

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ETKİLEŞİMLİ BASILI ÇOCUK KİTAPLARINDA
KULLANILAN TASARIM TEKNİKLERİNİN İNCELENMESİ
VE BİR TASARIM UYGULAMASI**

**SEMA MÜREKEPÇİ
22720006**

**TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi ERKAN ÇİÇEK**

2025

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ETKİLEŞİMLİ BASILI ÇOCUK KİTAPLARINDA
KULLANILAN TASARIM TEKNİKLERİNİN İNCELENMESİ
VE BİR TASARIM UYGULAMASI

SEMA MÜREKEPÇİ
22720006
ORCID NO: 0009-0006-8284-5155

TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi ERKAN ÇİÇEK

HAZİRAN 2025

Sema MÜREKEPÇİ tarafından hazırlanan “Etkileşimli Basılı Çocuk Kitaplarında Kullanılan Tasarım Tekniklerinin İncelenmesi ve Bir Tasarım Uygulaması” başlıklı çalışma, **18/06/2025** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı İnteraktif Medya Tasarımı Programında **YÜKSEK LİSANS** tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman

İmza

Dr. Öğr. Üyesi Erkan ÇİÇEK

.....

Jüri Üyeleri

İmza

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet NUHOĞLU

.....

Dr. Öğr. Üyesi Tetiana MÜSEVİTOĞLU

.....

ÖZET

ETKİLEŞİMLİ BASILI ÇOCUK KİTAPLARINDA KULLANILAN TASARIM TEKNİKLERİNİN İNCELENMESİ VE BİR TASARIM UYGULAMASI

Bu çalışmada, etkileşimli basılı çocuk kitaplarında kullanılan tasarım tekniklerinin incelenmesi ve bu teknikler doğrultusunda özgün bir tasarım uygulaması gerçekleştirilmiştir. Günümüzde klasik tarzda tasarlanmış çocuk kitapları, teknolojinin hızlı gelişimi ve dijital medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte çocukların ilgisini çekmemekte ve okuma oranları giderek azalmaktadır. Bu nedenle çocukların ilgisini çeken, okuma sürecini hem eğlenceli ve ilgi çekici hale getiren hem de eğitici yönüyle bilişsel gelişimlerine katkı sağlayarak merak duygularını uyandıran kitapların tasarlanması gerekmektedir. Bu doğrultuda, tasarım uygulamasına geçmeden önce yerli ve yabancı örneklerden oluşan etkileşimli basılı çocuk kitapları incelenerek etkileşim unsurları tasarım açısından analiz edilmiştir. Analizler sonucunda elde edilen veriler ışığında çocukların daha çok zevk alabileceği tarzda kitapların tasarlanmasıyla ileriye yönelik okuma isteği ve alışkanlığı kazanmaları hedeflenmektedir. Bu nedenle tez çalışmasında, tasarım uygulaması yapılarak etkileşimli basılı çocuk kitaplarının tasarım teknikleri üzerinde durulmaktadır. Etkileşimli tasarımlar sayesinde çocuğu da hikâyenin içine dahil ederek hoşça vakit geçirmesi sağlanmaktadır. Bu tasarım yaklaşımları, çocukların dikkatinin kitaba yoğunlaşmasını sağlayarak odaklanma sürelerini uzatmada etkili olmaktadır. Çocukların yaşamları boyunca pek çok çocuk kitabıyla karşılaştıkları ve bu kitapların onların gelişim süreçlerinde önemli bir yer edindiği göz önünde bulundurulduğunda, etkileşimli örneklerin sınırlı olması dikkate değerdir. Kitapların sahip olduğu paha biçilmez işlevleri ve bilgi kalıcılığını artırma potansiyelleri nedeniyle etkileşimli basılı çocuk kitaplarının geliştirilmesine ve yaygınlaştırılmasına daha fazla önem verilmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak, yapılan tasarım uygulamasıyla çocukların dünyasına uygun, güzel ve etkili bir katkı sunulmaktadır. Kitapla geçirilen vakitlerini daha eğlenceli hale getirerek geçirdiği sürenin kalitesini ve verimliliğini artırmaktadır. Çocukların etkileşimli basılı çocuk kitaplarıyla daha fazla karşılaşmaları, bilgiyi çok yönlü bir biçimde öğrenmelerine ve hayal dünyalarının gelişimine önemli ölçüde katkı sağlayacaktır. Bununla birlikte çocuğun ilgisi çekilerek sanal dünyadan uzaklaşması ve motivasyonunu artırarak kitaba heyecanla başlaması sağlanacaktır. Ayrıca bu çalışma, çocuk kitabı tasarımı alanında çalışanlara ve yayınevlerine uygulamalı bir kaynak sunmakta ve yol gösterici olması amacı taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Kitapları, Resimli Çocuk Kitapları, Etkileşimli Çocuk Kitapları, Etkileşimli Tasarım, Tasarım Teknikleri.

ABSTRACT

EXAMINATION OF DESIGN TECHNIQUES USED IN INTERACTIVE PRINTED CHILDREN'S BOOKS AND A DESIGN APPLICATION

This development is an examination of the design techniques used in interactive printed children's books and an original design application has been carried out based on these techniques. Today's traditional children's books are gradually losing their appeal and readership with the rapid development of technology and the widespread use of digital media. For this reason, it is necessary to evaluate the interest of individuals, make the reading experience engaging and enjoyable, and design books that contribute to the development of broaden children's knowledge and arouse curiosity. In this direction, interactive printed children's books consisting of local and live examples were examined before the transition to design application and interaction factors were analyzed in terms of design. The data obtained as a result of the analyses are aimed at designing products that people can enjoy more and gaining a target-oriented reading preference and lifestyle. For this reason, thesis work design application should be focused on the design techniques of printed children's books. Thanks to interactive sharing, the child is included in the story and has a pleasant time. These design solutions are effective in extending the focus periods by ensuring that consumers' attention is focused on the book. Considering that children encounter many children's books throughout their lives and that these books have an important place in their development, limiting and monitoring illuminated examples are values. It is expected that more importance will be given to the development and dissemination of interactive printed children's books thanks to the invaluable continuity that books have and their potential to increase knowledge permanently.

As a result, a suitable, beautiful and effective contribution is made to the world of children with the design application. It increases the quality and efficiency of the time spent with the book by making it more enjoyable. The more children are introduced to interactive printed children's books, the more they will learn information from different perspectives and develop their imagination. In addition, the child's interest will be attracted, they will be distanced from the virtual world and their motivation will be increased, and they will start reading the book with excitement. In addition, this study offers a practical resource to those working in the field of children's book design and publishing houses and aims to be a guide.

