmek için sayfa tasarımlarında kullanılmak üzere geleneksel tekniklerle resimleme yapmanın yanı sıra dijital ortamda oluşturulan ya da son haline getirmek için bazı yazılımlara ihtiyaç vardır. Bunlar Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ve painter gibi yazılımlardır. Bu yazılımlar aracılığıyla tasarımcıya dijital ortamda çeşitli teknikler kullanarak keşfetmesine, oynamasına yeniden biçimlendirmesine olanak vermektedir (Ambrose ve Aono Bilson, 2013, s. 90). Bu yazılımlar dışında illüstrasyon ve hikayeyi e-kitaba dönüştürmek ve dönüştürülen e-kitabı açabilmek için ise; ibooks author, pub coder, Adobe indesign, kitaboo, epubeemaker gibiyine başka yazılımlar da gerektirmektedir.

E-kitabın tasarımını gerçekleştirebilmek için ihtiyaç duyduğumuz yukarıda belirtilen yazılımlar dışında birde kullanıcıların oluşturulan e-kitaptan yararlanabilmesi için de bazı yazılımlar gereklidir. Bu yazılımlar PC ya da e-kitap okuma cihazına internet üzerinden e kitapların indirilmesini ve elektronik içeriğin kitap benzeri bir formatta görüntülenmesini sağlamaktadır (Anameriç ve Rukancı, 2003, s. 250). E-kitaplar farklı formatlarda üretilmesinden dolayı birtakım farklılıklar içermektedir. Bu formatlar; EPUB, AZW, PDF, DPS ve APK şeklinde sıralanabilir. Bu formatların dışında e-kitap uygulaması için geliştirilmiş Open eBook(.opf), PostScript (.ps), Newton eBook (.pkg), Sony Media (.lrf, .lrx), Multimedya eBooks (.exe veya html) gibi formatlar da bulunmaktadır (Çölkesen, 2011, s. 578). EPUB formatı, bir e-kitapta olması gereken her şey düşünülerek hazırlanmış bir yazılım olmasına rağmen tasarım açısından değerlendirildiğinde her sayfa bir diğerinin kopyası gibi görünmektedir. AZW formatı ise tüm işletim sistemleri ve akıllı cihazlar tarafından rahatlıkla kullanılabilse de tasarımcı kendisine sunulan tasarım anlayışının dışına çıkamamaktadır. PDF ise tasarımcıların ve yayıncıların en çok tercih ettiği format biçimidir. Tasarımcıya sunduğu imkân sınırsızdır. Fakat PDF formatının “reflowable” yani sayfa yatay dikey hareketi yoktur. DPS ise tamamen ticari anlamdaki e-yayıncılık sistemi için kurulmuştur. Tasarımcı dilediği fontu, sayfa düzenini ve çoklu ortam içeriklerini kullanabilmekte ve yayın tasarımını kullanıcılara ulaştırabilmesine rağmen kullanılması gereken doldurulabilir form,

tıklanabilir ve seçilebilir kutular gibi kısıtlamaları da beraberinde getirmektedir (Mercin veAy, 2017, s. 547).

APK formatı ise *Yerel Uygulamalar (Native Application)* olarak adlandırılmaktadır. Bu format cihaza aktarıldıktan sonra kurulum gerektirmektedir. APK formatı cihaz internete bağlı olmadan da çalıştırılabilmektedir. Android işletim sistemi mobil cihazlar için en uygun bellek ve donanım yönetimi sağlamasının yanı sıra Linux işletim sistemi çekirdeği ile akış kontrolü oluşturmaktadır. Ayrıca mobil cihazlar için kullanım kolaylığı sunması ve kullanıcının geri bildirimleri doğrultusunda müdahale edilerek güncellenebilmesine imkan sağlamaktadır (Muştı, 2012, s. 9-13; Elmalı, 2015, s. 31-32).

## **2.8. Etkileşimli E Kitapların Çocuklar Açısından Değerlendirilmesi**

Etkileşimli elektronik kitaplar çocuklaraöğrenmeyi daha kolay, eğlenceli hale getiren kalıcı öğrenmeyi sağlayan birçok çoklu ortam özelliği olan ses, müzik, video, resim gibi öğeler içerebilmektedir. Kullanıcının not alabilmesine, etkinlik yapabilmesine, eğitici eğlenceli oyunlar oynayabilmesine olanak tanıyabilir. Yayın açıdan değerlendirildiğinde daha çok tanınmış yayıncıların çok satan kitaplarına öncelik verilirken elektronik ortamın sunduğu e-kitap olanağıylabirlikte dünya çapında yayınevi engeline takılmadan yayınlayabilme olanağına sahip olabilir.

Diğer taraftan çocukların ekran karşısında fazla zaman geçirmeleri onların bazı sağlık sorunlarıyla karşı karşıya kalmalarına sebep olmaktadır. Konuyla ilgili Walton'ın (2007, s. 96)basılı ve elektronik kitabın kıyaslanmasına ait yorumu şu şekildedir; “e-kitap basılı kitaba göre daha mı avantajlıdır? sorusuna basitçe hem evet hem hayır cevabı verilebilir. E-kitaplar; dijital, taşınabilir, aranabilir, ölçeklendirilebilir olması ile avantajlı; göz yorması, okunma zorluğu, ekran bağımlılığı gibi özellikleri ile dezavantajlıdır. Burada yapılacak karşılaştırmanın kullanıcı tarafından değerlendirilmesi en doğrusudur.” Sonuçta e-kitaplar temel olarak güncellenebilir, taşınabilir, evrensel erişim ve çoklu ortam özellikleri ile kullanıcı için yepyeni ve heyecan verici bir deneyim yaşama şansı verdiği şüphesizdir.

### 2.8.1. Etkileşimli E Kitapların Olumlu Yönleri

Video, ses, müzik, animasyon, oyun gibi çoklu ortam özellikleri ile donatılmış etkileşim sağlanan elektronik kitaplara dönüştürülmesi çocuklar açısından birçok avantaj sağlamaktadır (Bölen ve Daş, 2012, s. 275).Çocuğun bu etkileşim sağlanan özellikler yoluyla kitaba dahil edilerek eğlenerek öğrenmesi sağlanır. Hafıza geliştirici oyunlar oynayabilir, kendini ifade etmesine fırsat veren arayüzler yoluyla resim yapabilir. Müzik dinleyerek, illüstrasyonların izini sürerek sanatsal gelişimini destekleyebilir. Diğer yönden Poftak'ın belirttiği gibi basılı kitaplarda bulunan üretim, dağıtım, korunması gibi konular açısından etkileşimli e-kitapların maliyeti düşüktür. Ayrıca ebeveynlerin büyük endişe duyduğu çocukların kitap dolu ağır çantaları taşınması sorununu e-kitap ile birlikte ortadan kaldırılabilecektir (2001, s. 22). Kâğıt üretiminin sağlanması için de verilen çevre zarar azaltılabilecektir.

Çocuklar için e-kitap üretilecek olduğunda çocuklar hakkında bilinmesi gereken bazı kriterler vardır. Çocuğun zevk almadığı kitap her ne kadar ebeveynkaliteli bir kitap olarak görse de onlar kitabı görmek dahi istemeyip uzaklaşmaya çalışıyorlarsa böyle bir eser başarılı bir çocuk kitabı olarak adlandırılmaz (Oğuzkan, 2013, s. 8). Çocukların ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda oluşturulan nitelikli etkileşimli e-kitapların barındırdığı çeşitli özellikler sayesinde çocuklar tüm dikkatini vererek kitap arayüzünde vakit geçirmekten zevk alır. Okul öncesi yaş grubu çocuklarının okumayı bilmemesi basılı kitaptaki metinlerin ebeveyn yardımıyla okunma problemini ortaya çıkarmaktadır. Dijital çocuk kitabı uygulamaları ile bu durum ortadan kaldırılmıştır. Dijital çocuk kitabında eklentiyle tüm yazı sesli komuta dönüştürülmektedir (Aşkın, 2016, s. 43).

E-kitabın uzaktan eğitime olanak vermesi ve kullanıcı odaklı olması ile grafik tasarım, yazılım ve etkileşimin birlikte ele alınarak keyif verecek bir ürün ortaya konulabilmektedir (Türkmen, 2019, s.153).

Çocuk etkileşimli e-kitabın olanakları sayesinde aktif rol alarak kitap içerisinde resim yapabilir, seslendirebilir, okurken kitabın ona eşlik etmesini sağlayabilir ve e-kitabın kişiselleştirilebilir olmasından faydalanabilmektedir. Duyma sorunu olan bir

çocuğa hikayeyigörsel olarak gösterebilir, görme sorunu olan çocuğa hikayeyi seslendirerek de basılı kitapta olmayan bu özelliklerle etkileşimli e-kitapla birlikte sunulabilmektedir. Hemen hemen her evde bilgisayar, tablet, telefon gibi cihazların bulunduğu düşünülürse uzaktan eğitimin gerektiği durumlarda da dijital kitapların ulaşılabilirlik düzeyi basılı kitaba göre daha kolaydır.

Çocuğun etkileşimli e-kitaplar sayesinde, yaratıcılığını geliştirici bazı sanatsal projelerle destekleyerek, olumlu anlamda sıra dışı birey olma niteliklerini kazandıran bir etken olarak görülebilmektedir. Böylelikle sıradan bir insanın nasıl sıra dışı (yaratıcı) bir insana dönüşebileceği ve bir toplumun ilerlemesi için sıra dışı insanlara da büyük gereksinim duyulabileceğini göz ardı etmemek gerekmektedir ( Artut, 2004, s. 190). Bu bağlamda değerlendirildiğinde çocuklara yönelik hazırlanan etkileşimli e-kitap uygulamalarında çocuğun resim çizmesine, hikayenin sonunu kendi belirlemesi gibi kişisel gelişimi açısından aktifleşmesine olanak tanıyan etkileşimli bölümlere de yer verildiği görülmektedir. Bu noktada problem karşısında çözüm üretebilmesini sağlayacak yaratıcı birey olmaları için gerekli olan birçok özelliği içinde barındırmaktadır.

Bigadalı'ya göre sanat çoğu zaman sezgilerin ve duyguların ürünü olarak kabul edilse de sanatta zekanın yeri önemlidir. Leonardo da Vinci; "Zeka ile elin birlikte çalışmadığı yerde ne sanat, ne de sanatçı vardır" diyerek yaşadığı dönemin imkanları ölçüsünde zeka ile sanat ilişkisine dikkat çekmektedir (Aktaran: Ayaydın, 2015, s. 34).

Çocuklara okuma etkinliği yaptırmak boş zamanları değerlendirmek değildir sadece. Çocuklar okudukları bu hikaye ve masallardaki karakterlerin yerine kendilerini koyabilir ya da karakterlerin davranışlarını örnek alabilirler (Oğuzkan, 2013, s. 13). Bu açıdan bakıldığında tasarım ve içerik olarak nitelikli etkileşimli e-kitapların eğitici, öğretici olmasından dolayı çocukları olumlu açıdan şekillendirebilir. Çocukların ilgisini çekerek, merakla sayfalarda gezinmesini ve kitaba karşı olumlu duygular geliştirerek kitap okuma sevgisi kazanmasını sağlayabilir.

Diğer açıdan değerlendirildiğinde sanatsal etkinlikler aracılığıyla nörofizyologlaragöre, sanat bir tür terapi yöntemi olarak insan enerjisini yükseltmenin, özgürleştirmenin yeni versiyonu olarak düşünülmektedir (Artut, 2004, s. 240). Bu anlamda öğretmen veli sınırlamaları olmadan kaliteli etkileşimli e-kitap uygulamalarını çocuk kendi kullanabilirve sanatsal etkinliklere izin veren bölümlerde yani bir tür yeni terapi yöntemi olarak bu alanlarda enerjisini yükseltebilir, özgürce hareket edebilir.

Etkileşimli e-kitabın kolaylıkla taşınabilir olması, sadeliği, etkileşim özelliği, okunabilirliği, seslendirilebilirliği, sürekliliği, güncellenebilirliği, erişim kolaylığı ve kişiselleştirilebilir olması, çocuğa özgür bir ortam sunması, aktif rol almasını sağlaması gibibirçok yönden avantaj sağlamaktadır (Bölen ve Daş, 2012, s. 275).

### **2.8.2. Etkileşimli E Kitapların Olumsuz Yönleri**

Etkileşimli e-kitapların bazı tablet, telefon, bilgisayar gibi cihazlar yoluyla kullanılabilmesi çocukların bunların başında fazla vakit harcamasına sebep olmakta ve birtakım problemleri de beraberinde getirmektedir. Bunlardan bazıları; duruş bozuklukları, Herring'in (2001, s. 47) belirttiği gibi uzun süreli (bir saatten uzun) kullanımlarda baş ağrısı ve göz yorgunluğu ortaya çıkması, bağımlılık, sosyalleşememe gibi problemlerdir. Bu sebeple çocukların bilgisayarın zararlarından ve olumsuzluklarından etkilenmemeleri için bilinçli kullanmak ve kullandırmak gerekmektedir.

Etkileşimli e-kitapların farklı formatlarda üretilmesi uluslararası standardın olmadığını ortaya koymaktadır. Bu format farklılığı her cihazda açılmaması gibi birtakım problemleri de beraberinde getirerek okuyucuyu sınırlamaktadır (Poftak, 2001, s. 25). Ayrıca e-kitap yayımcılığın güvenilirlik sorunu bulunmaktadır. Pili azalan, yazılım güncelliği biten ve teknik arızası olan cihazlarda okunamadığından basılı kitaplara göre her an okunabilme özelliği bulunmamaktadır. Cihazın arızalanması durumunda yeni bir cihaz alınması ya da arızasının giderilmesi maliyetli olmaktadır. Bunun yanı sıra veriyi kaybetme olasılığının bulunması basılı kitaplarla kıyaslandığında e-kitap okunabilmesine olanak tanıyan cihazların maliyetli oluşu gibi birtakım olumsuz yönleri sayılabilmektedir (Bulduk, 2015, s. 96).



### **3. BÖLÜM: ÇOCUKLARA YÖNELİK KAĞIT KESME TEKNİĞİYLE YAPILMIŞ KİTAP VE E KİTAP RESİMLEMELERİNİN İNCELENMESİ**

Kâğıt kesme tekniği birçok ülkede kimi zaman sembolik amaçlarla çalışmalar ortaya konulmuş kimi zaman ise sadece süsleme ve sanatsal amaçlarla uygulanmış ve uygulanmaya da devam etmektedir. Kâğıt kesme tekniğine geçmişte çeşitli amaçlarla kullanıldığı gibi günümüzde de basılı kitaplarda ve elektronik çocuk kitaplarında kendini göstermektedir. Çocuklar açısından büyük önem taşıyan illüstrasyonların kâğıt kesme tekniğiyle yapılmış olması onlara farklı bir bakış açısı kazandırarak yaratıcı kişilik oluşumlarına katkı sağlamaktadır. Birinci ve ikinci bölümde anlatılanlardan yola çıkarak Türkiye'de ve dünyada yapılan bazı basılı ve e-kitap örneklerinin olumlu ve olumsuz yönleri incelenerek, tasarlanacak olan e-kitap uygulaması ve dijital yayıncılık alanındakilere, kendini bu alanda geliştirmek isteyenlere yol gösterici nitelik taşıması amaçlanmaktadır.

#### **3.1. Türkiye'de Kâğıt Kesme Tekniği ile Yapılmış Çocuklara Yönelik Kitap Tasarımları**

Kâğıt ilk bulunduğu günden beri değerli bir malzeme olarak görülmüş hatta bazı ülkelerde kâğıdın icadı saklanmıştır. Her ne kadar saklanmaya çalışılsa da bu değerli malzeme gizli kalmamıştır. Önce bilgiyi kaydetmek amacıyla üretilen kâğıt sonrasında kâğıt kesme tekniği ile çeşitli sembolik anlamlar taşıyan ve süsleme amacıyla yapılan görseller için ana malzeme olarak kullanılmıştır (Gildersleeve, 2014, s. 6).

Türkiye'de ise kâğıt kesme çok erken bir endüstri olarak ortaya çıkmıştır. 11. yüzyıl zanaatçıları iseyaygın olan gölge tiyatroları için resim kesmişlerdir ve 16 yüzyılda bir kâğıt oymacıları birliği kurulmuştur. Kâğıt kesme tekniği ile yapılmış olan çok renkli çiçeklerle bahçeler ve kaleler süslenmiştir (Heyenga ve diğerleri, 2011, s. 10). Günümüzde ise uygulama alanı olarak sınırsız olanaklar sunduğundan çocuk kitabı resimlemelerinde pek çok illüstratör bu tekniği kullanır duruma gelmiştir. İllüstrasyonlar okul öncesi çocuklar için özellikle okuma yazma bilmemelerinden dolayı büyük önem taşımaktadır. İllüstrasyonlarda kullanılan değişik materyaller çocukların bakış açılarını olumlu yönde değiştirdiği gibi, estetik açıdan da onlara

zenginlik katmakta ve yaratıcı kişilik oluşumuna katkıda bulunmaktadır. Kâğıt kesme tekniğiyle yapılmış olan illüstrasyon örnekleri renk, uygulama yöntemleri, kompozisyonu oluşturan öğeler açısından ve hitap ettiği yaş aralığına göre incelenecektir.

### 3.1.1. Kitap Karıncası

Sezin Mavioğlu'nun yazdığı *kitap karıncası* adlı hikâye resimlemesinde Gökçe İrten farklı tekniklerin yanı sıra kâğıt kesme tekniğini kullanarak illüstrasyonlara zenginlik oluşturulmaya çalışılmıştır. Hikâyede; yiyecek arayışına çıkan minik karıncanın ansızın ortaya çıkan süpürgeден saklanmak için kitabın içine girmesi ve sözcükler dünyasına adım atması anlatılmaktadır. Böylece minik karınca sözcüklerden nasıl yazı yazılacağını ve noktalama işaretlerinin ne olduğunu öğrenmektedir.



**Görsel 59.** Kitap Karıncası adlı hikaye için yapılan illüstrasyon örneği (Erişim: 02.05.2020).

<https://gokceirten.com/picturebook-illustrations-kitap-karincasi>

İpek Yükselen'e göre, okumaya hazır olan çocuk, hikâye ve masal dinlemekten hoşlanmakta, merakla incelemekte ve okuyup yazıyormuş gibi yapmaktadır (2003, s. 68). Bu anlamda çocuk kâğıt kesme tekniğinin kullanıldığı sadece kitap karıncası illüstrasyonlarına bakarak hikâyeyi kendisi de yorumlayabilmektedir (bkz. Görsel 59).