Keywords: Children's Book, Picture Books for Children, Interactive Children's Book, Interactive Design, Design Techniques.

ÖN SÖZ

Tez çalışmamın başından sonuna kadar her aşamasında benden deneyim ve akademik bilgilerini hiçbir zaman esirgemeyip yönlendiren ve önerileri ile katkıda bulunan danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Erkan Çiçek'e teşekkürü bir borç bilirim.

Hayatımın her alanında desteklerini ve ilgilerini esirgemeyen, maddi ve manevi her zaman yanımda olan, sevgileri ile zorlukları aşmamda bana güç veren canım aileme emekleri ve benim için yaptıkları her şey için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Sema MÜREKEPÇİ
Haziran, 2025; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	3
1.2. Amaç	3
1.3. Önem	4
1.4. Varsayım	4
1.5. Sınırlılıklar	5
1.6. Yöntem.....	5
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	6
2.1. Çocuk Edebiyatı	6
2.2. Çocuk Kitapları	7
2.3. Resimli Çocuk Kitapları.....	8
2.4. Resimli Çocuk Kitaplarında Bulunması Gereken Özellikler	10
2.4.1. Biçim Açısından Özellikler.....	10
2.4.1.1. Resimleme.....	10
2.4.1.2. Boyutları.....	15
2.4.1.3. Tipografi.....	16
2.4.1.4. Kapak	18
2.4.1.5. Ciltleme	20
2.4.1.6. Sayfa Düzeni	22
2.4.1.7. Kâğıdın Cinsi	23
2.4.1.8. Ağırlık	24
2.4.1.9. Kitabın Sırtı	25
2.4.2. İçerik Açısından Özellikler	26
2.4.2.1. Tema.....	26
2.4.2.2. Konu.....	27
2.4.2.3. Dil ve Anlatım.....	28
2.4.2.4. Mesaj	29
2.4.2.5. Karakter / Kahraman	30
2.4.2.6. Mekân ve Zaman.....	32
2.4.2.7. Kurgu / Plan	33
2.4.3. Nitelik Açısından Özellikler	34
2.4.3.1. Çizgi.....	34
2.4.3.2. Renk	36
2.4.3.3. Biçim.....	38
2.4.3.4. Doku.....	39
2.4.3.5. Kompozisyon	40

3. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK KİTAPLARI.....	41
3.1. Etkileşimli Dijital Çocuk Kitapları	42
3.2. Etkileşimli Basılı Çocuk Kitapları	45
3.3. Etkileşimli Basılı Çocuk Kitaplarında Kullanılan Tasarım Teknikleri.....	46
3.3.1. Pop-Up / 3 Boyutlu	46
3.3.2. Oyunlu.....	47
3.3.3. Dokunma ve Hissetme	48
3.3.4. Açılır Kapanır Sayfalar	49
3.3.5. Hareketli Parçalar	50
3.3.6. Gizli Nesne / Ara Bul.....	52
3.3.7. Yazısız Resimli	53
3.3.8. Artırılmış Gerçeklik Kullanımı	54
3.3.9. Sesli ve Müzikli	55
3.3.10. Karekodlu	56
3.3.11. Oyuncaklı	57
3.3.12. Işıklı	59
3.3.13. Çıkar Tak Parçalar.....	60
4. TASARIM UYGULAMASI.....	61
4.1. Etkileşimli Basılı Çocuk Kitabı Tasarımı	61
4.1.1. Tasarım Süreci	61
4.1.2. Tasarım Fikri.....	62
4.1.3. Hedef Kitle Belirlemesi.....	63
4.1.4. Hikâye Yazımı	64
4.1.5. Eskiz Çalışmaları	65
4.1.6. Storyboard.....	66
4.1.7. Kullanılan Renkler	67
4.1.8. Karakter Tasarımı.....	68
4.1.9. Tipografi Seçimi.....	69
4.1.10. İç Sayfa ve Etkileşim Tasarımları	70
4.1.11. Kapak Tasarımı	86
4.1.12. Baskı Süreci	87
5. SONUÇ	88
KAYNAKÇA	91

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Ah! Vah! Of! Pof! İsimli Resimli Çocuk Kitabı.....	8
Şekil 2. Hikâye Makinesi İsimli Resimli Çocuk Kitabı.....	9
Şekil 3. Keçe Kullanılarak Yapılan Çocuk Kitabı	11
Şekil 4. Mürekkeple Yapılmış Çocuk Kitabı	12
Şekil 5. Kara Kalem ile Yapılmış Çocuk Kitabı	12
Şekil 6. Kolaj ile Yapılmış Çocuk Kitabı	13
Şekil 7. Sulu Boya ile Yapılmış Çocuk Kitabı.....	13
Şekil 8. Dijital Teknikle Yapılmış Çocuk Kitabı.....	14
Şekil 9. Deneysel Teknikle Yapılmış Çocuk Kitabı	14
Şekil 10. Farklı Boyutlardaki Resimli Çocuk Kitapları	15
Şekil 11. Çocuk Kitaplarında Tipografi Kullanımı.....	16
Şekil 12. Tipografi Kullanımında Renk Seçimi	17
Şekil 13. Çocuk Kitabında Kapağın Görünümü	18
Şekil 14. Çocuk Kitabında Ön ve Arka Kapak Bütünlüğü	19
Şekil 15. Çocuk Kitaplarında Şömiz Kullanımı.....	20
Şekil 16. Çocuk Kitaplarında Ciltleme Çeşitleri.....	21
Şekil 17. Çocuk Kitaplarında Kapak Ciltlemeleri.....	21
Şekil 18. Çocuk Kitaplarında Sayfa Düzeni	22
Şekil 19. Çocuk Kitaplarında Kâğıdın Cinsi.....	23
Şekil 20. Çocuk Kitaplarında Ağırlık.....	24
Şekil 21. Çocuk Kitaplarının Sırt Kısmı	25
Şekil 22. Çocuk Kitabında Tema Belirtme	26
Şekil 23. Çocuk Kitabında Karakter Tasarımı	30
Şekil 24. Hayvan Karakterli Çocuk Kitabı	31
Şekil 25. Çocuk Kitabında Mekân ve Zaman Kullanımı	32
Şekil 26. Çocuk Kitabında Çizgi Kullanımı	34
Şekil 27. Çocuk Kitabında Çizgi Çeşitleri	35
Şekil 28. Çocuk Kitabında Kullanılan Canlı Renkler	36
Şekil 29. Renk Paleti Oluşturma	37
Şekil 30. Çocuk Kitabında Biçim Örneği	38