Ketenci ve Bilgili'ye göre renk kullanımı basılı kitapta veya e-kitapta kullanıcıda bıraktığı etki açısından çok önemlidir. Renklerin mesajın algılanmasında önemli bir

görsel eleman olduğundan, yanlış anlam çıkarılacak ve yanlış etki uyandıracak şekilde kullanılmaması gerekmektedir (2006, s. 193, 198). Karınca karakteri aşırı küçük bırakılarak renkle önemli olduğu vurgulanmaya çalışılsa da (bkz. Görsel 60, 61) gerekli çözümlenme yapılamayarak istemeden önemsizleştirildiği söylenebilir. Bu nedenle çocuk kendini karakterin yerine koymak ister mi, sorusunu akla getirmektedir. Bu nedenle çocuk resimlemesine yakın olan illüstrasyonlarla çocukla yakınlık kurulmak istense de renk uygulaması açısından yetersiz bulunmuştur.



**Görsel 60.** Kitap Karıncası adlı hikaye için yapılan illüstrasyon örneği (Erişim: 07.05.2020).

<https://gokceirten.com/picturebook-illustrations-kitap-karincasi>





renk, uygulama teknikleri, kompozisyonu oluşturan ögeler açısından ve hitap ettiği yaş aralığına göre incelenecektir.

### 3.2.1 Renk Canavarı, Bir Kedi Olsaydım

Anna Llenas'ın yazdığı ve resimlediği *Renk Canavarı* adlı hikâye çocukları anlaması aktarması güç duygular olan öfke, korku, mutluluk, hüznü kavramlarını ele almaktadır. Llenas'ın özgün rengarenk illüstrasyonlarının bulunduğu kitaptaki çocuğun yardımıyla sevimli bir canavarın duygularını renklerle anlamlandırması anlatılmaktadır. Gökaydın'ın da dediği "renk özel bir dildir ve yankı yapmasına yardımcı olmaktadır" (Aktaran: Artut, 2004, s. 146, 147) sözü "Renk Canavarı" adlı hikâye resimlemesinde açıkça görülmektedir. Kâğıt kesme tekniği ve diğer resimleme tekniklerinde kullanıldığı illüstrasyon çalışmalarında derinlik hissini okuyucu tadabilmektedir. Böylece renk, kâğıt kesme tekniği ve kompozisyon düzenlemeleri çocukların ilgisini çekecek şekilde oluşturularak keyif alması sağlanmaya çalışılmıştır (bkz. Görsel 62).



**Görsel 62.** "Renk Canavarı" adlı hikaye illüstrasyon görüntüsü (Erişim: 08.05.2020).

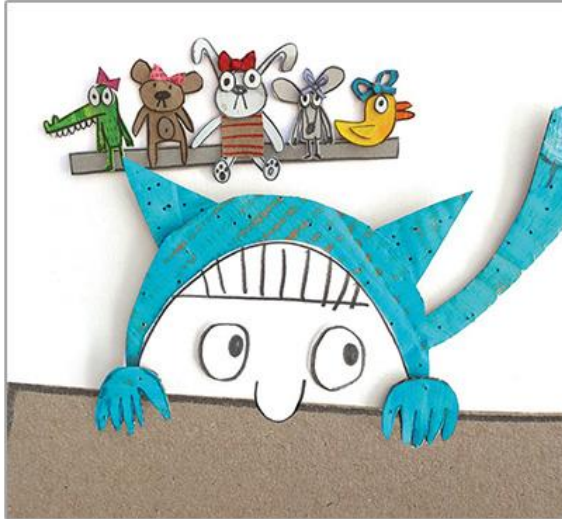
[http://www.annalenas.com/ilustracion-editorial/el-monstruo-de-colores.html#.Xo4fY\\_0zbDc](http://www.annalenas.com/ilustracion-editorial/el-monstruo-de-colores.html#.Xo4fY_0zbDc)

Çocuklar için renkler her zaman önemli görsel öğelerdir. Renkler anlamları ve hissettirdikleri şeyler açısından büyük önem taşımaktadır. Bu kitapta da özellikle renklerin çocuklarda hissettirdiği duyguların, gördüklerimiz dışında başka etkilerde de bulunduğunu kâğıt kesme tekniği ile yapılan eğlenceli bir

illüstrasyonla anlatılmaya çalışıldığı söylenebilir (bkz. Görsel 63, 64). Çakmak ve Sofuoğlu; kitapta bulunan illüstrasyonlardan zevk alan çocuk ileriki yaşlarda okumaya karşı olumlu duygular besler ve sanatsal yönden de gelişimine katkı sağladığını vurgulaması da illüstrasyonun ne kadar önemli olduğunu destekler (1997, s. 43).



**Görsel 63.** Bir Kedi Olsaydım adlı hikaye illüstrasyon görüntüleri (Erişim: 08.05.2020).  
<http://www.annallenas.com/ilustracion-editorial/si-yo-fuera-un-gato.html#.Xo4n-v0zbDc>



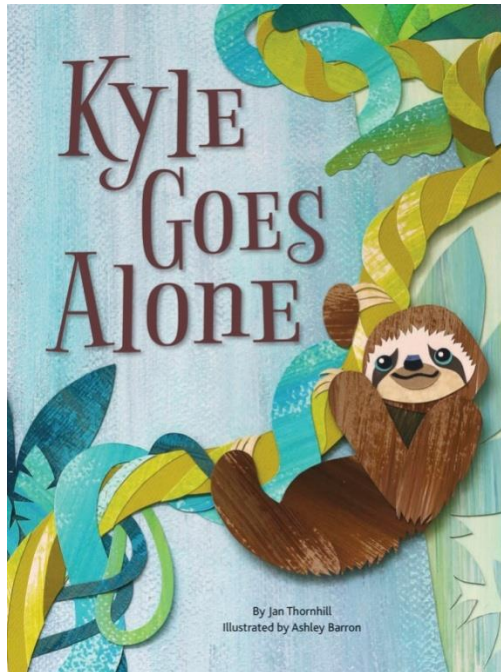
**Görsel 64.** Bir Kedi Olsaydım adlı hikaye illüstrasyon görüntüleri (Erişim: 08.05.2020).  
<http://www.annallenas.com/ilustracion-editorial/si-yo-fuera-un-gato.html#.Xo4n-v0zbDc>

Kompozisyon olarak doluluk boşluk oranlarının dengeli kullanıldığı beyaz boşlukların çocukları rahatlatıcı bir etkisi olduğu söylenebilir. İllüstrasyonlara bakıldığında ortak bir görsel dil oluşturulduğu farkedilmektedir. Ayrıca dekoratif ve

süslü olmayan yazı karakteri seçimi ve kısa paragraf şeklinde düzenlenmesi okunabilirliği kolaylaştırmaktadır. Sonuç olarak "Renk Canavarı ve Bir Kedi Olsaydım" adlı hikayelerin biçim yönünden başarılı örnekler olduğu söylenebilir.

### 3.2.2 Kyle Goes Alone, My Ocean is Blue

Ashley Barron'un "Kyle Goes Alone" adlı hikâye 3-7 yaş çocuklara hitap etmektedir. Kâğıt kesme tekniği ile illüstrasyonlarını oluşturarak büyüleyici bir görsel doku oluşturmuş ve derinlik vermiştir. İllüstrasyonlara bakıldığında mavi rengin hâkim olduğu görülmektedir. İllüstratörün renk kullanımı ve rengin birbirleriyle ilişkisi açısından iyi bir örnek olduğu söylenebilir. Renklerin çocukların ilgisini çekmesi dışında renklerin anlamlarının ve hissettirdiği duygular bakımından da çok önemlidir. Bu doğrultuda soğuk, sıcak renkleri ve koyu-açık değerleri göz önünde bulundurarak çarpıcı kompozisyonlar oluşturulmuştur (bkz. Görsel 65, 66). Kapak tasarımına bakıldığında tipografi düzeni de yine kâğıt kesme tekniği kullanılarak illüstrasyonlarla uyumluluk sağlanmıştır. İç sayfalarda okumayı zorlaştıran uzun satırlar veya paragraflar yerine kısa paragraf ya da satır düzeni tercih edilerek okunabilirlik sağlanmıştır (bkz. Görsel 67).



**Görsel 65.** Ashley Barron'un "Kyle Goes Alone" adlı hikaye illüstrasyonu ve kapak tasarımı görüntüsü (Erişim: 12.05.2020).

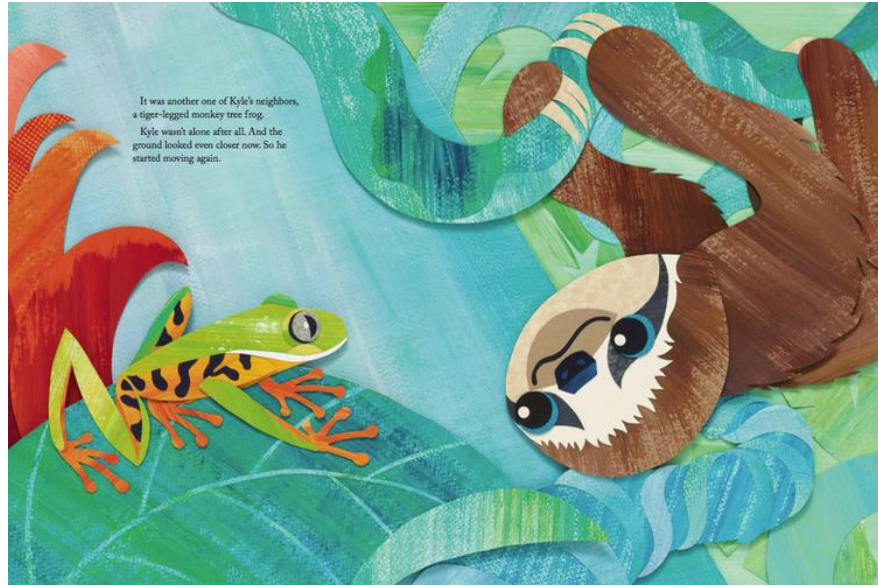
<http://www.ashleybarron.com/books#/new-gallery-76/>





**Görsel 66.** Ashley Barron'un "Kyle Goes Alone" adlı hikaye illüstrasyonu ve sayfa görüntüsü  
(Erişim: 14.05.2020).

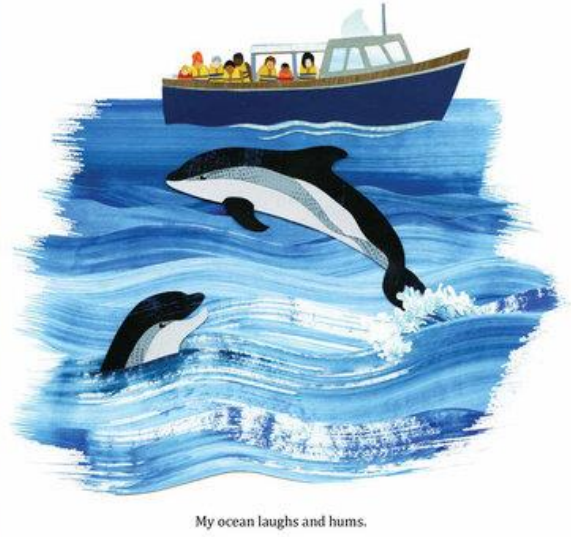
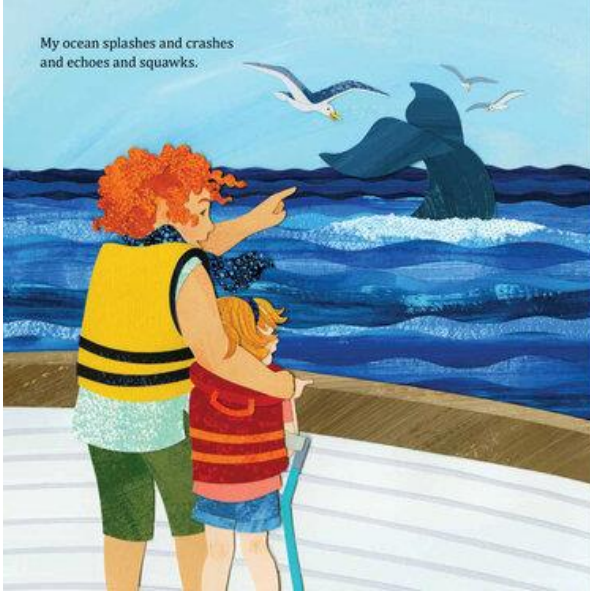
<http://www.ashleybarron.com/books#/new-gallery-76/>



**Görsel 67.** Ashley Barron'un "Kyle Goes Alone" adlı hikaye illüstrasyonu ve sayfa görüntüsü (Erişim: 14.05.2020).

<http://www.ashleybarron.com/books#/new-gallery-76/>

Darren Lebeuf'un yazdığı Ashley Barron'un illüstrasyonlarını yaptığı "My Ocean is Blue" adlı hikayede fiziksel engeli bulunan bir kız, ve annesi kumun dokusu, okyanusun derinliği, sümüksü yosunları ve sonsuzluğu, renkleri, kokuları ve sesleri gibi birçok farklı yönü anlatılmaktadır. Her görüntü birçok duyuşal açıdan okuyucuya seslenmektedir.



**Görsel 68.** Ashley Barron'un "My Ocean is Blue" adlı hikaye illüstrasyonu ve sayfa görüntüsü (Erişim: 14.05.2020).

<http://www.ashleybarron.com/books#/my-ocean-is-blue/>



**Görsel 69.** Ashley Barron'un "My Ocean is Blue" adlı hikaye illüstrasyonu ve sayfa görüntüsü (Erişim: 14.05.2020).

<http://www.ashleybarron.com/books#/my-ocean-is-blue/>

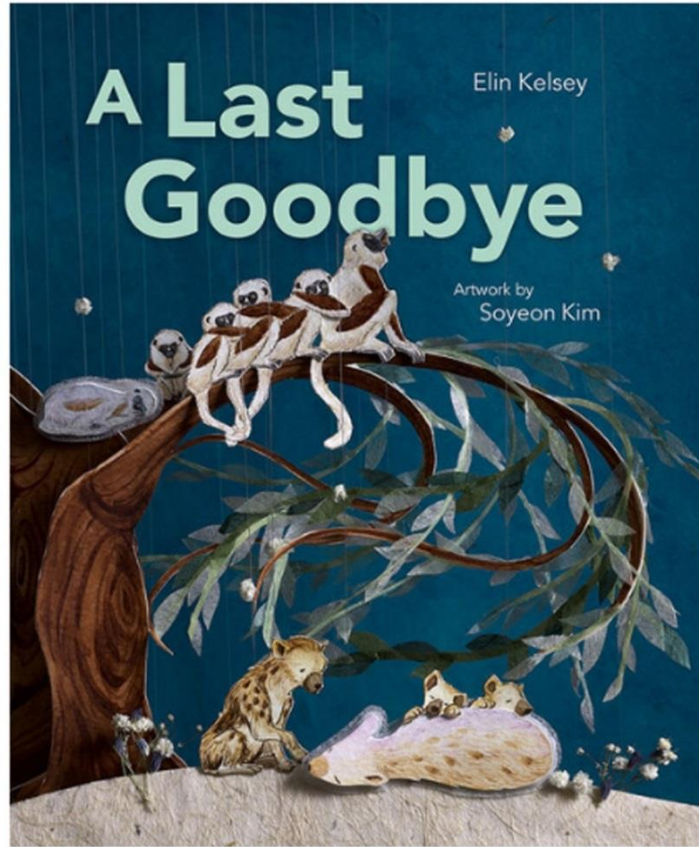
İllüstrasyonlar, okyanusun dokularını vurgulayan, temsil eden kâğıt kesme tekniği ve görünür fırça darbelerinin bir kombinasyonunu oluşturmuştur. Hem hikâye olarak hem de illüstrasyonlar açısından lirik bir stilde sunulmuştur (bkz. Görsel 68, 69). Okuma bilmeyen bir çocuğun bile doku, form, canlı, parlak renklerin diliyle oluşturulan "My Ocean is Blue" adlı hikâyedeki illüstrasyonlarla iletişim



kurabilmesini sağlamaktadır. Kâğıt kesme tekniğinin kullanıldığı bu illüstrasyonlarda illüstratör parçalar şeklinde kestiği kâğıtları birbiriyle ilişkilendirerek çizgi, doku, yön, biçim, renk ve ölçü gibi tasarım ilkeleri doğrultusunda şekillendirmiştir.

### 3.2.3 A Last Goodbye

"A Last Goodbye" adlı hikâyede insanların ve tüm hayvanların hayatının bir parçası olan ölüm kavramı yumuşak bir dille anlatılmaktadır. Hayvanların yas tutmasındaki güzellik keşfedilerek zor bir konuya başarılı bir içerik ve görsel anlatımla ortaya koyulmuştur. Şiirsel bir dile hâkim olan hikâyenin illüstrasyonlarında kâğıt kesme tekniği kullanılmıştır. Dokunaklı ve canlandırıcı kitap, hem anılarda hem de gezegende, Dünya'da ve okyanuslarda yeni bir yaşamı besleyen bedenlerimizle nasıl yaşadığımızı gösteren umutlu bir notla bitmektedir.



**Görsel 70.** Soyeon Kim'in resimlediği "A Last Goodbye" adlı hikaye illüstrasyonu ve kapak görseli (Erişim: 19.05.2020).

<http://www.kimsoyeonart.com/publications-1>

Kitap kapađı tasarımında ritmik Őekillerin ve renklerin bir araya getirilmesi ve kâđıt kesme tekniđiyle birlikte kompozisyona derinlik katarak kontrast renk deđerleriyle varlıklar grselleŐtirilmiŐtir (bkz. Grsel 70, 71).



**Grsel 71.** Soyeon Kim'in resimlediđi "A Last Goodbye" adlı hikaye illstrasyonu grnts  
(EriŐim: 19.05.2020).

<http://www.kimsoyeonart.com/publications-1>



**Grsel 72.** Soyeon Kim'in resimlediđi "A Last Goodbye" adlı hikaye illstrasyonu ve kapak grseli  
(EriŐim: 19.05.2020).