Şekil 31. Çocuk Kitabında Doku Kullanımı	39
Şekil 32. Çocuk Kitabında Kompozisyon Örneği.....	40
Şekil 33. Etkileşimli Dijital Çocuk Kitabı	43
Şekil 34. Etkileşimli Basılı Çocuk Kitapları	45
Şekil 35. Pop-Up Çocuk Kitabı.....	46
Şekil 36. Oyunlu Çocuk Kitabı	47
Şekil 37. Dokun Hisset Çocuk Kitabı	48
Şekil 38. Açılır Kapanır Sayfalı Çocuk Kitabı.....	49
Şekil 39. Döndürmeli / Çevirmeli Çocuk Kitabı.....	50
Şekil 40. Çekmeli Çocuk Kitabı	51
Şekil 41. Kaydırmalı Çocuk Kitabı.....	51
Şekil 42. Ara Bul Çocuk Kitabı	52
Şekil 43. Yazısız Resimli Çocuk Kitabı.....	53
Şekil 44. Artırılmış Gerçeklik ile Yapılan Çocuk Kitabı.....	54
Şekil 45. Sesli Çocuk Kitabı	55
Şekil 46. Karekod Kullanımı ile Müzikli Çocuk Kitabı	56
Şekil 47. Karekod Kullanımı ile Animasyonlu Çocuk Kitabı.....	56
Şekil 48. Pelüş Oyuncaklı Çocuk Kitabı.....	57
Şekil 49. Tren Oyuncaklı Çocuk Kitabı.....	58
Şekil 50. Parmak Kukla Oyuncaklı Çocuk Kitabı	58
Şekil 51. Dahili Işıklı Çocuk Kitabı.....	59
Şekil 52. Harici Işıklı Çocuk Kitabı.....	59
Şekil 53. Tak Çıkar Çocuk Kitabı	60
Şekil 54. Cırt Cırtlı Çocuk Kitabı	60
Şekil 55. Tasarım Uygulamasının Eskiz Çalışması	65
Şekil 56. Tasarım Uygulamasının Storyboard Çalışması	66
Şekil 57. Tasarım Uygulamasında Kullanılan Renkler.....	67
Şekil 58. Tasarım Uygulamasının Karakter Tasarımları.....	68
Şekil 59. Tasarım Uygulamasında Seçilen Tipografi	69
Şekil 60. Tasarım Uygulamasının 1. Sayfa Görünümü.....	70
Şekil 61. Tasarım Uygulamasının 1. Sayfa Etkileşim Tasarımı	71
Şekil 62. Tasarım Uygulamasının 2. Sayfa Görünümü.....	72
Şekil 63. Tasarım Uygulamasının 2. Sayfa Etkileşim Tasarımı	73
Şekil 64. Tasarım Uygulamasının 3. Sayfa Görünümü.....	74
Şekil 65. Tasarım Uygulamasının 3. Sayfa Etkileşim Tasarımı	75

Şekil 66. Tasarım Uygulamasının 4. Sayfa Görünümü.....	76
Şekil 67. Tasarım Uygulamasının 4. Sayfa Etkileşim Tasarımı	77
Şekil 68. Tasarım Uygulamasının 5. Sayfa Görünümü.....	78
Şekil 69. Tasarım Uygulamasının 5. Sayfa Etkileşim Tasarımı	79
Şekil 70. Tasarım Uygulamasının 6. Sayfa Görünümü.....	80
Şekil 71. Tasarım Uygulamasının 6. Sayfa Etkileşim Tasarımı	81
Şekil 72. Tasarım Uygulamasının 7. Sayfa Görünümü.....	82
Şekil 73. Tasarım Uygulamasının 7. Sayfa Etkileşim Tasarımı	83
Şekil 74. Tasarım Uygulamasının 8. Sayfa Görünümü.....	84
Şekil 75. Tasarım Uygulamasının 8. Sayfa Etkileşim Tasarımı	85
Şekil 76. Tasarım Uygulamasının Kapak Tasarımı	86
Şekil 77. Tasarım Uygulamasının Baskı Çıktısı	87

KISALTMALAR LİSTESİ

3B	: 3 Boyutlu
AR	: Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)
CM	: Santimetre
GR	: Gram
KG	: Kilogram
QR	: Quick Response (Hızlı Yanıt)
TRT	: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu



1. GİRİŞ

Erken çocukluk dönemindeki 3-6 yaş arası çocuklara verilecek eğitimle bedensel, duygusal, ahlaki, sosyal, bilişsel ve dil gelişimlerinin temelleri atılır. Böylelikle çocukların potansiyelleri bilinerek nitelikli etkinlikler sunulmaya çalışılır. Özellikle eğlendirirken eğitmesiyle edebiyat etkinlikleri, çocukların ufuklarını genişletmekte, anlayışlarını derinleştirmekte ve sosyal kavrayışlarını geliştirmekle birlikte etkinlik içerisindeki kitaptan aldıkları keyifle hayata olumlu bir başlangıç yapmaktadır (Veziroğlu & Gönen, 2012, s. 228). Daley (2020) “Çocuklara kitap okumanın yaşı var mıdır ve kitap okumaya ne zaman başlanmalıdır?” gibi soruları sorar ve cevap olarak da çocuklara kitap okumanın doğru yaşı, doğumdan sonra yeni doğan bebeklere ebeveynlerin hemen başlaması gerektiği kanaatini dile getirir.

Çocukluk dönemi zihnin en açık, görmeye ve öğrenmeye en uygun olduğu dönemdir. Öğrenme hiç bitmez insanın yaşamı boyunca devam eder, en çok da çocukluk döneminde öğrenme gerçekleşir (Songür Dağ, 2014, s. 62-63). Çocukluk döneminde öğrenilen her türlü bilgi ve donanım çocuğun ileriki zamanı için bir tür depo işlevi görmektedir. Bu dönemin verimli geçmesi içinse çocuk kitaplarından yararlanmak faydalı olacaktır (Çiftçi, 2015, s. 126). Özellikle okul öncesi çocuklarının resimli kitaplarla erken tanışması çocuğun okuma kültürüne aşina olmasını ve bazı estetik zevkleri kazanmalarını sağlayacaktır. Ayrıca çocuğun ileriki yaşlarında kitapla kurduğu bağ güçlü olacak ve düşünme ile konuşma becerilerinin gelişmesine katkı sağlayacaktır (Dirican & Dağlıoğlu, 2020, s. 45).