<http://www.kimsoyeonart.com/publications-1>



**Görsel 73.** Soyeon Kim'in resimlediği "A Last Goodbye" adlı hikaye illüstrasyonu ve kapak görseli (Erişim: 19.05.2020).

<http://www.kimsoyeonart.com/publications-1>

Yazı karakteri seçimi sade karakter seçilmesi ve satırların kısa paragraf şeklinde sunulması okunabilirliği kolaylaştırmaktadır. Kâğıt dışında keçe gibi başka materyaller de kullanılmıştır. Kontrastın, dokuların ve derinlik hissini iyi bir şekilde verildiği "A Last Goodbye" adlı hikâye çocuklar için ilgi çekici nitelikte görsellik sunduğu söylenebilir.

### 3.3 Çocuklara Yönelik Örnek E Kitap Tasarımları

Bu bölümde nitelikli e-kitap örnekleri ilk iki bölümde anlatılanlar doğrultusunda incelenerek tez uygulama çalışması için nasıl bir yol izlenmesi konusunda yardımcı olmasın amaçlanmaktadır. Diğer taraftan dijital yayıncılık alanındaki kişilere nitelikli e-kitap ortaya koymaları için yol gösterici özellikler sunması hedeflenmiştir.

#### 3.2.1 I Need My Monster

Amanda Noll'un yazdığı ve Howard McWilliam'in illüstrasyonlarını yaptığı "I Need My Monster" 2009 yılında Flashlight Press tarafından dijital olarak yayımlanmıştır. Otuz iki sayfaya sahip olan "I Need My Monster" adlı hikâyede Ethan'ın bir gece yatağının kenarında bulunduğu nottacı canavarı Gabe'in balığa gittiğini ve bir hafta içinde döneceğini yazmaktadır. Sonrasında Ethan canavarı olmadan nasıl uyuyacağını düşünürken yerine geçmeye çalışan diğer canavarlar görünmektedir. Ama hiç biri Ethan'ın canavarına benzememektedir. Canavar sever çocuklar için

yazılmış ya da canavarlardan korkan çocuklara hiçte korkutucu olmadığını anlatmak için güzel bir örnek olduğu söylenebilir.



**Görsel 74.** "I Need My Monster" adlı e-kitabın giriş arayüz tasarımı görüntüsü (Erişim: 19.05.2020).  
<https://www.kobo.com/tr/tr/ebook/i-need-my-monster-1>

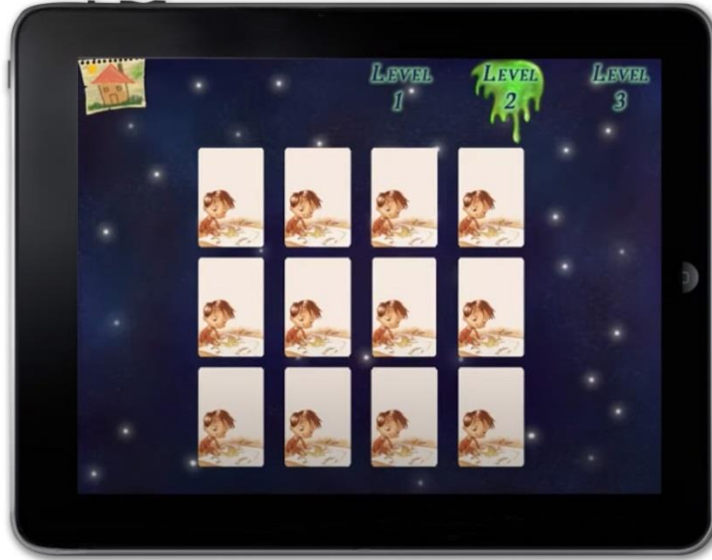
Çince, Almanca, İbranice, Korece ve Lehçe olmak üzere 5 dile çevrilmiştir. 4-8 yaş grubuna hitap etmektedir. E-kitaba app store, google play store ve bazı e-kitap satan web sitelerinden ulaşılabilen ve KF8, EPUB, ePDF formatlarına sahip olup akıllı telefon, tablet ve bilgisayarda okunabilmektedir.

E-kitap giriş sayfasında çeşitli butonlar bulunmaktadır (bkz. Görsel 74). Giriş sayfasında bulunan buton tasarımlarının çocukların algılayabileceği düzeyde olmasa da yazı ve seslendirme özelliği eklenerek problem çözümlenmeye çalışılmıştır. Kullanıcının kendisi hikayeyi okuyabilmekte ya da seslendirme özelliği eklenildiğinden dinleyebilme olanağına da sahiptir. Müzik açıp kapatma butonu ve sayfalarda ilerleyebilme butonları da bulunmaktadır. Sayfayı ilerletmek için içerikle uyumlu canavar eli biçiminde bir buton görülebilir şekilde tasarlanmıştır. Hikâyeyi seslendirme özelliği, metin ve görsel ögenin hepsi aynı anda gösterilmesinden dolayı bilişsel yük oluşturmakta ve Mayer'in gereksizlik / aşırılık ilkesi göz önünde bulundurulmadığından öğrenmeyi olumsuz yönde etkilemektedir. Satırların kısa tutulması kullanıcının satır takibini kolaylaştırmakta ama diğer taraftan siyah zemin üzeri yazının beyaz renkte olması ve illüstrasyon ile keskin bir şekilde bölünmesi yönünden başarısız bir tipografik düzenleme yapıldığı söylenebilir.





**Görsel 75.** "I Need My Monster" adlı e-kitabın avizeye dokunulduğunda etkileşim özelliğinin sağlandığı arayüz görüntüsü (Erişim: 19.05.2020).  
<https://www.kobo.com/tr/tr/ebook/i-need-my-monster-1>



**Görsel 76.** "I Need My Monster" adlı e-kitabın eşleştirme oyunu arayüz görüntüsü (Erişim: 20.05.2020).  
<https://www.kobo.com/tr/tr/ebook/i-need-my-monster-1>

E-kitapta cihaz hareket ettirildiğinde görselde bulunan eşyaların etkilenmesi, avizeye dokunulduğunda ışığın açılıp kapanması (bkz. Görsel 75), yatağın altından çıkan canavarlara dokunulduğunda kaçması gibi bir takım etkileşim özellikleri neredeyse tüm sayfalarda kullanılarak çocuğun aktif rol alması sağlanmış ve Mayer'in çoklu ortam ilkesine göre daha kalıcı öğrenme deneyimi sağlayacağı söylenebilir. Etkileşim özelliğini küçük animasyon özellikleri sayesinde kolaylıkla algılabilmektedir. Ayrıca keşfedilmeyi bekleyen etkileşimler de



içermektedir. Bunların yanı sıra hafıza yeteneğini geliştiren eğitsel açıdan yararlı birkaç seviyeye sahip oyun da içermektedir (bkz. Görsel 76). E- kitap içerisinde rahatlıkla dolaşım sağlatabilmek için kullanıcıya üstte sarı renkle vurgulanan açılıp kapanabilen bir menü sunulmaktadır. Renkler mesajın algılanmasında önemli bir görsel öge olduğundan, illüstratör bu doğrultuda hikaye ile uyumlu renkler kullanmıştır. Sıcak renkleri dengeli kullanarak sevimli bir ortam oluşturmuştur. Özetle "I Need My Monster" adlı uygulamanın tipografik düzenleme ve buton tasarımları yönünden başarısız bulunmuş fakat illüstrasyonları, renk kullanımları, kompozisyon, seslendirme, etkileşim gibi ögeler ve birbiriyle bağlantıları açısından iyi bir örnek olduğu söylenebilir.

### 3.2.2 Icky Mr Fox and the Missing Friend

Icky Pen ekibi tarafından "Icky Mr Friend" adlı e-kitap uygulaması 2017 yılında yayımlanmıştır. Icky pen "The Guardian, Himbeer Berlin, Pocket meta, Smart Apps For Kids, School Library Journal, Best Apps For Kids" tarafından verilen ödülleresahiptir. Hikayedekötü bir karakter olan Icky Mr. Fox'dan arkadaşını kurtarmaya çalışan Mr. Rabbit'in macerası anlatılmaktadır. Farklı karakter tasarımları ve sahneleriyle çocukların hayal gücünü zenginleştirici özellikler barındırmaktadır. Hikaye, illüstrasyon ve geliştirilmesi Aleksei Bitskoff tarafından gerçekleştirilmiş olup seslendirmeyi Amira Younis yapmıştır. İllüstratör ilk çizimlerini geleneksel tekniklerle oluşturduğunu daha sonrasında gelişen teknolojiyle birlikte daha yaratıcı olanaklar sunan donanımlarla çalıştığını ifade etmektedir. Bu uygulama görsellerini oluştururken dijital olanaklardan yararlandığı farkedilmektedir.



**Görsel 77.** "Icky Mr Fox and the Missing Friend" adlı e-kitap uygulaması ana sayfa görüntüsü  
(Erişim: 20.05.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.ickypen.themissingfriend>

Uygulama ana sayfasında kullanıcıyahikayenin kendisi tarafından okunup okunmayacağı konusunda seçenekler bulunmamaktadır (bkz. Görsel 77). Kullanıcının isteği doğrultusunda kişiselleştirebileceği özellikler yok denecek kadar azdır.

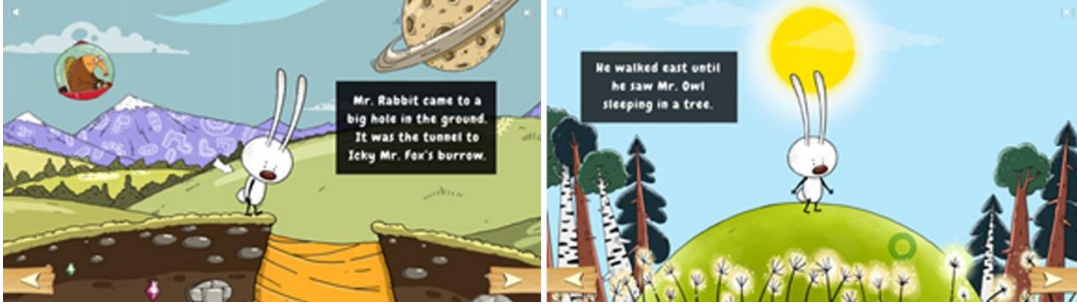
Taşçioğlu tipografiyi; verilmek istenen mesajı yazının sanatsal ve tasarıma dayalı özellikleri aracılığıyla görsel iletişimine yönelik çalışılarak ve yazının alan içerisinde yerleşimi, karakter seçimi, satır ve harf arası boşluklarına ait seçimlerle düzenlenen tasarım alanı şeklinde ifade etmektedir (2013, s. 95). Bu e-kitap uygulamasındaki illüstrasyonlar çalışılırken tipografik düzen düşünülmemiş ve düzenleme açısından ve siyah üzeri beyaz kullanılarak okunurluğu zorlaştırdığı gibi görsel açıdan da estetik görünmemektedir (bkz. Görsel 78). Resim ile metin birlikteliği, sayfa düzeni ve iletinin kolaylıkla algılanabilir olması açısından önemlidir. Sayfalar arasında okuyucu rahatlıkla dolaşım sağlayamamakta ve çocukların algılayabileceği şekilde tasarlanmış olan ileri-geri butonlarını sadece kullanabilmektedir. Ses açma ve uygulamadan çıkma butonları çok küçük olması ve renk olarak da algılanabilir düzeyde olmadığından çocuk kullanıcılar için sorun oluşturmaktadır. Ayrıca Mayer'in gereksizlik / aşırılık ilkesine göre metin, ses, görsel üçlüsü kullanılarak aşırı bilişsel yük oluşturduğundan bu öğelerin üçünün bir arada kullanılmaması önerilmektedir. Kullanıcı böyle bir e-kitapla karşılaştığında aşırı zihinsel çaba göstermektedir.



**Görsel 78.**"Icky Mr Fox and the Missing Friend" adlı e-kitap uygulaması arayüz görüntüleri (Erişim: 20.05.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.ickyphen.themissingfriend>

E-kitap uygulamasını başlatmak için ay imgesinden yararlanılmıştır ve kullanıcının başlat butonuna tıkladığını anlaması için yönlendirici animasyonlar bulunmaktadır. Örneğin; (bkz. Görsel 79)'daki karakterin etkileşim özelliği ok işareti ile vurgulanmaktadır ya da sağdaki görselde olduğu gibi animasyon özelliği olan yuvarlak şekille algılatılmaya çalışılmaktadır. Bunların yanı sıra kendisinin de keşfedebileceği çeşitli etkileşim özellikleri de bulunmaktadır.



**Görsel 79.** "Icky Mr Fox and the Missing Friend" adlı e-kitap uygulamasında etkileşim özelliğinin vurgulandığı arayüz görüntüleri (Erişim: 20.05.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.ickypen.themissingfriend>

Çocuklar renk kullanımında daha cesur ve özgür davrandıkları(parlak, fosforlu) canlı renkleri tercih ettikleri görülmektedir. Bu açıdan " Icky Mr Fox and the Missing Friend" adlı e-kitap uygulamasının parlak renkleri tercih ettiği ve renkleri; kontrastlık, açık-koyu kullanım ve tonlamalara dikkat edilerek uyumlu bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Kısaca "Icky Mr Fox and the Missing Friend" adlı uygulamanın tipografi düzeni, buton tasarımı ve dolaşım özelliğinin olmaması yönünden başarısız bulunsa da illüstrasyon ve etkileşim öğelerinin başarılı olduğu söylenebilir.

### **3.4 Çocuklara Yönelik Kâğıt Kesme (Cut Out)Tekniğiyle Yapılmış Etkileşimli E-Kitap Tasarımları**

Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte kâğıt kesme tekniğiyle uğraşanlara sınırsız olanaklar sunulmaktadır. İllüstratörler makas, neşter, yapıştırıcı gibi kesici ve yapıştırıcı aletlerle yapabildiği çalışmalarını, direk dijital ortamda da yapabilmektedir. Hatta geleneksel teknikle yapılan kâğıt kesme tekniğine göre bazı programlar aracılığıyla dijital ortamda daha da hızlı yapılabilmektedir. Bu bölümde kâğıt kesme tekniği kullanılarak oluşturulan etkileşimli elektronik kitaplar; içerik, tasarım,

kullanıcı arayüzü, kullanım kolaylığı, illüstrasyon, tipografi, etkileşim, ses, renk, şekil sembol, butonve birbirleriyle ilişkisi açısından ilk iki bölümde anlatılanlar doğrultusunda incelenmektedir.

### 3.3.1 Nighty Night

"Nighty Night" uygulamasınınsekiz dil seçeneği bulunmakta ve müzik eşliğinde sunulmaktadır. "Nighty Night" uygulaması için Heidi Wittlinger'inyaptığı illüstrasyonlara bakıldığında kâğıt kesme tekniğini başka resimleme teknikleriyle birlikte kullandığı görülmektedir. Dijital teknikler ve geleneksel teknikler kullanılarak illüstratörün isteği doğrultusunda görseller şekillenmiştir. Kâğıt kesme tekniği ile oluşturulan illüstrasyonlar normal resimlemeye göre daha fazla çaba gerektirmekte ve bu teknikle daha yaratıcı görseller oluşturulabilmektedir.



**Görsel 80.** "Nighty Night" adlı uygulamanın giriş arayüz tasarımı görüntüsü (Erişim: 25.05.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.nightynight>

Uygulama menü arayüz tasarımında bulunan buton tasarımları metin, şekil ve renk sembolden yararlanılarak oluşturulmuştur (bkz. Görsel 80). 4-6 yaşında bulunan kullanıcının algılayabileceği düzeydedir. Ebeveyn yardımıyla kullanılabileceği gibi çocuğun deneyimleyerek de öğrenebileceği bir yapıya sahiptir. Sesli anlatıma sahip olan uygulama istenildiğinde kapatılabilmektedir. Kâğıt kesme tekniği ile oluşturulan illüstrasyonlar ışık, gölge, renk kullanımı, tonlama, kontrastlıklar açısından başarılı olduğu söylenebilir.





**Görsel 81.** "Nighty Night" adlı uygulamanın ışığı kapatma etkileşimi bulunan arayüz görüntüsü (Erişim: 25.05.2020). <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxandsheep.nightynight>

Uygulama giriş ekranında bulunan başlat düğmesine tıklandığında kısa bir animasyon ve seslendirme birlikte ele alınarak sunulmuştur ve istenildiğinde animasyon atlanabilir. Mayer'in belirttiği gibi metin, ses, ve animasyon birlikte kullanılmadığından sadece animasyon ve ses özelliğinin olması bilişsel olarak yük oluşturmayacağından kullanıcı için daha uygun olduğu söylenebilir. Kullanıcı etkileşimleri açısından değerlendirildiğinde yönlendirici hareketli oklar bulunmaktadır (bkz. Görsel 81). Bunun dışında etkileşim özelliği bulunan görsel öğeler genellikle animasyon şeklindedir ve kullanıcıya ok dışında yönlendirici olması açısından ipuçları sunmaktadır. Türkmen, dikkat toplama da önemli role sahip olan bu işaretlemeler öğrenmeyi daha kalıcı kıldığını vurgulamaktadır (2019, s.170). Ses, etkileşim ve illüstrasyonların birbiriyle olan ilişkileri açısından bakıldığında ortak bir dil yakalanabilmiştir. Hikaye anlatımı, animasyon özelliği ve etkileşim özelliği bulunan uygulama çocukları aktifleştirerek etkileşimli öğrenme deneyimi yaşatmaktadır. Kısaca "Nighty Night" adlı uygulamanın içerdiği çoklu ortam özellikleri olan ses, müzik, animasyon ve yönlendirici işaretler ve kâğıt kesme tekniğinin de kullanıldığı illüstrasyonların en iyi şekilde sunulması ve birbirleriyle olan ilişkileri açısından başarılı bir örnek olduğu söylenebilir. Ayrıca bu örnekte olduğu gibi parçalar halinde sunulması, Kuzu'nun da belirttiği gibi bir bütün şeklinde sunulmasından ziyade parçalar halinde sunulması kullanıcının problem

çözme başarısını artırdığını söylemekte ve Mayer'in bölümlere ayırma / parçalara bölme ilkesiyle de örtüşmektedir (Aktaran: Türkmen, 2019, s. 169).

### 3.3.2 The Tale of Peter Rabbit

"The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulaması İngilizce dilinde yayımlanarak güzel bir müzik eşliğinde sunulmuş ve illüstrasyonlara göre değişik ses efektleri uygulanmıştır. Hikayede büyük bir köknar ağacının altında yaşayan annesiyle dört küçük tavşan anlatılmaktadır. Anne tavşan küçük tavşanlara neleri yapip yapmayacağı konusunda uyarılarda bulunmakta ve Peter Rabbit'in yaramazlıkları ve bu yaramazlıkların sonucunda ne yaşadığı anlatılmaktadır. E-kitap uygulamasının giriş ekranı farklı bir tasarıma sahiptir. Kullanıcı hikayeyi okuyabildiği gibi sesli olarak da dinleyebilmektedir. Güzel bir klasik müzik çalmaktadır ve e-kitap uygulama giriş arayüzünde müziğin sesini açma ve azaltma gibi seçenek bulunmaktadır. Kullanıcıya geleneksel anlamda kitap tadı yaşatabilmek için kitap görünümünü şeklinde tasarlanmış hatta ciltleme görüntüsü verilerek ve sayfa çevirme özelliği de eklenerek bu duygu güçlendirilmiştir (bkz. Görsel 82). Diğer yönden uygulama giriş sayfasında bulunan başlat, kullanıcının kendisinin okuyabileceği ya da seslendirme özelliğini aktifleştirebileceği buton tasarımlarının çok belirgin olmadığı söylenebilir.



**Görsel 82.** "The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulaması giriş sayfası ve sayfa çevirme özelliğinin olduğu ekran görüntüsü (Erişim: 27.05.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit>



"The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulamasının illüstrasyonları, kâğıt kesme tekniği ve diğerrresimleme teknikleriyle birlikte karışık kullanıldığı söylenebilir. Dijital teknikler ve geleneksel teknikler illüstratörün isteği doğrultusunda şekillenmiştir (bkz. Görsel 83). Estetik ve sanatsal yönden başarılı illüstrasyonlara sahip olan e-kitap uygulaması çocuklar açısından değerlendirildiğinde ilgi çekici olup keşfedebilecekleri birçok etkileşim özelliğine sahiptir. Güzel bir klasik müzik vedoğadaki sesler ile karışık büyüleyici bir performansile sunulmaktadır. Görsel, ses ve etkileşimin birbiriyle olan uyumu yönünden başarılı bir tasarım oluşturulmuştur. Okuma bilmeyen çocuğun sesli anlatım özelliğini seçerek kullanabileceği gibi ebeveyn yardımıyla da okuyabilmekte ya da dinleyebilmektedir.

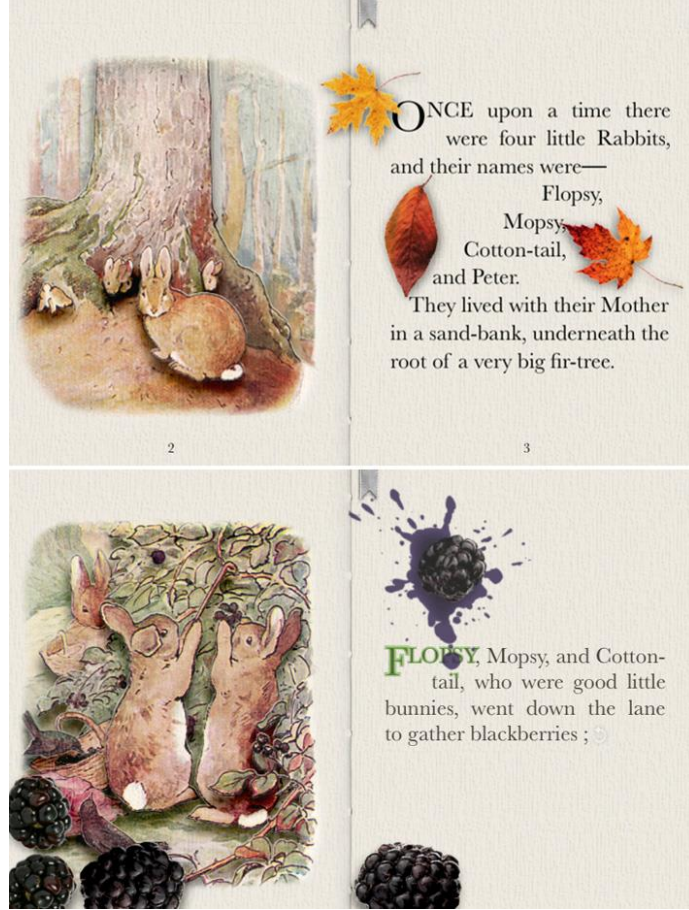


**Görsel 83.** "The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulaması kâğıt kesme tekniğinin uygulandığı illüstrasyon görüntüleri (Erişim: 27.05.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit>

Etkileşim özelliği olan görsel öğelere kullanıcıyı işaretlerle yönlendirmektedir. Kullanıcının dikkatini toplamasında önemli bir yere sahiptir. Basılı kitaplarda olan etkileşimi dijital ortamda da bu deneyimi yaşatmak amacıyla benzer yaklaşımlar geliştirilmiştir. "Pop Up" basılı kitaplarda yer alan kâğıdı çekerek, döndürerek sağlanan hareketler e-kitap uygulamasında da deneyimlenebilmektedir. Böğürtlen toplayan tavşanlar sayfasında bulunan yukarıdan düşen küçük böğürtlenlere dokunulduğunda büyümekte ve üstüne çift tıklandığında ezerek yok etme gibi etkileşimler sağlanmakta ve düşen yapraklara dokunulduğunda yapraklar

büyümekte ve sayfanın altında etkileşim sağlanan görsel öğeler birikmektedir (bkz. Görsel 84). Ayrıca bazı sayfalarda korkuluğa bağlı olan ayakkabıların kendiliğinden sallanması ve yaprakların böğürtlenlerin düşmesi gibi çok küçük animasyonlar da yer almaktadır.



**Görsel 84.** "The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulamasının tipografi ve etkileşim tasarımı görüntüsü (Erişim: 27.05.2020).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit>

Okunabilirlik açısından bakıldığında tırnaklı yazı karakteri basılı kitapta gözün takip etmesini kolaylaştırdığı söylenebilirken etkileşimli e-kitapta tırnaklı yazı karakterleri önerilmemektedir. Sesli okuma özelliği aktifken okunan kelime farklı bir renkle vurgulanmıştır. Ayrıca kullanıcı ayracı aşağıya doğru kaydırıldığında tüm sayfalar arasında rahatlıkla dolaşım sağlayabilmektedir (bkz. Görsel 85).



**Görsel 85.** "The Tale of Peter Rabbit" e-kitap uygulamasının dolaşım arayüzü görüntüsü (Erişim: 27.05.2020). <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudcrow.peterrabbit>

Kısaca "The Tale of Peter Rabbit" adlı uygulamanın içerdiği çoklu ortam özellikleri olan ses, müzik, animasyon ve yönlendirici işaretler ve kâğıt kesme tekniğinin de kullanıldığı illüstrasyonların en iyi şekilde sunulması, düzenlemesi ve birbirleriyle olan ilişkileri, basılı kitap tadını yaşatacak öğelerin eklenmiş olması açısından başarılı bir örnek olduğu söylenebilir.

## 4. BÖLÜM: UYGULAMA BÖLÜMÜ

Kâğıt kesme tekniğiyle çocuklara yönelik apk formatında çoklu ortam özelliğine sahip etkileşimli bir e-kitap uygulaması gerçekleştirilmiştir. Uygulama için seçilen “Keloğlan ile Balık” masalı kültürü, toplumu yansıtması açısından önemli bir yere sahip olup 6-8 yaş arası çocuklara hitap etmektedir. TDK’ya göre masal; halkın ağızdan ağıza aktardığı genellikle insanların ve tanrıların olağandışı olaylarını içerdiği hikayeler şeklinde tanımlanmaktadır (2005, s.1349). Masal çocuklar açısından değerlendirildiğinde birçok özellik barındırmakla birlikte içerdiği paylaşma, yardımseverlik, sevgi ve büyüklerin sözünü dinleme gibi bazı değerler çocuğa birçok açıdan katkı sağlamaktadır. Sanatsal ve estetik yönden çocukların gelişimine katkıda bulunurken içerdiği çoklu ortam özellikleriyle heyecan duymaları ve sorgulayarak öğrenmeleri ile eğlenceli vakit geçirmeleri, teknolojik gelişmelere ilham kaynağı olması amaçlanmıştır. E-kitap uygulaması için öncelikle sözlü edebiyat ürünlerinden olan “Keloğlan ile Balık” adlı masal için karakter tasarımları yapılmış ve sonrasında öykü panosu oluşturularak dijital ortamda renklendirilmeye başlanmıştır. Karakterin ve sahnelerin ve dijital ortamda boyama gerçekleştirilirken özgün olmasına dikkat edilmiştir. Masalda geçen karaktere özgü kel kafalı oluşu, belinde kuşağı, kafasında sarığı, ayağında çarığı, sırtında yeleği gibi betimlemeler illüstrasyon için önemli olduğundan bu gibi ayrıntılara dikkat edilerek çizilmiştir.

### 4.1 Keloğlan ile Balık Masalı

Bir gün Keloğlan odun kesmek için ormanın yolunu tutar. Giderken "imdat, beni kurtarın!" diye bir ses duyar. Sağına bakar soluna bakar kimseyi göremez. Aynı sesi tekrar duyar. Bakınırken bir de ne görsün! Toprağın üstünde bir balık "imdat, beni kurtarın!" diye bağıyor.

Meğerse balığı sudan çıkarmışlar. Kendisini suya atacak birisi duysun diye bağıyormuş, Keloğlan balığı suya atar. Balık:

— Keloğlan benim hayatımı kurtardın. Sana minnet borçluyum. Dağdan dönüşte bana uğra bir şey söyleyeceğim, der. Keloğlan dağdan dönüşte suyun yanına gelir. Balık suyun kenarındadır.

Balığa:

—Dönüşte bana uğra demiştin. Geldim, söyle ne diyeceksin?

—Şu dağı görüyor musun?

—Evet görüyorum?

—O dağın arkasında bir torba var. Falan yerde, git onu al, ihtiyacın olunca: "Açıl susam açıl! dersin açılır. İhtiyacını karşılırsın. İhtiyacını karşılayınca: "Kapan susam kapan!" dersin kapanır. Fakat bu sırrı kimseye söyleme ki çaldırırsın, der.

Keloğlan dağın arkasındaki torbayı alır. Eve getirir.

Eve gelince anasına:

— Ana, ana! Bana bir balık bunu verdi, der.

Anası:

—Kel oğlum, keleş oğlum! Bir balıktan ne beklenir. Nedir onun içindeki diye merak eder.

Keloğlan:

—"Açıl susam açıl!" dersin açılır. Her istediğini verir. "Kapan susam kapan" deyince kapanır der. Keloğlan anasının yanında bunları söyler ve kocaman bir sofraya açılır. Görmediklerini ve yemediklerini yerler. Karınlarını iyice doyururlar.

Keloğlan anasına:

—Ana ben bunu komşulara göstereceğim, der.

Anası:

—Kel oğlum, bundan kimsenin haberi olmasın. Sır saklamasını bilmelisin. Yoksa çalarlar der.

Keloğlan anasını dinlemez, gider komşuları çağırır, olanları anlatır. Torbayı gösterir açıl susam açıl der her istedikleri gelir. Komşularla birlikte yerler içerler. Kötü komşulardan birisi Keloğlan'ı kıskanır ve torbanın aynısını yapar, Keloğlanın sihirli torbası ile yer değiştirir.

Ertesi gün Keloğlan karnı acıkınca torbaya:

—"Açıl susam açıl!" der torba açılmaz. İki kere daha der yine açılmaz. Keloğlan tekrar ormanın yolunu tutar. Suyun kenarına gelir. Balığa der ki:

—Balık, balık! Senin verdiğin torba birinci gün çalıştı. İkinci gün pıss... der.

Keloğlan sana bir torba daha var, aynı yerde git onu al. Ama kimseye gösterme, sırrını söyleme der.

Keloğlan gider aynı yerden ikinci torbayı da alır eve getirir. Anasına:

— Ana, ana! Balık bana bir torba daha verdi, der. Keloğlan ikinci torbayı da açar bakar ki bir de ne görsün? Sihirli bir değirmen. Çevirdikçe para çıkarıyor. Anası:

—Kel oğlum, bunu bari kimseye gösterme, çalarlar yine parasız kalırız der. Keloğlan balığın da anasının da sözünü dinlemez yine komşuları çağırır. Sihirli değirmenin hünerlerini gösterir.

Kötü komşu aynı değirmenden yaparak, sihirli değirmeni ile yer değiştirir. Ertesi gün Keloğlan değirmeni çevirir çevirir para çıkmaz.

Yine ormanın yolunu tutar. Balığa:

—Balık, balık! Senin verdiğin değirmen birinci gün iyiydi, ikinci gün pıss...

Balık bu sefer kızar:

—Bak Keloğlan, bu son şans. Yine aynı yerde bir torba daha var. Git onu al. Dediklerimi yap der.

Keloğlan eve gelir anasına:

—“Ana bak balık bana bir şans daha verdi gel de bakalım bu sefer ne var içerisinde”

—Torbayı açarlar ve bir de ne görsünler içerisinde bir şişe ve bir not...

Notta:

Keloğlan Keleş oğlan bu gördüğün sihirli bir şişe... Önce komşularına içir sonra da bu notu okuyan herkes içsin yazar.

Keloğlan hemen komşularını çağırır. Her birine küçük bir yudum içirir. Hırsız olan komşu keloğlanın değirmenini ve torbasını çaldığını ve gömdüğü yerde çürüdüğünü tek tek söylemeye başlar. Hırsız bir daha asla başkasının malını çalmayacağına söz verir. Keloğlan da notu okuduğu için bu sihirli şişeden bir yudum içer.

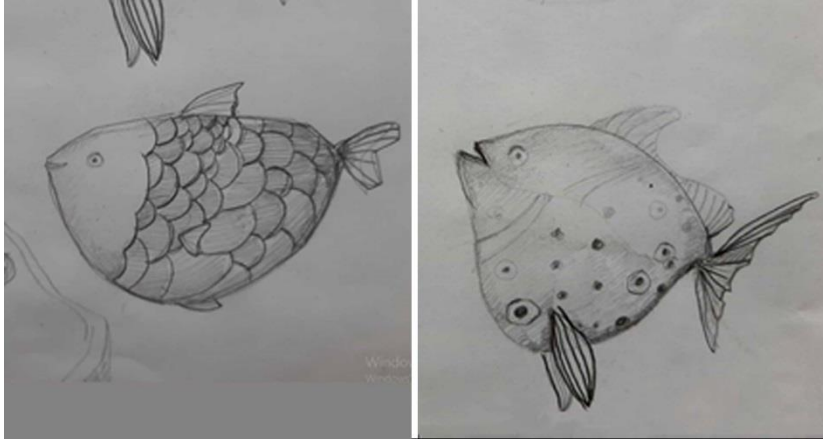
—Anamın ve balığın sözünü dinlemediğim için çok pişmanım. Bir daha asla bana verilen sırrı paylaşmayacağım der.

## 4.2 Uygulama Tasarım Süreci

Çocuklara yönelik tasarlanan Keloğlan ile Balık masalı ilk üç bölümde anlatılanlar doğrultusunda resimleme için kullanılacak tekniğe, kullanıcı arayüzü, kullanım kolaylığı, yazı (tipografi), etkileşim, ses, şekil, sembol, renk, buton tasarımlarına, etkileşimli hale getirmek için hangi programlara ihtiyaç duyulacağı gibi konulara karar verilerek başarılı bir etkileşimli e-kitap ortaya koyma planlanmaktadır. Öncelikle balık ve keloğlan karakterleri geleneksel resimleme yöntemlerinden biri olan karakalem tekniği ile eskiz olarak çalışılmıştır (bkz. Görsel 86, 87, 88, 89).



Görsel 87’de solda bulunan balık karakteri seçilmiştir. Keloğlan karakter tasarımları arasından özgün ve hedef kitlenin yaş aralığına uygun olan Görsel 89’de sağda bulunan Keloğlan karakterine karar verilmiştir. Keloğlan karakterini resimlerken Anadolu’nun kültürel kodlarına dikkat edilmiştir. Keloğlan masallarında anlatılanın dışına çıkmaması için bir ön araştırma yapılarak illüstrasyon için gerekli bilgiler edinilmiştir. Belirlenen karakter tasarımları öykü panosu (storyboard) oluşturulurken genel hatlarına dikkat edilerek çizilmiş ve her bir sayfanın çoklu ortam özellikleri de düşünülerek tasarlanmaya çalışılmıştır.



**Görsel 86.** Balık karakter tasarımları



**Görsel 87.** Balık karakter tasarımları

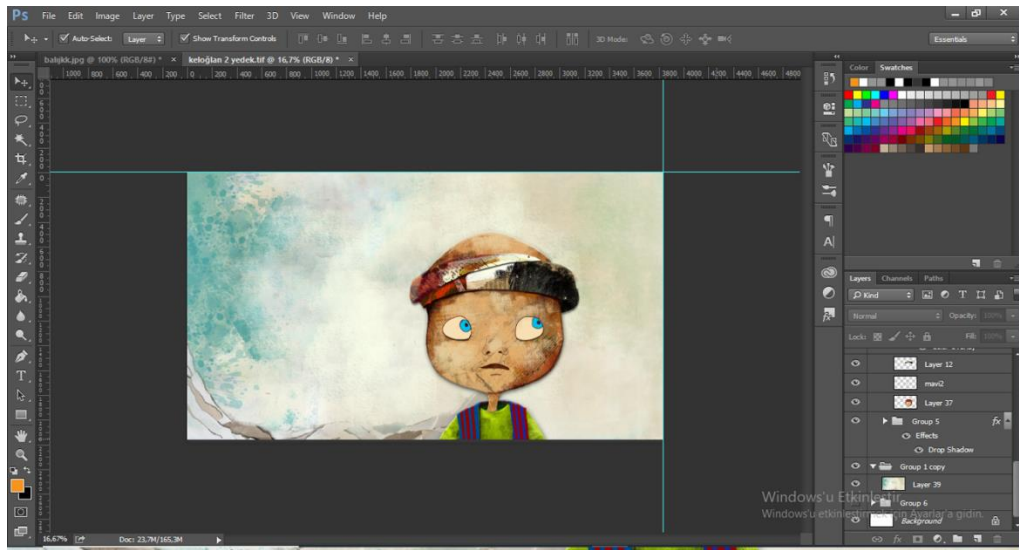


**Görsel 88.** Keloğlan karakter tasarımları



**Görsel 89.** Keloğlan karakter tasarımları

Eskizlerin ardından karar verilen karakterlerin öykü panosu oluşturularak dijital ortamda Adobe Photoshop ile RGB renk resimleme gerçekleştirilmiştir (bkz. Görsel 90). Sayfa tasarımları yatay tasarlanarak tüm sayfalarda uygulanacak olan doku, renk, şekil, kompozisyon, çizgi olarak da ortak bir görsel dil planlaması gerçekleştirilmiştir.