Kitaplar sadece içerisindeki metni okumaktan ibaret değildir. Kitap dokunsal, görsel ve materyallerin bağlandığı bir fiziksel objedir. Üç boyutluluğu sayesinde yalnızca okunur olmanın ötesinde insanı estetik yönden etkileyen ve düşünce gücünü ortaya çıkarandır. Birtakım değerler bulundurmasıyla bilgi nesnesini vermektedir. Kitap okumanın ötesinde tutmaya, sayfalarını döndürmeye ve bedenle bağlantı kurmaya yaramaktadır. Kitabı anlayabilmek için okuyan kişi sadece izleyici durumunda olmamalı, kitapla etkileşim sağlayan birer kullanıcı olduğunu bilmesi gerekmektedir (Taşçıoğlu, 2020).

Günümüzde teknolojik ilerlemelerle birlikte çocuk kitapları da birçok yönden gelişme göstermiş, bu alanda daha zengin biçim, içerik ve niteliğe sahip yeni eserler ortaya konulmuştur. Bu süreçte etkileşimli çocuk kitapları da ortaya çıkmıştır. Etkileşimli çocuk kitaplarında hikâye, görsel ve etkileşim bir arada bulunmaktadır. Çocukların etkileşim içinde bulunduğu bu kitaplar, düz bir anlatımın dışına çıkarak çocukları düşünmeye, düşünürken de aynı zamanda eğlenmelerini sağlar. Dolayısıyla çocuklarda etkileşimli kitaplar sayesinde öğrenir, eğlenir ve iletişim kurarak birtakım duygularının uyanmasına aracılık eder. Çocukların etkileşimli çocuk kitaplarına ilgisinin kazanılması ve bu doğrultuda ilerleme sağlanabilmesi için gelişimsel, duyuşal ve zihinsel açıdan çocuklara katkı sağlayan nitelikli kitaplar tasarlanıp yapılmalıdır. Ayrıca bu kitaplar çocukların hayal güçlerini geliştirerek hayatları boyunca her anlamda ihtiyaçlarına cevap vermeye ve güven duygusu kazanmalarına destek olmaya devam etmektedir.

Etkileşimli çocuk kitapları, çocukların sıkılmadan eğlenerek öğrenmelerine katkı sunan materyallerin başında yer almaktadır. Üzerinde titizlikle durulup özenli çalışılması gereken bir alan olan etkileşimli çocuk kitapları, hitap ettikleri kitlenin ilgisini yakalama konusunda yazarlarına ve çizerlerine çok iş düşmektedir. Bu sayede çocukların hayal dünyalarına etki edilecek ve bu kitaplarla tanışan çocuklar ileride kitap okumayı çok seveceklerdir. Etkileşimli tasarım unsurlarının kullanılması ile de alışılmış klasik kitap biçimlerinin dışına çıkıldığında bu kitapların çocukların daha kolay öğrenmelerine yardımcı olacağı düşünülmektedir. Böylelikle okuma alışkanlığı kazandıklarında bu alışkanlıklarını devam ettirerek sürekli hale getirmeleri ön görülmektedir.

Özcan, etkileşimliliğin çok boyutlu ve katmanlı bir birikim üzerinde var olmakla birlikte tarihsel süreç içerisinde değişik biçim ve boyutlarda olduğunu belirtir. Teknolojik gelişmelerle birlikte elektronik ortamdaki etkileşimli tasarımın 20. yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıktığını söylemekle birlikte insanoğlunun değişik ortamlarda etkileşimli deneyimleri yaşadığını ifade eder. Etkileşimli tasarım, bir bilgiyi anlaşılır kılmak suretiyle belli bir teknikte çalışarak kullanıcının müdahalesiyle hazırlanan aracın tasarımı olarak ele alınmasıdır. Bu açıdan basılı iletişim araçları adına ansiklopediler ve sözlüklerde birer etkileşimli tasarım deneyimleri olarak kabul edilmektedir (Özcan, 2003, s. 13-16).

İçerisinde sadece resim ve yazıdan oluşan çocuk kitaplarının etkileşimli tasarımla birleştirilmesiyle özel bir kullanım elde edilmektedir. Bu kullanım çocuklar üzerinde büyük etki sağlaması sebebiyle 3-6 yaş çocukların kitaba olan ilgilerini daha çok artırması beklenmektedir. Ayrıca temel beceri gelişimlerine sağladığı faydalardan dolayı bu formattaki kitapların değerlendirilebilecek pek çok yönü bulunmaktadır. Hoş vakit geçirecekleri durum ortaya konulduğunda çocuklar, kitaplarla uzun süre etkileşim halinde olacağından kitap sevgisi oluşabilir. Bu da çocukların bakış açısını değiştirerek yeni bir görüş alanı oluşturmalarını sağlayabilir. Bu bilgilerden hareketle çocukların genellikle kitapla kurduğu etkileşim sonucu kitabı anlama oranında etkin bir öğrenme artışı ortaya çıkabilir. Diğer taraftan bu etkileşim çocukların yaşlıları arasında farkındalık kazanarak daha kolay öğrenmeleri açısından dış dünyayla bağlantı ilişkisinin tetiklenmesini sağlayarak motivasyonlarını güçlendirecektir.

1.1. Problem

Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte çocuklarda kitaba olan ilgi giderek azalmaktadır. Bu ilginin tekrar artırılabilmesi için çocukların daha çok sevebileceği, öğrenirken eğleneceği ve etkileşimde bulunabileceği özellikle basılı çocuk kitaplarının olması bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmaktadır. Bunun sağlanabilmesi de çocuğun kitapla etkileşime geçerek hikâyenin içine dahil edildiği sayfalardaki etkileşimli tasarımlar yardımıyla olabilir. Çocukların dikkatini çekerek hoşça vakit geçirdiği ve böylece çocuğun kitaba ilgisinin yeniden kazanması ihtiyaç dahilinde olduğu görülmektedir.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı, etkileşimli basılı çocuk kitaplarında kullanılan tasarım tekniklerinin incelenerek araştırılması ve çocuk kitaplarında kullanılan tasarım ilkeleri doğrultusunda özgün bir etkileşimli basılı çocuk kitabı tasarım uygulaması yapmaktır. Yapılan tasarım uygulamasıyla da çocuklara fayda sağlanıp merak uyandırarak eğitici bir şekilde kitapla etkileşimli vakit geçirmeleri amaçlanmaktadır. Etkileşimin ayırt edici özellikleri sayesinde çocukların kitapla olan zamanını keyifli hale getirmek ve küçük yaşta kitap sevgisi kazanmaları amaçlanmaktadır. Ayrıca bu konu ile ilgilenip çalışma yapacak olan araştırmacılara kaynak oluşturulması ve tasarım tekniklerinin temel kriterlerine kılavuzluk edebilecek ipuçları sayesinde rehberlik etmesi hedeflenmektedir.