**Görsel 90.** Adobe Photoshop ile resimleme

Öykü panosunda toplamda kapak tasarımıyla birlikte toplamda on sahne bulunmakta ve bir sahne iki kez kullanılmıştır. Öykü panosu oluşturulmadan önce metni bölümlere ayırarak sahne illüstrasyonlarına karar verilmiştir. İllüstrasyonların yanı sıra e-kitap uygulamasında yer alacak buton tasarımları (kendin oku butonu, seslendirme butonu, müzik butonu, bilgi butonu, uygulamadan çıkma butonu, ileri-geri butonları), etkileşim sağlanacak öğeler, dolaşım özelliğinin nasıl olması gerektiği ve animasyonun ne şekilde olacağı ile ilgili birtakım notları da içinde barındırmaktadır.



bölgümlere ayırma ilkesinde anlattığı gibi öğrenenin daha iyi kavramasını sağlaması açısından da öykü panosu önemlidir. Öykü panosu öncesinde metin ve görsel öge, illüstrasyon uyumu araştırılmıştır. Metni tamamen görselleştirmek yerine illüstrasyon çalışmalarında okuyucunun da düşünmesi, sorgulaması ve hayal etmesine imkan verilmeye çalışılmıştır.

#### 4.2.1 Kâğıt Kesme Tekniğı ile Resimleme

Deneysel resimleme tekniklerinden biri olan kâğıt kesme tekniğı geleneksel yöntemlerle yapılabileceğı gibi dijital ortamda da gerçekleştirilebilmektedir ve “Keloğlan ile Balık” masalı içinde dijital ortamda birçok resimleme tekniğinin yanı sıra kâğıt kesme tekniğı de uygulanmıştır. Keloğlan karakteri dijital ortamda resimleme yapılırken çocukların canlı parlak renklere hoşlanmaları sebebiyle parlak yeşil, kırmızı ve mavi renkler yoğun kullanılmış ve birlik, denge, oran/orantı, egemenlik, uygunluk, zıtlık, tekrar, yakınlık-uzaklık, yön, hareket, ritim gibi temel tasarım ilkelerine dikkat edilerek oluşturulmaya çalışılmıştır. Keloğlan karakterinde kullanılan sıcak tonlar fonda soğuk renk kullanılarak denge sağlanmaya çalışılmıştır. Tabi renk kullanımlarında tek renkle resimleme yapmanın ötesinde estetik ve sanatsal açıdan renk tonlarına, ışık, gölgeye, kontrastlığa, dokulara dikkat edilmeye çalışılmıştır. Görsel 92 ve 93’te Keloğlan ve Balık karakteri için resimleme özellikleri görülebilir. İki resimlemede de renkler ve kolaj birbiriyle bağlantısı zayıf kaldığından ve ara tonlara ihtiyaç duyulması sebebiyle tekrar çalışılmıştır.



Görsel 92. Keloğlan karakteri için dijital resimleme denemeleri



Keloğlan karakterini resimlerken geleneksel yöntemle yapılan kâğıt kesme tekniğini dijital ortamda uygulayabilmek için tezin üçüncü bölümünde edinilen bilgiler ışığında gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Işık, gölge, doku, renk kullanımı, derinlik hissi, şekil, form gibi öğelerin birbirleriyle ilişkileri göz önünde bulundurularak okuyucunun estetik ve sanatsal yönden zenginleşmesine katkı sağlamak hedeflenmiştir. Soğuk, sıcak renkler dengeli kullanılarak sayfa tasarımında bazı beyazlıklar bırakılarak okuyucunun keyif alabilmesi sağlanmaya çalışılmıştır.



**Görsel 93.** Seçilen Keloğlan ve Balık karakter tasarımı ve resimleme stili

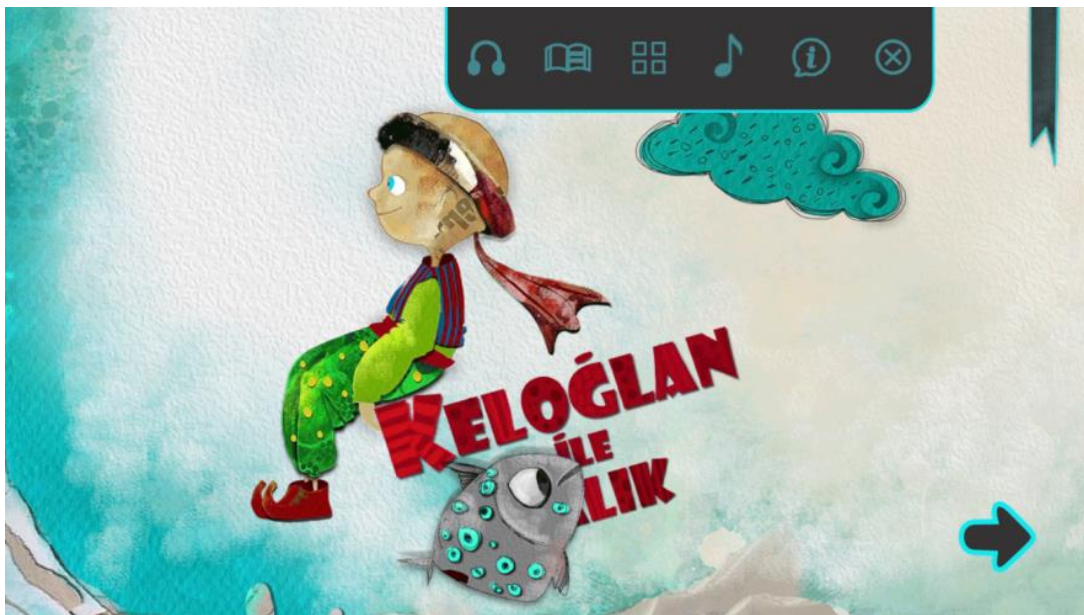
Keloğlan ile Balık masalının karakter tasarımları ve resimlemede özgün bir stil oluşturulduktan sonra öykü panosuna ve karar verilen resimleme stiline uyularak e-kitap uygulaması için sayfa resimlemeleri yapılmıştır. Uygulama başlatıldığında kullanıcıyı sıkmamak adına boş bir yükleme arayüzü yerine kapak tasarımında kullanılan başlık ve keloğlan karakterinin gösterilmesi uygun görülmüştür. Renklerin daha canlı durması sebebiyle siyah zemin kullanılarak karakter ve başlığa vurgulama yapılmıştır (bkz. Görsel 94).





**Görsel 94.** Keloğlan ile Balık masalı e-kitap uygulaması açılış sayfası görüntüsü

Yaklaşık bir iki saniye süren bekleme arayüzünden sonra kapak sayfası kullanıcının ek bir eylemde bulunmadan gelmektedir. Kullanıcının sürekli bir yerlere tıklama/dokunma eyleminde bulunmasından öte daha kolayca uygulamayı kullanabilmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Özgün bir stilde oluşturulan kapak tasarımında balık karakteri stop motion tekniği ile bir animasyon oluşturularak anlatım, etkileşimli e-kitap uygulaması zenginleştirilmiştir. Böylece çocuğun uygulamaya karşı olumlu duygular besleyerek okuma sevgisi oluşturulmaya çalışılmıştır. Kapak tasarımında ayraç şeklinde tasarlanan butona dokunulduğunda kişiselleştirilebilir menü açılmaktadır. Tekrar tıklandığında kapanmaktadır. Menüde birkaç renk denemesi yapıldıktan sonra gri ve turkuaz renk kombinasyonu olan menü tasarımına karar verilmiştir (bkz. Görsel 95).



**Görsel 95.** Keloğlan ile Balık masalı e-kitap uygulaması kapak tasarımı ekran görüntüsü

Kullanıcı sağ altta bulunan ok şeklinde tasarlanan butona tıklayarak sonraki sayfaya geçebilmektedir. Çocukların kolayca algılayabileceği şekilde tasarlanmıştır. Geçişlerde yükleme için kullanıcının dikkatinin dağılmaması için sayfa tasarımlarında fonda kullanılan görsellerden yararlanılmıştır. Ok işareti şeklinde tasarlanan butona tıkladığında kolaylıkla fazla bir eylemde bulunmadan kullanıcıyı gereksiz eylemlerle yormadan geçiş yapabilmesi sağlanmıştır.



**Görsel 96.** Keloğlan ile Balık masalı birinci sayfa illüstrasyon çalışması

Birinci sayfada fonda farklı fırçalar ve renkleri üst üste kullanarak doku yönünden zenginleştirilmiştir. Metinde geçen imdat kelimesiyle uyumlu uyarıcı ve heyecanlandırıcı renk olan kırmızı renk tercih edilmiştir. Kullanıcının isteği doğrultusunda yazı, menü ya da ses seçilebilmektedir. Okunabilirlik açısından açık renk fon ile tipografide koyu renk kullanılarak cihaz boyutlarının izin verdiği kadar okuyucunun rahat bir şekilde okuması sağlanmaya çalışılmıştır (bkz. Görsel 96).

Kapak tasarımı ve birinci sayfayla uyumlu görsel açıdan dil birliği yaratmak amacıyla ikinci sayfa illüstrasyonu fonu aynı renklere hakimdir. Keloğlan Karakteri ve balık karakterinde aynı renk, çizgi, form, şekil kullanımlarına dikkat edilerek her sayfada aynı olması sağlanmıştır. Keloğlan karakterindeki şalvarın rengi ile yeşil

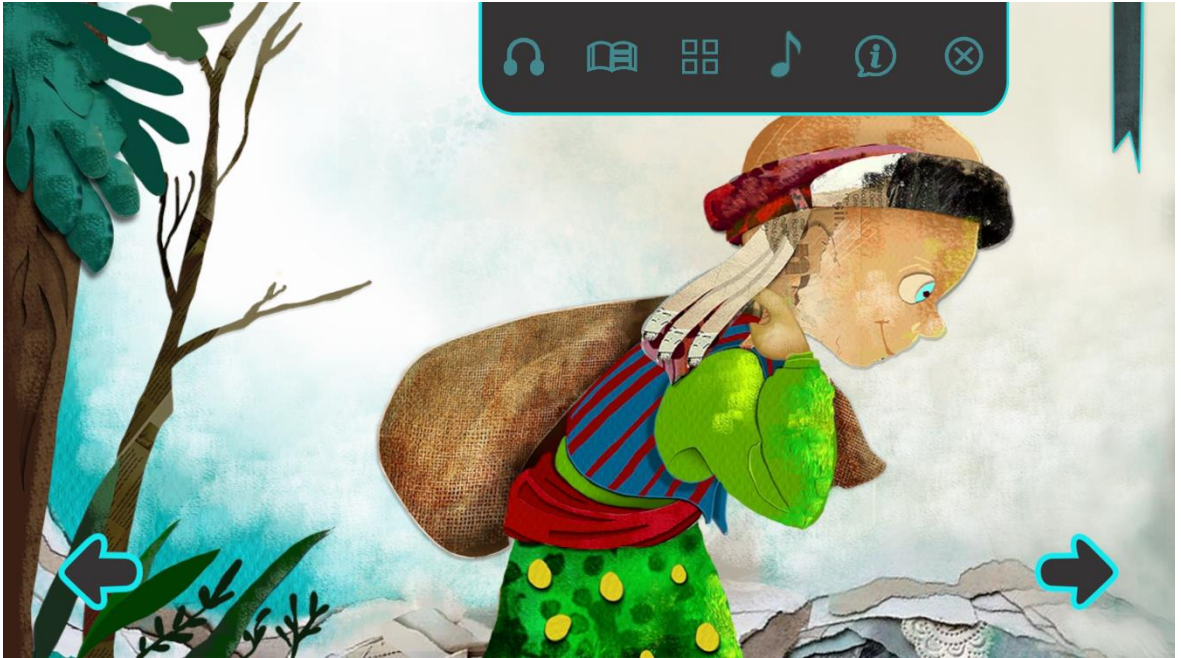


renkteki zemin birbirine karışmaması için ışık, gölge, kontrast değerlere dikkat edilmiştir (bkz. Görsel 97).



Görsel 97. Keloğlan ile Balık masalı ikinci sayfa illüstrasyon çalışması

Keloğlan karakterinin masalarda güleç, iyimser ve paylaşımcı biri olarak ifade edilmesi sebebiyle resimleme yapılırken okuyucuya bu duyguları iletmek için gülerken resmedilmiştir.



Görsel 98. Keloğlan ile Balık masalı üçüncü sayfa illüstrasyon çalışması

Masalda balığı kurtarması ve balığın da buna karşılık iyilikte bulunmak istemesi sonucu Keloğlan'a dağda bulunan torbayı almasını ve ihtiyacı olduğunda; "Açıl susam açıl! demesini ve ihtiyacını karşılamasını söyler. Burada geçen bu konuşma üzerine yapılan üçüncü sayfa illüstrasyon çalışmasında Keloğlan torbayı sırtında taşıırken resimlenmiştir (bkz. Görsel 98). Karaktere özgü kullanılan renklerle ve kompozisyonun merkezine alarak vurgulama yapılmıştır. Genel araştırmalar neticesinde edinilen yeşil ve mavi tonların insanları rahatlatıcı etkisi olduğundan tüm sayfa illüstrasyonlarında kullanılmıştır.



**Görsel 99.** Keloğlan ile Balık masalı dördüncü sayfa illüstrasyonu

Masalda Keloğlan torbanın sırrını öğrenmesi ve bunu komşularının da görmesini istemesi üzerine annesinin buna karşı çıkmasına rağmen sözünü dinlememesi ve çağırdığında onlarla bir güzel karnını doyurmaktadır İllüstrasyon yapılırken annesinin mimiklerine tüm bu duygular verilmeye çalışılmıştır (bkz. Görsel 99). Uygulamayı kullanan kişi okuma bilmesede de illüstrasyona bakarak yorumlayabilmesi, anlayabilmesi amaçlanmıştır.





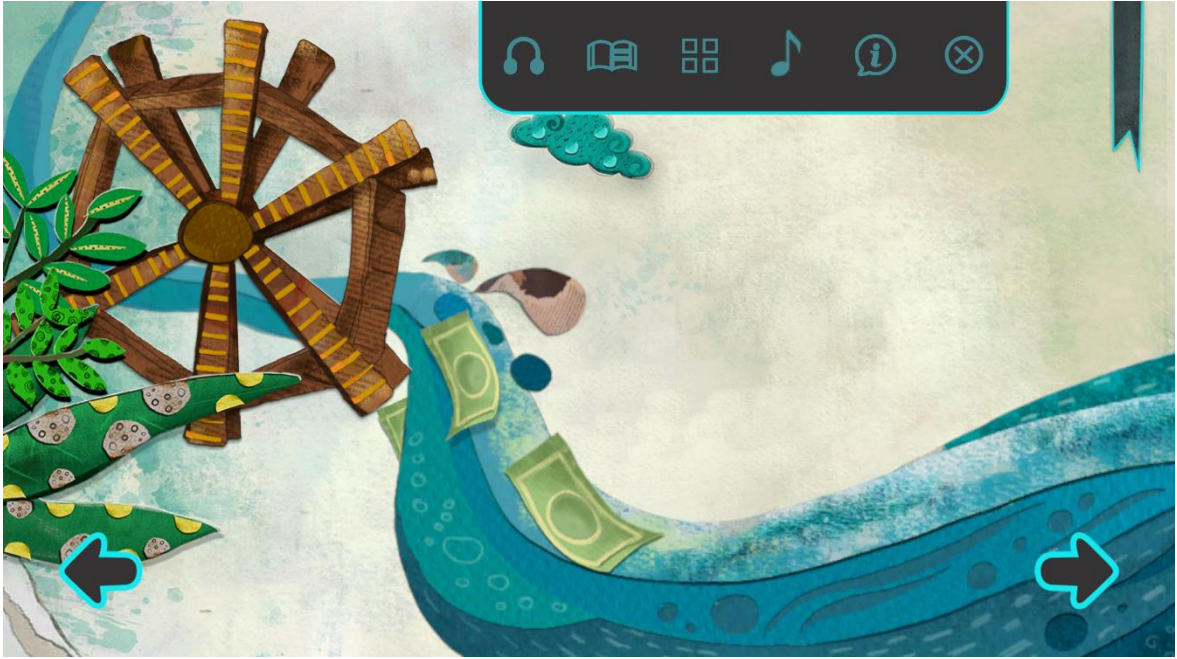
**Görsel 100.** Keloğlan ile Balık masalı beşinci sayfa illüstrasyonu

Keloğlan'ın annesinin ve balığın sözünü dinlememesi üzerine çağırdığı komşularından biri torbanın aynısını yaparak çalmaktadır. Hırsız olan komşunun yüzünü göstermeden yürüyüşüne vurgulama yapılarak kötü bir şey yaptığı gerek çamurlara ayakkabılarını bulaştırması gerekse fiziksel olarak duruşuyla okuyucuya hissettirmeye çalışılmıştır. Dijital resimleme tekniği ile kâğıt kesme etkisi verilmeye çalışılmıştır (bkz. Görsel 100).