1.3. Önem

Çocuk kitapları, geçmişten günümüze çocukların yaşamlarının pek çok önemli basamağında yer almaktadır. Çocukların kitaplarla daha çok bağ kurması ve güzel vakit geçirmelerinin sağlanması için tasarım yaklaşımlarında dikkat çekici, iç açıcı yeni formlar ve özgün ürünlerin denenmesi gerekir. Bu nedenle etkileşimli basılı çocuk kitapları, çocukların hem kitaplara olan ilgisini artırmak hem de bilişsel, duyuşal ve motor gelişimlerine katkıda bulunmak açısından önemli bir araçtır.

Bu tez çalışmasında da etkileşimli basılı çocuk kitabı tasarım uygulaması yapılarak alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Etkileşimli basılı çocuk kitaplarında kullanılan tasarım teknikleri çocuklarda dokunsal, görsel ve duyuşal öğrenme süreçlerine birebir etki yaparak merak duygularını tetikleyen bir görsel iletişim aracı haline gelmiştir. Özellikle 3-6 yaş grubu bağlamında ileride kitap okuma alışkanlığının kazandırılması için bu yaş grubuna yönelik görsel ağırlıklı çalışmaların ortaya konulması gerekmektedir.

1.4. Varsayım

Dijital teknolojinin yaygınlaşmasıyla birlikte günümüzde çocuklar ve yetişkinler teknoloji bağımlılığının etkisi altında kalmaktadır. Okumaya hazırlık dönemi olarak ifade edilen 3-6 yaş arası dönemde çocuk, ne kadar çok etkileşimli basılı çocuk kitaplarıyla tanışırse ileriye yönelik okuma motivasyonunun oluşacağı varsayılmaktadır. Etkileşimli basılı kitap tasarımında kullanılan görsel, dokunsal ve hareketli öğeler çocukların yaş grubu ve bilişsel gelişim düzeyleriyle uyumlu olduğunda daha etkili sonuçlar verebilir. Bu bağlamda çocukların kitaba olan ilgisini artırmak için çeşitli yöntemler geliştirilerek daha çok etkileşimli basılı çocuk kitapları denenmelidir. Yapılan araştırmalarda da etkileşimli basılı çocuk kitaplarının etkinliği ortaya konulmuştur.

Bu tez çalışmasıyla çocukların yeni deneyimlerle tanışmalarına vesile olunarak öğrenme motivasyonlarını ve odaklanma sürelerini artırmak suretiyle kitaba olan ilgilerini varsayımsal olarak artırmaktır. Böylece sanal dünyadan uzaklaşan çocukların ilgi ve motivasyonları hedefe göre şekillenecektir.

1.5. Sınırlılıklar

Etkileşimli çocuk kitapları, dijital ve basılı olarak iki gruba ayrılır. Araştırma yalnızca basılı etkileşimli çocuk kitaplarında kullanılan tasarım teknikleri ile sınırlıdır. Bu tez çalışmasında evren olarak 2011-2024 yılları arasında etkileşimli basılan çocuk kitapları ve kullanılan tasarım teknikleri incelenmiştir. Bu araştırma ve inceleme sonrası örneklem olarak çocuğun gelişimine katkı sağlayacağı düşüncesinden hareketle seçilen 20 adet etkileşimli basılı çocuk kitabı örneği ortaya konulmuştur. Bu bağlamda ortaya konulan etkileşimli basılı çocuk kitabı çıktısı oluşturulurken tasarım teknikleri titizlikle ölçüt olarak ele alınmıştır. Araştırmada incelenen kitap sayısı ve çeşidi, ulaşılabilirlik ve süre açısından çoğunluğu Türkiye’de yayınlanmış farklı yayınevlerine ait etkileşimli basılı çocuk kitapları üzerinden değerlendirilerek uluslararası örnekler sınırlı ölçüde ele alınmıştır. Araştırma sürecinde incelenen örnek kitaplar, etkileşimli basılı çocuk kitap tasarımının genel eğilimlerini temsil edecek nitelikte olup ağırlıklı olarak görsel ve fiziksel etkileşim üzerinden yapılmıştır. Tasarım uygulamasında ise hedef kitle erken çocukluk veya ilk çocukluk dönemi olarak kabul edilen okul öncesi 3-6 yaş arasındaki çocuklara hitap edecek şekilde tasarlanmıştır.

1.6. Yöntem

Bu tez çalışmasında nitel araştırma yöntemlerinden biri olan literatür taraması kullanılmıştır. Literatür kapsamlı bir şekilde taranarak kavramsal çerçeve içerisinde bulunan bölümler ayrıntılı oluşturulmaya çalışılmıştır. Dokümanların toplanma aşaması tamamlandığında yorumlanarak yeniden düzenleme yapılmıştır. Etkileşimli basılı çocuk kitaplarında kullanılan görsel ve fiziksel tasarım teknikleri incelenmiş olup analizler sonucu çözümlenmeye gidilmiştir. Bu analiz süreci etkileşimli çocuk kitaplarında kullanılan tasarım tekniklerini sınıflandırmak ve yaygın eğilimleri belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bir sonraki aşamada ise tasarım uygulamasında belirlenen süreçler doğrultusunda izlenmesi gereken adımlara geçilerek eskiz aşamasından baskı işlemine kadar tasarım detayları tamamlanmıştır. Hazırlanan tasarım uygulaması, tasarım ilkelerine uygun biçimde geliştirilmiştir ve hedef yaş grubunun ihtiyaçlarına hitap etmektedir. Bu yöntemler sayesinde çalışma titizlikle değerlendirilerek sonuçlandırılmıştır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Çocuk Edebiyatı

İnsanlığın edebiyat yapmaya başladığı günden beri, eski dönemlerde ve bilimsel gelişmeler sonucu şekillenen yeni dünya anlayışında çocuğun kendine özgü ihtiyaçlarının fark edilmesi sözlü veya yazılı çocuk edebiyatı ürünlerinin temelini oluşturmuştur (Şimşek & Kartal, 2022, s. 356). Çocuk edebiyatında sözlü olarak kuşaktan kuşağa aktarılan ilk örnekler halk hikâyeleri, ninniler, fıkralar ve masalların öncülük ettiği bilinmektedir (Koç, 2021, s. 382). Çocuk edebiyatının ortaya çıkmasını hızlandıran en önemli gelişme ise sanayileşme ile birlikte çocukların çalışma hayatından okul hayatına geçmesidir (Yıldız & Kıymaz, 2019, s. 896). Böylelikle hızla gelişmekte ve benimsenmekte olan çocuk edebiyatı kavramıyla çocuklara özgü edebiyat ürünlerinin olması gerekliliğinden ilk ürünler 17. yüzyılda verilmiş olup çocukların bakış açısına uygun, ilgi ve gereksinimlerini karşılayan eserler de 18. yüzyılda yazılmaya başlanmıştır. Bu yüzyıldan sonra 19. yüzyıla kadar çocuk edebiyatında meydana gelecek olan gelişmelerin yavaş ilerlediği görülmektedir (Şeker & Yıldız, 2021, s. 105; Koyuncuoğlu, 2021, s. 5-6). Bunun nedeni ise 19. yüzyılın ortalarına kadar kağıtların çok pahalı olmasıdır. 19. yüzyıldan sonra kâğıt yavaş yavaş ucuzlamaya başlayınca çocuklarda okuryazarlık seviyeleri artış göstermeye başlamıştır. Çocuk edebiyatı yayınları da bu hızlı yükseliş sayesinde çocukların ne tarzlarda hoşlandıklarını dikkate alarak yayın çıkarmaya özen göstermiştir (Rundell, 2022, s. 34).