**Görsel 101.** Keloğlan ile Balık masalı altıncı sayfa illüstrasyonu

Keloğlanın annesinin ve balığın sözünü dinlememesi, komşularını çağırarak sihirli torbayı çaldırması üzerine balığa giderek torbanın çalışmadığını anlatması üzerine Görsel 101'deki illüstrasyon çalışılmıştır. Torbanın işlevini yitirmesini anlatmak amacıyla "pısss" kelimesi masalda geçmekte olup illüstrasyonda da kullanılmak istenmiştir. Keloğlan'ın çalışmadığı için üzülmesi ve pişmanlık duygularının yüz ifadesi ve oturuşuna yansıtılmaya çalışılmıştır. Denizin dalgası ile kâğıtların kat kat kesme ve katmanlandırma etkisinden yararlanılarak deniz stilize edilmiştir. İllüstrasyon çalışmasında süslemek amacıyla görselleştirilmesi, beyaz boşlukların olmaması yani gereksiz öğelerle doldurulması aslında okuyucuyu fazlasıyla yorarak anlatımı daha da zorlaştırmaktadır. Sahne illüstrasyonu gerçekleştirilirken gereksiz öğelerden kaçınılarak okuyucunun daha iyi kavraması, öğrenmesi için Mayer'in tutarlılık (özlülük-mantıklılık) ilkesine uyulmuştur.



**Görsel 102.** Keloğlan ile Balık masalı yedinci sayfa illüstrasyonu

Keloğlanın birinci torbayı çaldırması üzerine balığın yanına tekrar gider aynı yerde ikinci bir torba olduğunu söyler ve para çıkaran sihirli bir değirmen çıkar içinden. Masalda geçen bu metinden yola çıkarak para çıkaran bir değirmen resmedilmiştir. Bazı koyu ve açık ton değerleri/farklılıkları barındıran fon kullanılarak diğer sayfalarla uyum sağlanmıştır. Su, değirmen, bulut ve solda bulunan yeşillikler stilize edilerek özgün bir tarz oluşturulmaya çalışılmıştır (bkz. Görsel 102).



Gerçekçi bir değirmen ve sudan öte hedef kitlenin kolaylıkla algılayabileceği bir şekilde resmedilmiştir. Kompozisyonda kullanılan renk ve ton değerleriyle su ve değirmene vurgulama yapılmıştır. Dijital resimleme yapılırken kolaj ve dijital ortamda kâğıt kesme tekniğini uygulayabilmek için bazen programın otomatik gölge efektleri kullanılırken bazen de dijital ortamda ışık ve gölge fırça darbeleriyle verilmiştir. Yine Keloğlan'ın söz dinlememesi ve sihirli değirmeni komşularına göstermesiyle komşunun biri çalmaktadır. Bu sahne için görsel 101'deki illüstrasyon tekrar kullanılmıştır. Sonraki sayfa için masalda balığın kızması ve üçüncü torbayı almasını söylemesi üzerine Keloğlan torbayı alması ve içinden sihirli şişe çıktığı bölüm için görsel 103'te yer alan illüstrasyon çalışılmıştır. Yeşilliklerin, ağaçların arasında resmedilerek masalda geçen orman kavramıyla uyumlu hale getirilmiştir. Çuvalın tüm sahnelerde aynı renk olması e-kitap kullanıcısının anlayabilmesi açısından önemlidir. Resimleme stili olarak diğer sayfalarda uygulanan kâğıt kesme tekniği dijital ortamda verilerek özgünlük devam ettirilmiştir. Çeşitli dokular oluşturulmuş, ritmik şekillerle estetik, sanatsal bir görsellik yakalanmaya çalışılmıştır. Masalda Keloğlan'ın getirdiği torbadan sihirli şişe çıkması ve komşularına içirmesi söylenmektedir. Görsel 104'de görüldüğü gibi Keloğlan önde ve komşuları arkada yürürken resmedilmiştir. Karakterlerde kullanılan renklere ve tonlamalara bağlı kalınarak uygulamayı kullanan kişinin karakterleri kolaylıkla ayırt edebilmesi için diğer sayfa resimlemeleri ile ilişkilendirerek görsel bir dil birliği sağlanmaya çalışılmıştır. Masalda geçen ana karakterlerin yüzleri gösterilirken yan karakterlerin yüzleri gösterilmeden e-kitap kullanıcısının hayal etmesine fırsat verilmiştir (bkz. Görsel 104).



Görsel 103. Keloğlan ile Balık masalı sekizinci sayfa illüstrasyonu

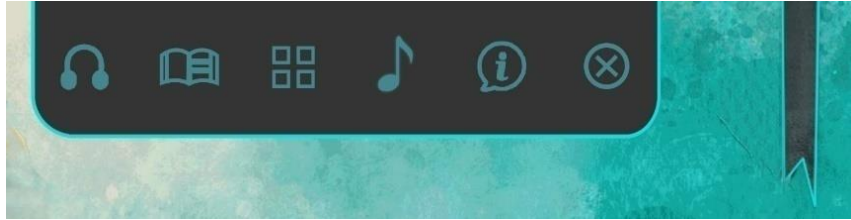


Görsel 104. Keloğlan ile Balık masalı dokuzuncu sayfa illüstrasyonu

#### 4.2.3 Kullanıcı Arayüzü (Şekil, Sembol, Buton ve Simge)

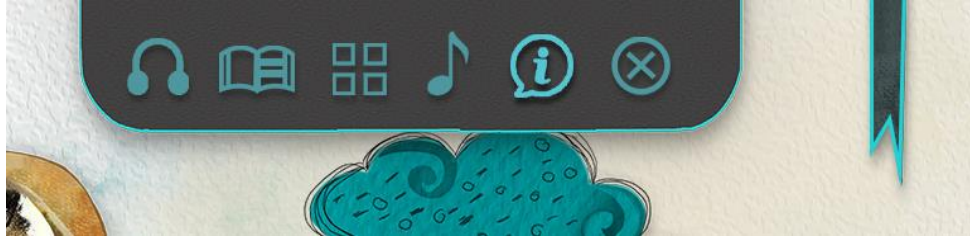
Kullanıcının uygulama arayüzünde bulunan etkileşimli butonlar aracılığıyla iletişim kurduğundan dolayı buton tasarımı önemlidir. Yalın bir arayüz tasarımı ile kullanıcıyı gereksiz eylemlerle yormadan eğlenerek okutabilmek amaçlanmıştır. Ayraç şeklinde tasarlanan butona tıklandığında menü açılmakta ve ikinci tıklamada

kapanmaktadır. Menü, buton ve önceki sonraki sayfaya geçmek için tasarlanan oklarda gri renk kullanarak ve kontür için ince parlak bir turkuaz renk tercih edilmiştir. Simgelerde ayırt edilebilmesi ve illüstrasyonla uyumlu olması için turkuaz renk kullanılmıştır (bkz. Görsel 105, 106). Kişileştirilebilir menü tasarımında kullanıcı kulaklık ikonuna tıkladığında masalı sesli olarak dinleyebilmektedir. Bu ikon seçildiğinde metin otomatik kaldırılmaktadır. Kitap simgesine tıkladığında ise metin görünmekte ve sesli anlatım otomatik olarak kapatılmaktadır (bkz. Görsel 105). Bu özellikle kullanıcının zihinsel olarak yorulması engellenmekte ve daha kolay, kalıcı öğrenme gerçekleştirilebilmektedir. Bu tasarımla Mayer'in "Biçim / Sıraya Koyma / Kanal İlkesi" ile örtüşmesi sağlanmıştır. Sayfalar arası geçiş yapabilmesine ve kapak sayfasına ulaşabilmesine izin veren küçük ikon şeklinde gösterilen pencere açılmaktadır (bkz. Görsel 108). İstediği sayfayı seçerek kolaylıkla geçiş yapabilmektedir. Bu özellikle masalı bölümlere ayırarak görsel öğeler, ses ya da görsel öğeler ile metin bir arada sunulmaktadır Mayer'in "Bölümlere Ayırma / Parçalara Bölme İlkesi ile uyumlu hale getirilmiştir. Bu ilkeye göre e-kitap uygulamasını kullanan kişi daha etkili bir öğrenme süreci yaşamaktadır. Kullanıcının isteğine göre nota şeklindeki ikona tıkladığında arka planda çalışan müzik açılıp kapatılabilmektedir.



**Görsel 105.** Keloğlan ile Balık masalı elektronik kitap uygulaması için tasarlanan menü tasarımı

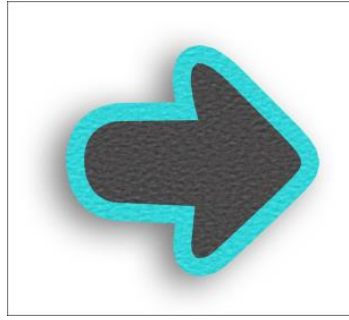
Tez değerlendirme sonucu kolaylıkla algılatılmak için ikonların ve etkileşim sağlanan tüm öğelerin bazı öneriler sunulmuş ve yeniden tasarlanması istenmiştir. Bu doğrultuda ikonların vurgulama rengi beyaz ve tıkladığında daha canlı turkuaz renk ile gölge verilerek tasarlanmıştır. Sayfalar arası geçişi sağlayan okun altına, tik ikonuna gölge verilerek zeminden ayırıştırılarak algılanabilirlik daha da artırılmıştır (bkz. Görsel 106, 108).



**Görsel 106.** İkon tasarımları



**Görsel 107.** Bir sonraki sayfaya geçmesine yarayan buton tasarımı

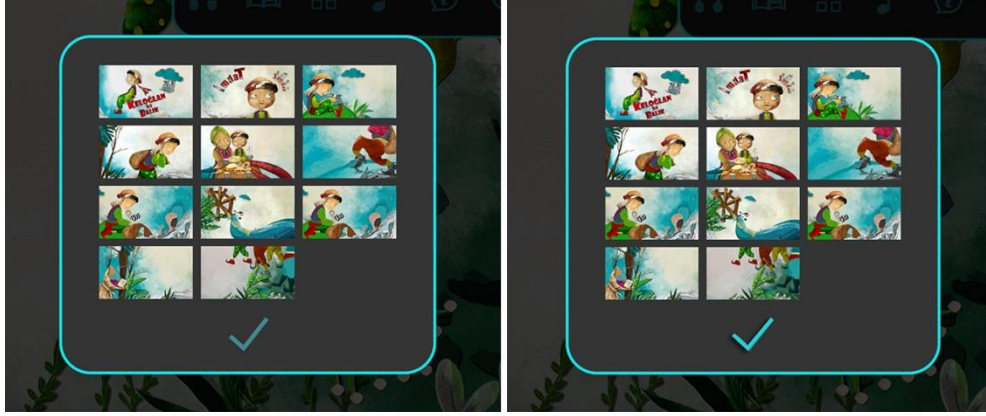


**Görsel 108.** Buton tasarımı



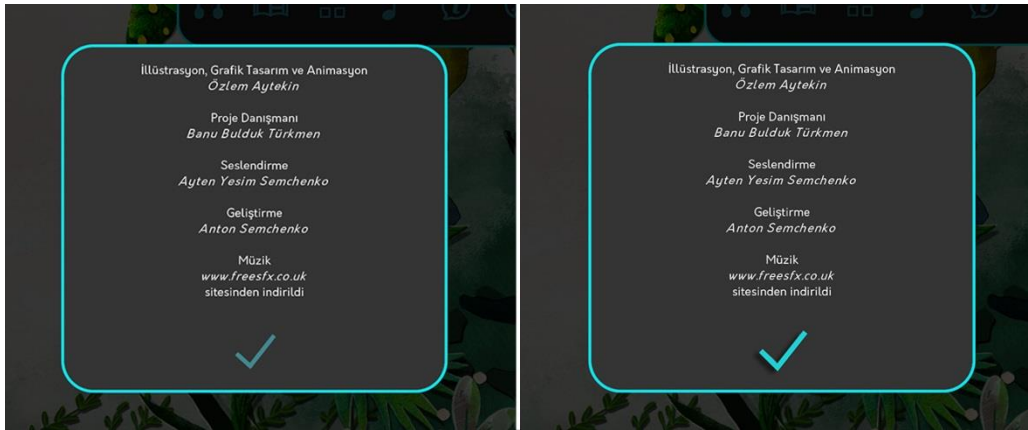
**Görsel 109.** Keloğlan ile Balık masalı için tasarlanan sesli anlatım ve kendin oku butonu özellikleri





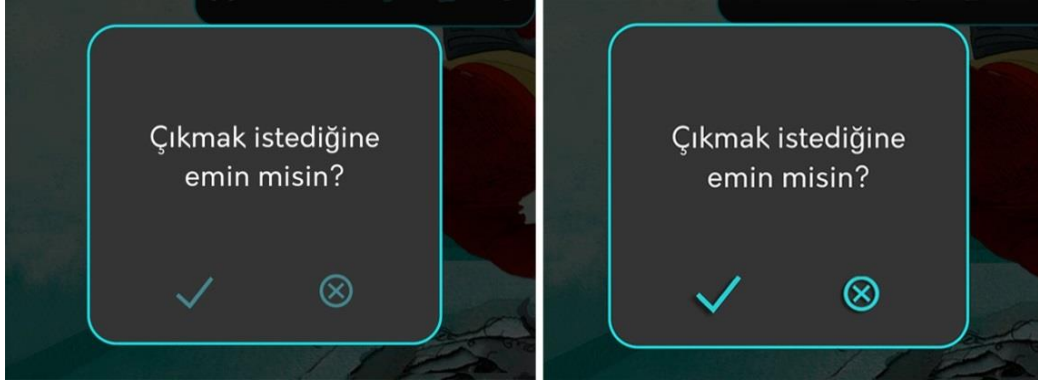
**Görsel 110.** Keloğlan ile Balık masalı e-kitap uygulaması sayfalar arası geçiş yapabilmemesini sağlayan arayüz tasarımı

Baloncuk şeklindeki tasarlanan ikona tıklandığında uygulamayı gerçekleştiren uzmanlar hakkında kısa bilgi veren pencere açılmakta ve tik işaretine tıklandığında kapatılmaktadır (bkz. Görsel 111).



**Görsel 111.** Bilgi ikonuna tıklandığında açılan arayüz tasarımı görüntüsü

Menü tasarımında bulunan çarpıya tıklandığında da uygulamadan çıkmak isteyip istemediği sorulmaktadır (bkz. Görsel 112). Açılan penceredeki tik işaretine tıklandığında uygulamadan çıkış sağlanmaktadır.



**Görsel 112.** Uygulamayı kapatma ekranı tasarımı

Uygulama tasarımı gerçekleştirilirken algılatma ve kullanım kolaylığı açısından birtakım problemlerle karşılaşmış ve tez değerlendirmesinde ikonların daha algılatılabilir olması için verilen öneriler doğrultusunda gölge ve daha parlak renk tercih edilerek yeniden tasarlanmıştır (bkz. Görsel 110-112).



Keloğlan ile Balık

**Görsel 113.** Keloğlan ile Balık e-kitap uygulaması simge tasarımı

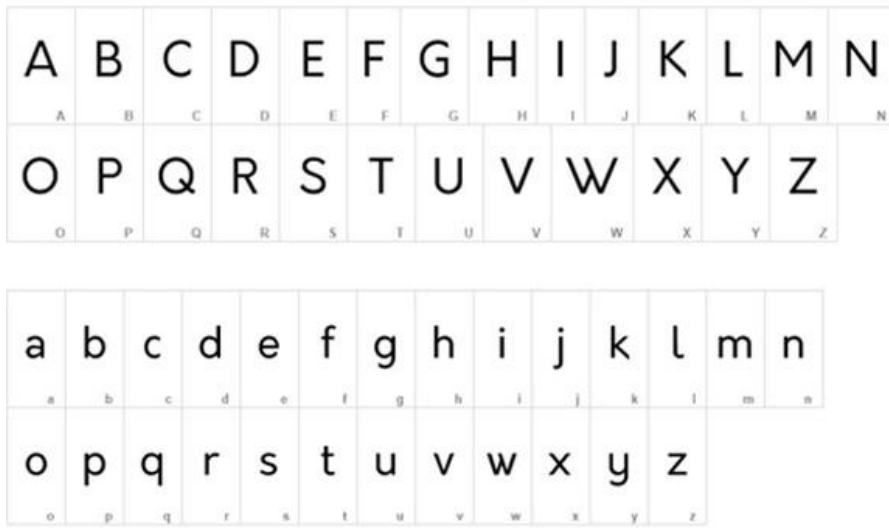
Keloğlan ile Balık masalı için simge tasarımı gerçekleştirilirken varolan tasarımların olumlu olumsuz yönleri değerlendirilerek algılanabilirlik göz önünde bulundurularak karakterlere vurgulama yapılmıştır. Masal başlığı simgede okunabilir ve okutabilirlik sebebiyle simgenin altında yer alacak şekilde tasarlanmıştır.

#### 4.2.2 Tipografi

Tipografi, arayüz tasarımında bulunan tüm görsel elemanlarla olan ilişkisi düşünülerek tasarlanmıştır ve resimleme yapılırken metin alanı düşünülmüştür. İllüstrasyon gerçekleştirilirken sayfanın her yerine nesne/objelerle doldurup tipografi düzenlemesi için yeni bir pencere açılmasından öte illüstrasyon çalışmasının yakınına yerleştirilerek öğrenme sürecini destekleyen Clark ve



Mayer'in "Çoklu Ortam İlkesi" ile "Birliktelik İlkesi" ile uyumlu hale getirilmiştir (Aktaran: Türkmen, 2019, s. 167). Yurdakul yazı karakteri seçiminin ve düzenlemelerin kişisel beğeni ve duygularla değil akılla yapılması gerektiğini söylemektedir (2004, s. 100). Yazı karakteri, ölçüsü, alanın izin verdiği kadar ikinci bölümde de anlatıldığı gibi hedef kitlenin yaş aralığı düşünülerek dijital ortamda kullanılmasından dolayı tırnaksız yazı karakteri olan "orkney" tercih edilmiştir (bkz. Görsel 114). Arayüz tasarımlarında illüstrasyon ve diğer görsel elemanlarla birlikte düşünülerek sayfa tasarımında kenar boşluklara dikkat edilerek konumlandırılmıştır. Metnin alan içerisinde tasarımı gerçekleştirilirken okunur ve okutur nitelikte olması için harf arası ve satır arası boşluklara dikkat edilmiştir. Logoda kullanılan yazı karakteri daha yuvarlak hatlı olup kırmızı renkle daha heyecan verici, eğlenceli bir kimlik oluşturulmaya ve okuyucuya hissettirilmeye çalışılmıştır (bkz. Görsel 115). Tüm bu tipografik düzenlemelerin kullanıcının uygulamadan keyif alması, tüm dikkatini vererek özümsemesi amaçlanmaktadır.