Çocuk edebiyatı, çocuğun kavrama ve anlama ihtiyaçlarını karşılayarak seviyelerine uygun nitelikleri taşımasıyla çocukların anlayabileceği tarzda çocuk ruhuna seslenen ve 2-15 yaş aralığı hedef kitle olarak belirlenen eserlerden oluşmaktadır (Şimşek, 2020, s. 40). Çocukların bu yaş aralığının ilk yıllarında çocuk edebiyatı eserleriyle tanışması gelecekteki tüm yıllarını etkileyecektir. Okuma-yazma davranışıyla erken tanışan çocuklar sonraki senelerine hazırlık yaparak kitabın eğlence ve bilgi kaynağı olduğunu ilk yıllarda öğrenmesiyle kitaba olan sevgileri devam ederek okuma-yazma davranışlarını kolaylaştıracaktır (Tanju, 2010, s. 34).

2.2. Çocuk Kitapları

Çocuk kitapları, çocukların psiko-motor, duygusal, kişilik ve bilişsel gelişimlerini destekleyen dil, ahlaki ve sosyal gelişimlerini de etkileyen önemli bir araçtır. Çocuklar kitaplar sayesinde düşünme, problem çözme, ruhsal ve duygusal ihtiyaçlarını karşılamakla birlikte yeteneklerini geliştirmelerine de önemli ölçüde etkilemektedir (Tanju, 2010, s. 31). Çocuk, kitapla etkileşim kurarken hayal gücünde yeni şeyler keşfetmekte ve temiz duygularla yüreğini açarak dünyada neler olduğunu yazarların ve çizerlerin bakış açısıyla yeniden öğrenmeye çalışmaktadır. Bilmediklerini kitaplarda bulmakta ve dünyaya farklı gözle bakıp aklında saklı kalmışları açığa çıkarmaktadır (Rundell, 2022). Çocuk kitapları, çocukların olaylara farklı perspektiften bakmalarına, okuduğu kitabı anlamaya başladıklarından bu yana da düzenli olarak düşünme, ilişkilendirme, sonuç çıkarma ve ifade etme egzersizleri yapmalarına fırsat sunmaktadır. Böylelikle metinde geçen hadiseler çocukların belleklerinde olağanüstü etkiler bırakmaktadır (Günyüz, 2022, s. 17). Bu kitaplar, hedef kitlenin yaş grubu dikkate alınıp hazırlandığında ise okul öncesi ya da okul dönemindeki çocuklara yönelik gelişimlerine bağlı olarak eğitim amaçlı üretilmesini ve kullanılmasını sağlamaktadır. Ülkemizde her sene 60-70 bin yeni kitap çıkmakta bunların yarısını çocuk ve gençlere dair olduğu bilinmektedir (Erdoğan, 2019).

Çocuk kitapları, çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimleri üzerinde önemli etkiler oluşturan temel araçlardır. Ayrıca kazanılan temel becerilerini daha da güçlendirmeye yardım etmekte, başarıma hissini ve öğrenme isteklerini genişletmektedir. Çocukların birtakım ihtiyaçlarının karşılanması ölçüsünde yanında olan çocuk kitaplarının büyük faydası olmaktadır. 3-6 yaş arası çocuklar okuma bilmedikleri için kitap ile kurulan ilişkide ebeveynlerin desteğiyle ilk tanışma basamağını oluşturmaktadır. Bu tanışma basamağında kitabın biçim ve içeriği önem kazanmaktadır. Çünkü çocuk kitapla ne kadar çok etkileşim içerisine girerse ilerleyen yaşlarında okuma alışkanlığı davranışı o derece gelişecek ve yerleşebilecektir.

Okul öncesi dönemde çocukların kazanmış oldukları pek çok alışkanlık, beceri ve davranış hayatlarının daha sonraki aşamalarında da devam etmektedir. Okuma alışkanlığı davranışı da bu dönemde kazanılan bir davranıştır. Bu sebepten çocukların erken çocukluk döneminde çocuk kitaplarıyla karşılaşması bu alışkanlığın oluşmasında bir başlangıçtır (Gönen, 2019, s. 307).

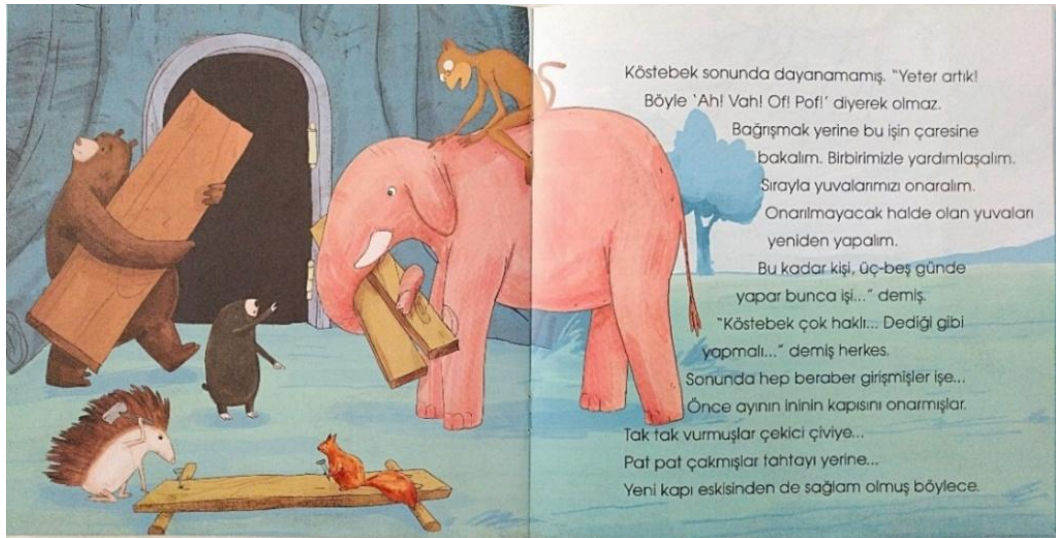
2.3. Resimli Çocuk Kitapları

Çocukların kitap okumaya dair ilk adımı ve kitabı sevmelerini sağlayan en önemli etken iyi hazırlanmış resimli bir çocuk kitabıdır. Çünkü resimli çocuk kitapları, aile bireylerinin okumasına gerek kalmadan içerisinde bulunan resimlerin avantajıyla çocuğun kendi başına kitapla bağlantı kurmasını sağlamaktadır (Erdoğan, 2019, s. 104-105). Ayrıca okul öncesi çocuklarının dil ve okuma-yazma becerilerini destekleyici önemli bir aktivite olarak da görülmektedir (Tanju, 2010, s. 33).

Resimli çocuk kitaplarında çocuklar kitabı okuyan kişiyle dinleyici, resimlere bakarak izleyici ve incelediği görselleri okuyucu konumunda olmaktadır. Böylece okumayı sökene kadar kitapla kurduğu ilişkide dinleyip hatırladığı kadarıyla ve resimlerde gördüğünü anladığıyla yetinmeye çalışacaktır (Songür Dağ, 2014, s. 65).

Resimli kitaplar hem görsel hem de sözel anlatımın içinde olduğu kitaplardır. Hikâyede geçen kelimeler ve resimler benzer anlatımlar gerçekleştirmektedir. Fakat resimler kelimelere göre çoğu zaman anlamı daha çok etkilemektedir. Kelimeler ise resmin ayrıntılarını vererek etkileşimin ikisi arasında olmasını sağlamaktadır (Nikolajeva & Scott, 2000). Resimli çocuk kitaplarının amacı, çocukların duyu, düşünce, zevk, öğrenme ve hayallerini genişletirken onların dış dünya ile iletişim kurabildiği bir araç olmaktır. Ayrıca çocuklara çizgi ve dilin olanaklarıyla hayatı ve insanı tanıtmaya çalışmaktır (Gönen, 2019, s. 186).

Şekil 1. Ah! Vah! Of! Pof! İsimli Resimli Çocuk Kitabı



Kaynak: Avcı Çakman & Kaynar, 2020

Şekil 1’de görüldüğü gibi resimli çocuk kitapları, hikâye ve görsellerin bir arada bulunduğu anlatımlardan oluşmaktadır. Bu kitapta bir eğitsel yöntem biçimini, değerler eğitim serisi içerisinde yardımlaşma ve iş birliğini anlatarak barındırmakta ve çocukların öğrenmelerini sağlayarak dünya düzenini kavramalarına yardımcı olmaktadır. Kitabın sayfası açıldığı andan itibaren çocuğu görsel bir şölenin içine almakta ve hikâyede anlatılanlar resimle birbirine uyumlu şekilde verilmektedir.

Resimli çocuk kitapları, ilk bakışta bol görsel ve az metin içermeleri nedeniyle genellikle okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik olarak algılansa da sanatsal nitelikteki görsellerle desteklenen etkileyici bir anlatı yapısı ile birleştiğinde her yaş grubundaki bireylere hitap edebilecek niteliktedir (Erdoğan, 2019, s. 62).

Şekil 2. Hikâye Makinesi İsimli Resimli Çocuk Kitabı



Kaynak: McLaughlin, 2019

Şekil 2’de görüldüğü üzere resimli çocuk kitaplarında yazıdan daha çok resim yer almaktadır. Genel itibariyle okul öncesi çocukları için hazırlanan resimli çocuk kitaplarının çoğunluğunda görsel içeriğe fazla, hikâye metnine az yer verilir. Resimlemelere daha çok önem verilmesin sebebi ise bu yaş grubunda bulunan çocuklar okuma yazma bilmediklerinden resimlerle iletişime geçmektedir.

Ayrıca resimli çocuk kitapları yalnızca görsel unsurlar ve hikâyeden ibaret araçlar olarak değerlendirilmemelidir. Bu kitaplar, çocukların bilişsel, duygusal, sosyal ve dilsel gelişim başta olmak üzere çok yönlü gelişimsel gereksinimlerine katkı sağlamaktadır. Nitekim resimli çocuk kitapları, biçim, içerik ve niteliği bütüncül bir yaklaşımla bir araya getiren bir anlatım biçimi olarak değerlendirilebilir.

2.4. Resimli Çocuk Kitaplarında Bulunması Gereken Özellikler

2.4.1. Biçim Açısından Özellikler

2.4.1.1. Resimleme

Resimli çocuk kitaplarındaki resimlemeler, çoğu zaman yazılı olan hikâyeden ve hikâyenin anlatmak istediği mesajdan daha çok anlamlar içermektedir. Ayrıca iletilmek istenen bilgiyi çeşitli anlatım yolları aracılığıyla değer katarak sunmakta böylece konuyu hem zenginleştirmekte hem de çok boyutlu biçimde desteklemektedir. Okuma yazma bilmeyen çocukta resimlere bakarak o hikâyenin nasıl oluştuğunu kavramlaştırabilmektedir. Resimler olmasaydı kesinlikle hikâye yetersiz kalırdı (Günyüz, 2022). Çocuk kitaplarındaki resimlemeler, yalnızca sayfada görülen çizimlerden ibaret olmayıp estetik ve anlam değeri taşıyan, çocukla etkileşim kurabilen ve işlevsel bir amaca hizmet eden anlatım araçları olarak değerlendirilmektedir.

Doğru resimleme yapıldığında kitabın ruhunu yakalamak daha kolay olmaktadır. Uygun tasarımlarla birleştirildiğinde ise son derece başarılı estetik ve sanatsal etkiler bırakmaktadır (Songür Dağ, 2014, s. 64). Resimlemeler, çocuklara hikâyeyi daha çabuk kavratmakta ve aklında kalanları kendi kendine yeniden ve tekrardan canlandırmaktadır. Kitabı oluşturan görsel ve hikâye birbiriyle ayrılmaz bir bütündür. Resimleme olmasaydı hikâye yarım kalmış gibi anlam kaybederdi (Erdoğan, 2019, s. 104-105). Ayrıca resimleme, sayfalar dolusu yazıyı daha kolay bir şekilde aktarma, tamamlama ve süsleme gibi görevleri üstlenmektedir.