Görsel 114. Orkney yazı karakteri



Görsel 115. Logoda kullanılan yazı karakteri

#### 4.2.4 Hareketli Görüntü, Etkileşim Tasarımı ve Ses

“Keloğlan ile Balık” masalının birçok sayfasında hareketli öğeler ve etkileşim sağlanan öğeler tasarlanarak e-kitap kavramından uzaklaşmadan ölçülü bir şekilde kullanılmaya dikkat edilmiştir. Kâğıt kesme tekniği kullanılarak oluşturulan etkileşimli e-kitap tasarımı ile kullanıcıya okuma sevgisi kazandırarak eğlenceli vakit geçirebilmesi ve kişisel gelişimini çok yönlü olarak desteklemek hedeflenmiştir. Hareketli öğeler, etkileşim, ses ve arayüzdeki diğer görsel elemanlarla birlikteliği düşünülerek tasarlanmıştır. Masalda anlatılanın dışına çıkmadan içerikle uyumlu hareketlerle zenginleştirerek Mayer’in Çoklu Ortam İlkesi, Birliktelik İlkesi, Tutarlılık Özlülük İlkesi, Biçim / Sıraya Koyma / Kanal İlkesi, Gereksizlik / Aşırılık İlkesi, Bireysel farklılıklar İlkesi, Bölümlere Ayırma / Parçalara Bölme İlkesi doğrultusunda oluşturulmuştur. Adobe Photoshop kullanılarak stop motion tekniği ile oluşturulan balığın hareketi, birinci sayfada Keloğlan’ın imdat sesini duyması üzerine sesin nereden geldiğini anlamasını vurgulamak amacıyla gözlere sadece hareket verilmesi, sonraki sayfalarda bulutun, yeşilliklerin hareketi, “pısss” yazısı ve değirmenin, kuşun hareket etmesi gibi küçük animasyonlar eklenmiştir. Kullanıcı “imdat” yazısına tıkladığında/dokunduğunda “imdat” sesini duymaktadır (bkz. Görsel 116). Tüm bu etkileşim ve animasyonların içerikle ve görsel öğeler, sesle uyumluluğu yukarıda belirtilen ilkeler gözetilerek tasarlanmaya çalışılmıştır (Aktaran: Türkmen, 2019, s. 168).



Görsel 116. Etkileşim sağlanan görsel öge

Kelođlan'ın torbayı aldırması zerine torbanın iřlevini yitirmiř olduđu "Pısss" kelimesi ile anlatılmaktadır. İllüstrasyondaki hareketli öge olan "pısss" kelimesine etkileřim özelliđiyle birlikte ses eklenilmiřtir (bkz. Görsel 117).



**Görsel 117.** Etkileřim ve ses özelliđi eklenen öge görüntüsü

Deđirmenin olduđu sayfada stop motion tekniđi ile bulut hareketlendirilmiř ve deđirmen etkileřimli hale getirilmiřtir. Kullanıcı deđirmene dokunduđunda ya da tıkladıđında deđirmen dönmetedir (bkz. Görsel 118).



**Görsel 118.** Etkileřim özelliđi bulunan deđirmen illüstrasyonu



**Görsel 119.** Etkileşim özelliği bulunan kuş illüstrasyonu

Sihirli şişenin gösterildiği sekizinci sayfa illüstrasyonunda bulunan kuş etkileşimli hale getirilerek animasyon ve ses eklenilmiştir (bkz. Görsel 119). Tıklandığında/dokunulduğunda hareket etmekte ve ötmektedir.

Etkileşim tasarımı gerçekleştirildikten sonra etkileşim sağlanan öğeleri bir şekilde çocuğa kolaylıkla algılatmak amacıyla tez değerlendirmesindeki öneriler doğrultusunda ve Mayer'in sinyal ilkesi ile uyumlu hale getirmek amacıyla yeniden düzenlenmiş ve vurgulama yapılmıştır. Uygulamanın app formatında tasarlanması ve dokunmatik özelliği sebebiyle el şeklinde tasarlanarak dokunarak etkileşim sağlandığına işaret etmekte ve kullanıcıyı yönlendirmektedir (bkz. Görsel 120). Böylece kullanıcının gereksiz tıklamalar yapmasının önüne geçilerek uygulamadan keyif alarak en üst düzeyde verim alması hedeflenmiştir.





Görsel 120. Etkileşimli öğeler

## SONUÇ

İletişimin gerçekleşmesi mağara duvarlarına yapılan resimlemeler ile başladığı söylenebilir. Uzun zaman sonrasında yazının bulunuşuyla birlikte bilginin çeşitli malzemelere kaydedilmesi kitap kavramını ortaya çıkarmıştır. Kitaba ulaşmak ilk zamanlar zorken kâğıt üretiminin yaygınlaşması ve baskı alanında sağlanan gelişmeler ile herkesin ulaşabileceği duruma gelmiştir. İlk çocuklara yönelik ortaya konan kitaplar ise onların algı, kavrayış şekillerine uygun olmayıp daha çok yetişkinlerin anlayabileceği türden resimsiz kitaplar ortaya konulmuştur. Tezin birinci bölümünde de bahsedilen çocuklara özel ürün ortaya koymaya çalışan ilk kişi John Newbery'dir. Sonrasında metni destekleyici illüstrasyonlara yer verilerek ilk ürünlere göre daha nitelikli eserler kendini göstermeye başlamıştır.

İçeriği anlatmada büyük bir görev üstlenen illüstrasyonlarla çocukların keyif alarak okudukları kitaplara dönüşmüştür. İllüstrasyon geleneksel resimleme tekniği ile yapılabileceği gibi dijital resimleme ve deneysel resimleme teknikleri de kullanılabilir. İllüstrasyonlar büyük bir görev üstlenen illüstrasyonlarla çocukların keyif alarak okudukları kitaplara dönüşmüştür. İllüstrasyon geleneksel resimleme tekniği ile yapılabileceği gibi dijital resimleme ve deneysel resimleme teknikleri de kullanılabilir.

Bilgisayarın bulunuşu, internetin doğuşuyla birlikte dijital yaşama geçiş sağlanarak kitap biçimi de değişmiş ve basılı kitapların yanı sıra e-kitaplar sunulmaya başlanmıştır. Dijitalleşen insanoğluna ilk başlarda disketlerde sunulan elektronik kitap (e-kitap) daha sonra çoklu ortam özellikleri içeren etkileşimli e-kitap haline getirilerek CD-ROM şeklinde kullanıcıya ulaştırılmıştır. Bu e-kitaplarda en az iki, en fazla 4 dil seçeneği eklenilmiştir. Çeşitli yazılım ve donanım değişiklikleri ile beraber e-kitaba birçok yeni özellik daha eklenebilir hale gelmiştir. E-kitapların masaüstü bilgisayarlarda okunabilir olması dışında taşınabilir cihazlar olan telefon, tablet, e-okuyucu cihazlar aracılığıyla da farklı formatlarda okuyucuya ulaştırılabilmektedir.

E-kitaplar kaynaklarda farklı kategorilere ayrılrsa da; resimli e-kitaplar, sesli e-kitaplar, çoklu ortam kitapları ve etkileşimli e-kitaplar olarak tez çalışmasının ikinci bölümünde ayrıntılı bahsedilmiştir. Etkileşimli e-kitapların içerdiği ses, ses efektleri, müzik, animasyon, video, etkileşim ve görsel öğelerle e-kitabı zenginleştirici birçok özellikle çocuğun ilgisi canlı tutulmaya çalışılarak, e-kitap uygulamasını kullanırken



keyif alması ve kişisel gelişimine katkıda bulunulmak istenmektedir. Basılı kitapla birlikte edilgen olan okuyucu etkileşim özelliği, çoklu ortam özellikleri içeren e-kitaplarla etken duruma gelmiştir. Profesyonel kişiler tarafından kullanıcıya kişileştirilebilir özellikler, kullanım kolaylığı sunan etkileşimli e-kitaplar ulaştırılmalıdır. Resimleme/illüstrasyon özgün bir şekilde oluşturularak estetik sanatsal yönden çocuğun yaratıcı kişilik geliştirmesine katkıda bulunulmalıdır. Seslerin diğer görsel elemanlarla ve içerikle uyumlu olması ve renklerin çocuğun ilgisini çekecek şekilde kullanılmalı, şekil sembol ve butonların kolay bir şekilde seçilebilir olması gerekmektedir.

Günümüzde çeşitlenen cihazların ve yazılım, format farklılıklarının bulunması ve e-kitapların birçok yeni özellikler içermesiyazılım konusunda uzman olmayı gerekli kılmaktadır. Diğer türlü oluşturulan e-kitapta birtakım aksamalar meydana gelerek okuyucuyu yormakta ve e-kitaba karşı olumsuz bir algı geliştirmesine sebep olabilmektedir.

Etkileşimli e-kitapların bazı olumlu, olumsuz yönleri de vardır. Tezin ikinci bölümünde ayrıntılı olarak açıklanmış olup ebeveyn ve eğitimcilerin bu konuda kendilerini geliştirerek daha doğru kaynaklara ulaşması ve çocuklara sunması, çocuğun mobil cihazlarda ya da bilgisayarda geçirdiği süreyi iyi ayarlaması gerekmektedir. Aksi durumda çocukta oturuş ve göz bozukluğu gibi birtakım sağlık sorunlarının yanı sıra çocuğun yanlış içeriklerle karşı karşıya kalması sorununun ortaya çıkaracaktır. E-kitap okuyucu cihazların basılı kitaba göre pahalı ürünler olması, cihazın pil sorunu ve bazı teknik sorunlar oluşturabileceği gibi olumsuz tarafları da vardır.

E-kitaplar kişileştirilebilir özellikler sunmakta ve etkileşimli özellikler ve içerdiği çoklu ortam özellikleri; ses, müzik, video, resim gibi öğeler ile daha eğlenceli, keyif verici ortamlar sağlanabilmektedir. E-kitap uygulaması kullanıcıya bazı etkinliklerle kendini ifade etmesine izin verilebilmektedir. Diğer yönden basılı kitapları taşımak fiziksel olarak zorken birçok dijital kitap sadece taşınabilir cihazlar olan tablet, telefon, e-okuyucularda kolaylıkla okunabilmektedir. Sanatın, teknolojinin ve bilimin bir arada kullanıldığı başarılı bir etkileşimli e-kitap; kişiselleştirilebilir özellikler, animasyon, etkileşim tasarlanarak oyun algısı

oluşturmadan sunulması çocuğa üst düzeyde fayda sağlayacaktır. Nitelikli e-kitapla birlikte çocuk hem estetik, sanatsal olarak gelişebilmesi hem de teknolojik ve yazılımsal olarak sorgulayarak öğrenebilmesi gibi olumlu birçok yönü de bulunmaktadır.

Tez araştırması kapsamında basılı kitapların e-kitap olarak dijital ortamda kullanıcılara sunulması e-kitabı basitlikten öteye geçememekte ve kullanıcıların bu e-kitaplara karşı olumsuz düşünce geliştirmesine sebep olabilmektedir. Diğer yönden araştırmalar doğrultusunda e-kitapların çeşitli dijital platformlarda satışa sunulması ve kitabı açıklayan özelliklerin bulunmaması da e-kitap endüstrisinin gelişememesinin önemli nedenleri arasında gösterilebilir.

Tez çalışmasının başında “Pop Up Tekniği ile Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-kitap Tasarlanması” başlığı kullanılmış sonrasında “Kâğıt Kesme (Cut Out) Tekniğiyle Çocuklara Yönelik Etkileşimli Elektronik Kitap Tasarımı” olarak değiştirilmiştir. Anonim bir eser olan “Keloğlan ile Balık” masalı e-kitap uygulaması için yeniden kurgulanmıştır. Böylece kapsamlı bir araştırma sonucunda ortaya koyulan “Keloğlan ile Balık” masalı etkileşimli e-kitap çalışması ile zengin olan kültürel değerlerimizle var olabilmeyi ve ulusaldan öte uluslararası hedef kitleye hitap ederek dünya çocuklarının faydalanması istenmektedir.

Deneysel resimleme tekniklerinden biri olan kâğıt kesme Çin’de ilk yapılmış olup daha sonra diğer ülkelerde de farklı biçim ve isimlerle bazen süsleme amacıyla, bazen sembolik anlamlar yüklenerek bazı çalışmalar ortaya konmuştur. Kâğıt kesme tekniği ile resimleme tezin araştırma konularından biri olduğundan birinci bölümde ortaya nasıl çıktığından, nerelerde görüldüğünden ve yapılan örneklerden detaylı bir şekilde bahsedilmiştir. Literatür taraması sonucu bu teknikle ilgili Türkçe kaynakların neredeyse hiç olmadığı ve kâğıt kesme tekniği ile ilgili dünyada yapılan örneklerin olduğu kaynakların kazandırılarak bu alandaki eksikliğe dikkat çekilmek istenmiştir. Bu tez çalışmasıyla birlikte kâğıt kesme tekniğiyle resimlemenin çocuklara sunulması sanatsal ve estetik yönden gelişmeleri sağlanarak yaratıcılıklarını desteklemek amaçlanmaktadır.

Uygulamaya başlamadan önce tezin üçüncü bölümünde olumlu olumsuz kâğıt kesme tekniği, e-kitap ve etkileşimli e-kitap, kâğıt kesme tekniği ile yapılan etkileşimli e-kitap örnekleri incelenmesi özgün bir illüstrasyon stiline bu doğrultuda geliştirilmeye çalışılması, etkileşimli e-kitapta kullanılacak tüm görsel öğelerin ve etkileşim özelliğinin tasarlanması nitelikli, özgün bir eser ortaya koyulduğu görüşünü desteklemektedir. Etkileşimli e-kitap uygulaması için hedef kitle 6-8 yaş arası belirlenerek araştırma, tasarım ve etkileşim özelliği gerçekleştirilmiştir.

Uygulama için çalışılan illüstrasyonların mobil boyutunda çalışması çözünürlük sorunu, android mobil cihazların kendi içindeki ekran boyutu farkı, ses gibi bir takım problemlerle karşılaşmıştır. Tüm bu problemler ekip çalışmasıyla çözülmüştür. Bu tez çalışmasının konusu literatür araştırması sonucu kâğıt kesme tekniği ile resimleme ve günümüz koşullarının gerektirdiği etkileşimli e-kitap alanında gelişme sağlanabilmesi, var olan sorunlara değinerek çözümler üretilebilmesi ve bu alanda kültürel değerlerden yola çıkarak yapılan nitelikli etkileşimli e-kitaplara ihtiyaçtan ötürü bu konu seçilerek bir uygulama gerçekleştirilmiş ve bu alanda yapılacak çalışmalara yol gösterici olması hedeflenmiştir.

E-kitapla birlikte basılı kitapların yok olacağı gibi bir düşünce olsa da aslında günümüz teknolojisi ve koşulları e-kitapları gerekli kılmaktadır. Koronavirüs (COVID-19) sebebiyle tüm dünyanın uzaktan eğitime geçmek zorunda kalması nitelikli e-kitapların gerekliliğini daha açık ortaya koymaktadır. Bu anlamda dünyadaki e-kitap alanında yaşanan gelişmeleri yakından takip ederek ülkemizin de bu gelişimi gösterebilmesi için de e-kitap sektörünün gerek yayınevleri gerekse yasal düzenlemelerle ve maddi yönden desteklenmesi gerekmektedir.

## KAYNAKLAR

Abacı, O. (t.y.). Temel Sanat Eğitimi. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Ahuja, K. K., ve Goel, H. K. (2010). E-books: basic issues, advantages and disadvantages. *International Reseach Journal*, 2(11-12), 31-36.

Ambrose, G. ve Aono Billson, N. (2013). Dil ve Yaklaşım (M. Taşçıoğlu, Çev.). İstanbul: Literatür (2011).

Anameriç, H., Rukancı, F. (2003). E-kitap Teknolojisi ve Kullanımı. *Türk Kütüphaneciliği Dergisi*, 17 (2), 147-166.

Apple. Erişim: 12.03.2020. <http://www.apple.com/pr/library/2012/01/19Apple-Reinvents-Textbooks-with-iBooks-2-for-iPad.htm>

Arı, M. ve P. Bayhan. (1999). Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim. İstanbul: Epsilon.

Arnheim, R. (2004). Görsel Düşünme (R. Ögdül, Çev.). Ankara: Metis Yayınları. (1997).

Aşkın, O. (2016). Okul Öncesi Eğitimde Dijital Çocuk Kitabı Uygulamalarının Görsel İletişim Sorunları ve Uygulama Önerisi. Yüksek Lisans Tezi. Işık Üniversitesi. İstanbul.

Atılğan, M. (2006). Antik Çağın En Önemli Yazı Malzemesi: Papirüs. *Bilgi Dünyası*, 7 (2), 293-312.

Araz, Y. (2010). Çocuk kitaplarını resimlemede dijital teknolojinin kullanılması üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

Artut, K. (2004). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. İstanbul: Anı Yayıncılık.

Atabek, Ü. (2001). İletişim ve Teknoloji. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Aziz, A. (2013). İletişime Giriş. (5. Basım), İstanbul: Hiperlink Yayınları.

Ayaydın, A. (2015). Çoklu zeka Tabanlı Görsel Sanatlar Eğitimi. (2. Basım), Ankara: Nobel.

Türkmen, B. B. (2019). Dijital Ders Kitaplarında Görsel Tasarım ve Tasarım Geliştirme Süreci. Sakine Öngöz (Ed.). *Dijital Kitap Teknolojisi Terminolojiden Pedagojiye*, s. 152-179. Ankara: Pegem

Bassa, Zeynep. (2013). Çocuk Kitaplarında Resimleme.Mübeccel Gönen(Ed.). *Çocuk Edebiyatı*, s. 179-223. Ankara: Eğiten Kitap.

Becer, E. (2015). İletişim ve Grafik Tasarım. (10. Basım), Ankara: Dost Kitabevi.

Bölen, M. C., ve Daş, A. (Şubat 2012). Mobil Cihazlar için Etkileşimli E-Kitap Geliştirme Deneyimi. [Bildiri], *Akademik Bilişim '12*, Uşak.

Brane, A. (2016). *User Experience Design for Children: Developing and Testing a UX Framework*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Umeaa University Department of Applied Physics and Electronics, Umea.

Bulduk, B. (2015). *Seçilmiş Türk Efsanelerinden Etkileşimli Bir Elektronik Kitap Uygulaması*.Sanatta Yeterlik Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Bozkurt, A. ve Bozkaya M., (2013). Bir Öğrenme Malzemesi Olarak Etkileşimli E-Kitap Hazırlama Adımları,*Eğitimde Politika Analizi Dergisi*, 2 (2), 8-20.

Castells. M. (2005). Enformasyon Çağı: Ekonomi, Kültür ve Toplum. 1: ağ toplumunun yükselişi. (Çev. E. Kılıç). Bilgi Üniversitesi Yayınları: 97. İstanbul.

Chaplin, M. ve Vowles, D. (2008). Resmi Keşfet: Yağlı Boya.İstanbul: Alfa Yayınları.

Cheng, F. (2006). Boşluk ve Doluluk (K. Özsezgin, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi. (1991).

Comamala, J. T. (1993). Guvaş Resim Tekniđi (A. Demir, Çev.). İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Connaway, L. S. (2003). Electronic Books (e-Books): Current Trends and Future Directions. DESİDOC Journal of Library and Information Tecnology, 32 (2), 109-115.

Cullinan, B.E., Galda, L. (1994). Literature and The Child. US.A: Harcout Brace Company.

Crawshaw, A. (1994). Akrilik Boya Resim Tekniđi (I. Okaygün, Çev.). İstanbul: İnkılab Kitabevi.

Çağlarca, S. (1999). Resim-Heykel Plastik Öğeler. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Çakmak, H. G., ve Sofuođlu, M. G. (1997). 1974-1993 Yılları Arasında Türkçe Basılmış Olan Resimli Öykü Kitaplarının Resimlendirilme ve Fiziksel Özellikleri Yönünden İncelenmesi. *Türk Kütüphaneciliđi*, 11(1), 42-53.

Çamdereli, M. (2008). İletişime Giriş. İstanbul: Dem Yayınları.

Çeken, B. ve Ersan, M. Ş. (2019). Çocuklara Yönelik Grafik Kullanıcı ArayüzüTasarımının, Kullanılabilirlik ve EğlenceBakımından Önemi.*Sanat ve Tasarım*, 9 (2), 216-233.

Çocuk Edebiyatı. Mübeccel Gönen (Ed.). Çocuk Edebiyatı, s. 15-32. Ankara: Eğiten Kitap.

Çölkesen, R. (Şubat 2011). Komple E-Kitap Sistem Mimarisi, Bileşenleri ve Uygulaması. [Bildiri], *Akademik Bilişim '11*, Malatya.

Dalkıran, Ö. (2013). Kitabın Tarihi. *TürkKütüphaneciliđi*, 27(1), 201-213.



De Jong, M. T.,ve Bus, A. G. (2004). The Efficacy of Electronic Books in Fostering Kindergarten Children's Emergent Story Understanding. *Reading Research Quarterly*, 39(4), 378-393.

Dedeođlu, Hakan. (2013). İlkokullarda Çocuk Kitapları ve Dergileri. Mübeccel Gönen (Ed.). Çocuk Edebiyatı, s. 285-303. Ankara: Eğiten Kitap.

Demircan, C. (2006). TÜBİTAK Çocuk Kitaplığı Dizisindeki Kitapların Dış Yapısal ve İç Yapısal Olarak İncelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 12-27.

Ed. Şirin. M.R. (1994), 99 Soruda Çocuk Edebiyatı. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.

E-kitap. Erişim: 18.01.2020. <https://tr.wikipedia.org/wiki/E-kitap>

Elmalı, Ş. (2015). *Karekod Tabanlı Gıda İçerik Kontrolüne Yönelik Android Uygulaması*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

Erişim: 20.03.2020. <http://cdn.ndtv.com/tech/images/gadgets/samsung-galaxy-tab3-kids-big.jpg>

Erorta, Ö. ve Kayabaş, İ. (2015). Anadolu Üniversitesi Etkileşimli E-Kitap Projesi.

Ersan, M. (2016). Tablet Ortamında Resimli Çocuk Kitapları; Biçim ve İçerik Özellikleri Üzerine Bir İnceleme. *TOJDAC*, 6 (2), 148-158.

Ersan, M. (2014). Tablet Ortamında Resimli Çocuk Kitapları; Etkileşimli Bir Resimli Çocuk Kitabı Uygulaması Tasarımı. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Gildersleeve, O. (2014). Paper Cut. China: Rockport Publishers.

Gökay Yılmaz, M. (2009). Sanatsal Uygulama Desen ve Baskı Çalışmaları. A. O. Alakuş ve L. Mercin (Ed.). *Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Eğitimi*, s. 251-282. Ankara: Pegem Akademi.

Gökşen, E. N. (1985). Örnekleriyle Çocuk Edebiyatımız (5. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Güleryüz, H. (2003). Yaratıcı Çocuk Edebiyatı. Ankara: A pegem Yayınları.

Göğüş, B. (1978). Orta Dereceli Okullarımızda Türkçe ve Yazın Eğitimi. Ankara: Gül Yayınevi.

Gönen, M., Veziroğlu, M. (2013). Çocuk Edebiyatının Genel Hedefleri. Mübeccel Gönen (Ed.). *Çocuk Edebiyatı*, s. 1-13. Ankara: Eğiten Kitap.

Gönen, M., ve Balat, G. U. (2002). Çocuk Kitaplarına Yeni Bir Yaklaşım: İnternet'te Resimli Çocuk Kitapları. *Türk kütüphaneciliği*, 16(2), 163-170.

Gönen, M., & Devrimci, H. (1993). İlkokul 5. Sınıf Öğrencilerinde Okuma Alışkanlığının İncelenmesi. *YA-PA 9. Okul öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri*.

Heidelberg historic literature. Erişim: 03.01.2020. <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/comenius1698/0001>

Dictionary.cambridge. Erişim: 05.01.2020. <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/interaction?q=interaction>

Herring, Mark Y. (2001). Why The Internet Can't Replace The Library, *Education Digest*, 67 (1), 46-49.

İçmeli, M. (1996). Türkiye'de İlköğretim Kitaplarında Fiziksel Yapı, Tasarım ve İllüstrasyon Sorunları. H. Coşkun, İ. Kaya, J. Kuglin (Ed.). *Türkiye ve Almanya İlköğretim Ders Kitapları* (s. 159-163, 253). Ankara: Bizim Büro Basımevi.

İnkilap Kitabevi. (2007). Yağlıboya Tekniklerine Dair Her şey. (T. Tosun, Çev.). İstanbul: İnkilap Kitabevi.

İnkilap Kitabevi. (2008). Çizim Tekniklerine Dair Her şey. (T. Tosun, Çev.). İstanbul: İnkilap Kitabevi.

İnkilap Kitabevi. (2011). Pastel Tekniklerine Dair Her şey. (M. Karaosmanoğlu, Çev.). İstanbul: İnkilap Kitabevi.

İpek Yükselen, A. (2013). Yaş Gruplarına Göre Çocuk Kitapları. Mübeccel Gönen (Ed.). *Çocuk Edebiyatı*, s. 57-72. Ankara: Eğiten Kitap.

İspir, B., Birsen H., Binark F. M., Özata, F. Z., Bayraktutan G., Öztürk, M. C., ve diğerleri. (2013). *Dijital İletişim ve Yeni Medya*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

İslimyeli, N. (2005). Suluboya Resim Sanat Tarihi. Ankara: Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı.

İşitan, S., (2013). Kitap Okuma Modelleri ve Öykü Sonrası Etkinlikler. Mübeccel Gönen (Ed.). *Çocuk Edebiyatı*, s. 1-13. Ankara: Eğiten Kitap.

Jean, G. (2006). Yazı İnsanlığın Belleği. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

Kahraman, M. E., ve Toy, E. (2017). Çocuk Merkezli Kullanıcı Arayüz Tasarımlarında İkon Kullanımı. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 3(1), 8-28.

Kaptan, A. Y. (1996). *Afişte İllüstrasyonun Yeri ve Önemi*. Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.

Karasu Gökçe, N. ve Mehmet N., (2007). *Desen Teknik ve Malzemeleri*. Kayseri: Erciyes Üniversitesi.

Karataş, Z. (2017). Sosyal Bilim Araştırmalarında Paradigma Değişimi: Nitel Yaklaşımın Yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-88.

Keenan, S. Johnston, C.(2000)Concise Dictionary of Library and Information. Science. Londra: Bowker-Saur Press.

Ketenci, H. F. ve Bilgili, C. (2006). Görsel iletişim ve Grafik Tasarımı. İstanbul: Beta.

Kıbrıs, İ. (2002). Uygulamalı Çocuk Edebiyatı (2. Baskı). Ankara: Eylül Yayınevi.

Kuzu, T.S. (2002). Öykünün Çocuğun Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimine Katkısı Bağlamında Öykü Seçimi. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9, 95-105.

Lewis, D. (2006). Reading Contemporary Picturebooks, PicturingText.New York: Routledge.

Madej, K. (2003). Towards digital narrative for children: from education to entertainment, a historical perspective. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1).

Mercin, L.,ve Ay, R. (2017). E-Kitap Tasarımlarındaki Yazılım Problemlerinin İrdelenmesi. *Art-E*, 10(20).

Meriç, C. (Ocak, 1987). Çocuk edebiyatı. *Türk Edebiyatı*-10.

Miller, C. H. (2014). Digital Story Telling: ACreator's Guide To Interactive Entertainment. Canada: Focal Press.

Monahan, P. ve Seligman P. ve Clouse, W. (2010). Her Yönüyle Ressamın El Kitabı: Sulu Boya ve Akrilik Boya ile Temel ve İleri Tekniklerin Uygulamalı Anlatımları. İstanbul: Alfa Yayınları.

Morgan, Eric Lease. (1999). Electronic Books and Related Technologies.*Computers In Libraries*, 19 (10),36-39.

Muştu, Y. (2012). SMS ve Android Tabanlı Uygulamalarla Sınıf İçi Etkileşimin Arttırılması, Yüksek Lisans Tezi, Bilecik Üniversitesi, Bilecik.

Neydim, N. (2006). Çocuk Edebiyatının Durumu ve “100 Temel Eser” Üzerine. *Varlık*, 1189, 3-7.

Nielsen, J. (2010). Children’s Websites: Usability Issues in Designing for Kids. Jakob Nielsen’s Alertbox.

Oğuz, C. (2019). Bir İletişim Aracı Olarak E-Kitap :“Kitap Kurtları” Tarihe mi karışıyor? İstanbul: Der Yayınları.

Oğuzkan, A. F. (2013). Çocuk Edebiyatı (10. bs.). Ankara: Anı Yayıncılık.

Ögel, S. (1977). Çevresel Sanat. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Yayınları.

Öngöz, S. (2011). Bir Öğrenme - Öğretme Aracı Olarak Elektronik Kitap., Zülfü Genç (Ed.). *5th International Computer and Instructional Technologies Symposium Proceedings Book* (s.150-155). Elazığ: Fırat Üniversitesi Matbaası.

Özcan, O. (2003). İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar. İstanbul : Kültür Yayınları.

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital Sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.

Özgüç, B. (1988). Çağdaş Teknoloji ve Sanat. Sanatta Bilgisayarla Çizim ve Sayısal Görüntü İşleme(s. 149-154). Ankara: *Hacettepe Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları*.

Özer, S.,& Türel, Y. K. (2015). Bilişim Teknolojileri Öğretmen Adaylarının E-Kitap ve Etkileşimli E-Kitap Kavramına İlişkin Metaforik Algıları. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6 (2), 1-23.

Erorta, Ö.,ve Kayabaş, İ. (2015). Anadolu Üniversitesi Etkileşimli e-Kitap Projesi.

Parramon, J. M. (2004). Suluboya Resim Sanatı (S. Suman, Çev.). İstanbul: Remzi Kıtabevi.

Poftak, Amy. (2001). Getting ARead on E-Books, *Technology and Learning* 21 (9), 22-30.

Paper Cutting. (1964). Ankara: Milli Kütüphane.

Researchgate. Erişim: 12.03.2020.  
[https://www.researchgate.net/publication/238114727\\_The\\_Efficacy\\_of\\_Electronic\\_Books\\_in\\_Fostering\\_Kindergarten\\_Children's\\_Emergent\\_Story\\_Understanding](https://www.researchgate.net/publication/238114727_The_Efficacy_of_Electronic_Books_in_Fostering_Kindergarten_Children's_Emergent_Story_Understanding)

Sakallı, C., ve Bahadıroğlu, D. (2018). Dijital İletişim: Yeni Bir Dile Doğru. *Electronic Turkish Studies*, 13(6).

Sarıkavak, N. K.,(2004). Çağdaş Tipografinin Temelleri (Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda), Ankara:Seçkin Yayıncılık.

Sever, S. ( 2002). Çocuk Kitaplarına Yansıtılan Şiddet: Milli Eğitim TemelYasası ve Çocuk Haklarına Dair Sözleşme Bağlamında Bir Değerlendirme, *AnkaraÜniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 35 (1- 2 ), 25-37.

Silipigni Connaway, L. (2001). A Web-Based Electronic Book (E-Book) Library: The NetLibrary Model, *Library Hi Tech*, Vol. 19 No. 4, pp. 340-349.

Songür Dağ, E. 2015. İllüstrasyonun İkinci Altın Çağı. İstanbul: Grafik Kitaplığı.

Soydan, E., (2012). "E-kitap Teknolojisi ve Basılı Kitabın Geleceği", *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1, 1, Batman.

Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2005). Sanat ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kıtabevi.

Şenalp, Ş., Şan A. (1981). Çocuk Yılında Çocuk Kitapları. İstanbul: Onur Basımevi.



Şirin, M. R. (2007). Çocuk Edebiyatına Eleştirel Bir Bakış. Ankara: Kök Yayıncılık.

Şirin, M. R. (2007a). Çocuk Edebiyatı Kültürü. Ankara: Kök Yayıncılık.

Tanju, E. H. (2013). Edebi Türler Açısından Çocuk Edebiyatı. Mübeccel Gönen (Ed.). *Çocuk Edebiyatı*, s. 93-155. Ankara: Eğiten Kitap.

Tanju, E. H. (2008). Türkiye'de Çocuk Kitaplarının Gelişimi. Türk Halkları Çocuk Edebiyatı Uluslararası Kongresi, Qafqaz Üniversitesi, Materiallar 2-ci Kitap, 922-928, Bakı/Azerbaycan.

Taşçioğlu, M. (2013), Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap. İstanbul: Yem Yayın.

Taştan, N. (2019). E-kitap Arayüzlerinin Okuma Deneyimiyle İlişkisi. *Tasarım Kuram*,15(28), 65-76.

TDK, 1969, Türkçe Sözlük. Ankara: Yayınevi.

Techterms. Erişim: 20.03.2020. <https://techterms.com/definition/ebook>

Temple, C., Martinez M., Naylor A. ve Junko, Y. (1998). Children's Books in Children's Hands. Boston: Allyn & Bacon.

Tepetaş, Şule. (2013). Elektronik Çocuk Kitapları (E-Kitaplar). Mübeccel Gönen (Ed.). *Çocuk Edebiyatı*, s. 225-237. Ankara: Eğiten Kitap.

The University of Baltimore. Erişim: 12.03.2020. <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/chrono.html>

Tuna, S. (2009). İlköğretimde Tasarım Eğitimi. A. O. Alakuş ve L. Mercin (Ed.). *Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Eğitimi*, s. 171-181. Ankara: Pegem Akademi.

TUNA, S. (1997). *İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde İllüstrasyon'dan Faydalanma*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Tuncer, N. (2000). Bir Tür Olarak Resimli Kitap Nedir? Kaç Türlü Resimli Kitap Vardır? Hangi Yaşa Hangi Resimli Kitap Uygundur?, *Çocuk Edebiyatı İçinde* (202-204). Yay. Hazl. M. Ruhi Şirin, İstanbul: Çocuk Vakfı.

Tonta, Y. (2000). Elektronik Yayıncılıkta Son Gelişmeler. *Bilgi Dünyası*, 1(1), 89-132.

Türker, U. (1988). *Yeni uygulama ve anlatım biçimleri açısından çağdaş teknolojinin resim sanatına etkileri*. Çağdaş Teknoloji ve Sanat, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi.

TÜRK KAYA, S, Arıcan, İ. (2014). Veteriner Anatomi'de Bilgisayar Destekli İllüstrasyon Uygulamaları. *Uludağ Üniversitesi Veteriner Fakültesi Dergisi*, 33 (1-2), 49-55. DOI: 10.30782/uluvfd.384775

Turgut, Ö. P. (2018). Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulamaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (21), 205-221.

Uçan, A. (1988). Müziksel İletişim (s. 199-222). Ankara: Hacettepe Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

Uden, L., ve Dix, A. (2000). Iconic Interfaces For Kids On The Internet. In *IFIP World Computer Congress* (279-286).

Ural, S. (2013). Çocuk Kitaplarında Resimleme. Mübeccel Gönen (Ed.). *Çocuk Edebiyatı*, s. 33-56. Ankara: Eğiten Kitap.

Üner, Ö. (2013). Resmin Temelleri. İstanbul: Say Yayınları.

Üstün Vural, D. (2009). Sanat Yoluyla Öğrenme ve Yaratıcılık. A. O. Alakuş, L. Mercin (Haz./Ed.). *Sanat Eğitimi ve Görsel Sanatlar Öğretimi*.(153-152). Ankara: Pegem Akademi.

Vassiliou, M. ve Rowley, J., (2008). Progressing The Definition of "E-Book", *Library Hi Tech*, 26 (3), 355-368, <http://bogliolo.eci.ufmg.br/downloads/TGI061%20Vassiliou%20definition%20of%20ebook%202008.pdf>. (22 Eylül 2015).

Yağcı, Y. (2007). Çocuk ve gençlerin kitaba ulaşmasındaki köprüler. *Türk Kütüphaneciliği*, 21(1), 62-71.

Yalçın, A.,ve Aytaş, G. (2002). Çocuk Edebiyatı. Akçağ Basım Yayım Pazarlama.

Yanık, H. (2004). Masaüstü Yayıncılık. Dönence Basım ve Yayın Hizmetleri, İstanbul.

Yanpar, T. (2005). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Ankara: Anı Yayıncılık.

Yurdakul, I. (2004). Eğitim Ortamında Etkileşimli Çoklu ortam CD-ROM'larının Değerlendirilmesi. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3 (4), 98-101.

Živković, D. (2008). The Electronic Book: Evolution or Revolution?. *Bilgi Dünyası*, 9(1), 1-20.

EK-1 Uygulama Çalışması CD'si