Resimleme yapılırken çocukların tanıdığı nesnelere seçerek yapmak, ilgilerini yeteri kadar çekmekte ve kelime hazinelerini desteklemektedir (Gönen, 2019, s. 309). Ayrıca çocukların yaşlarına, gelişim seviyelerine uygun ve anlama gücünü artıracak kapsamda olan resimlemeler yapılmalıdır (Şimşek, 2020). Bir çocuk kitabının resimlemesi yapılırken öyküyle olan ilişki çerçevesinde uyumlu olup olmadığına dikkat edilir. Çünkü kitaptaki resimleme çocuğun hikâyeyi tam olarak anlayıp anlamlandırmasına yardımcı olmaktadır. Geliştirilen düşünsel, sanatsal ve anlatımsal resimleme konseptleri, çocuğun ele alınan konuyu farklı bir perspektiften değerlendirmesine olanak tanımakta, sınırları aşan özgün illüstratif yaklaşımlar ise çocukların algı dünyasını genişleterek düşünsel gelişimlerine katkı sunmaktadır.

Son 100 yıl içerisinde çocuk kitapları birçok farklı tarzlarda yazıldı ve resimleme teknikleri kullanıldı ki bu da gerek çocuk kitaplarına verilen önemin artmasına gerekse yaklaşım farklılıkları ışığında estetik düzeyi yüksek betimlemelerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Songür Dağ, 2014, s. 64). Çeşitli malzeme ve farklı yöntemler kullanılarak oluşturulan resimleme teknikleri bulunmaktadır. Bunlar geleneksel, deneysel ve dijital teknikler olmak üzere 3 ana kategoriye ayrılır. Geleneksel tekniklerin içerisinde kuru boya, sulu boya, pastel boya, guaj boya, mürekkep ve kara kalem gibi manuel yöntemler yer almaktadır. Deneysel teknikler içerisinde ise çok çeşitli malzemeler bir arada kullanılabilen ve neredeyse her tür nesne bu tekniğin bir parçası hâline gelebilmektedir. Keçe, naylon parçaları, kâğıt çeşitleri, düğme, kumaş, iplik, plastik ürünler, hamur ve kil çeşitleri gibi farklı malzemeler deneysel resimleme tekniğinin bir parçasıdır.

Değişik tarzlarda yapılan resimleme teknikleri çocukların görsel açıdan gelişimlerini desteklemektedir. Resimlemenin temel yapısını oluşturan bu teknikler, her biri farklı etkiler bırakmaktadır. Ayrıca kitapta önemli bir unsur olan hikâyenin güçlenmesini sağlamak ve çocukların dikkatini daha çok çekmektedir.

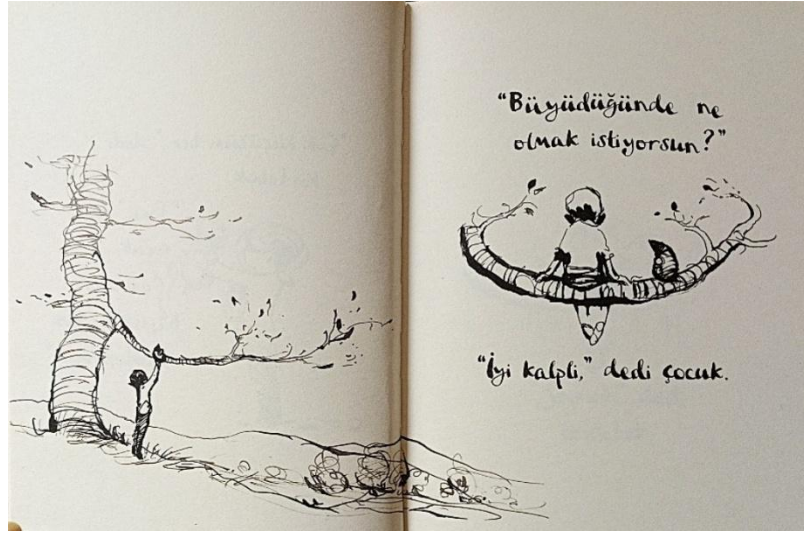
Şekil 3. Keçe Kullanılarak Yapılan Çocuk Kitabı



Kaynak: Musil, 2017

Şekil 3'te görülen keçe ve iplik birleşimiyle yapılmış çocuk kitabı tasarımı, hayal gücünün bir yansımasıdır. Bu teknik, bambaşka bir görsel efekt sunulmasını sağlamaktadır. Keçe ile anlatım yapan illüstratör, estetik öğeler barındıran keçe parçaları aracılığıyla çocuklara yönelik anlatımda zengin ve etkili bir kaynak oluşturmaktadır. Değişik malzeme kullanımıyla dikkat çekici ve ilgi uyandırıcı bir nitelik taşımaktadır.

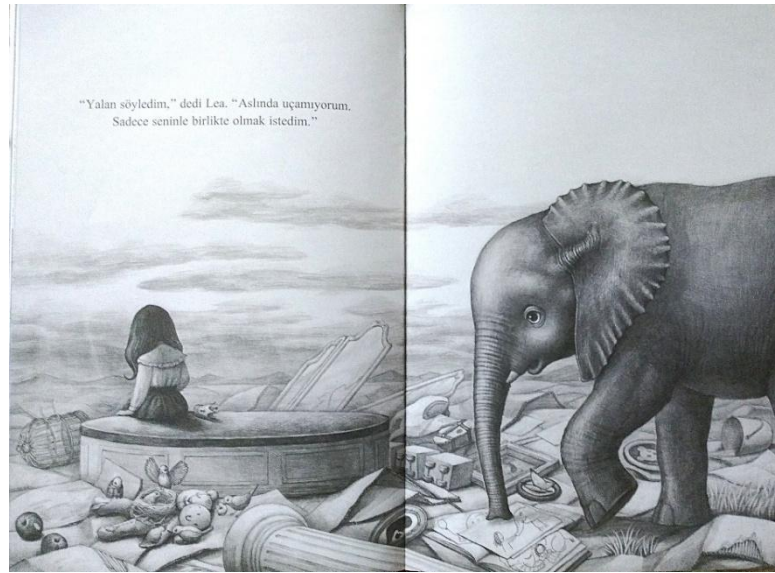
Şekil 4. Mürekkeple Yapılmış Çocuk Kitabı



Kaynak: Mackesy, 2022

Siyah beyaz kontrastlığın vermek istediği nostaljik hava çocuk kitabında hissedilmektedir. Mürekkep yöntemi, iyi bir kâğıt ve baskıyla daha da önemli hale gelmektedir. Basit çizgilerle çizilen bu teknikte genel olarak net ve anlaşılır tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Sadelikle birlikte etkisi güçlü görseller oluşturulmaktadır (bkz. Şekil 4).

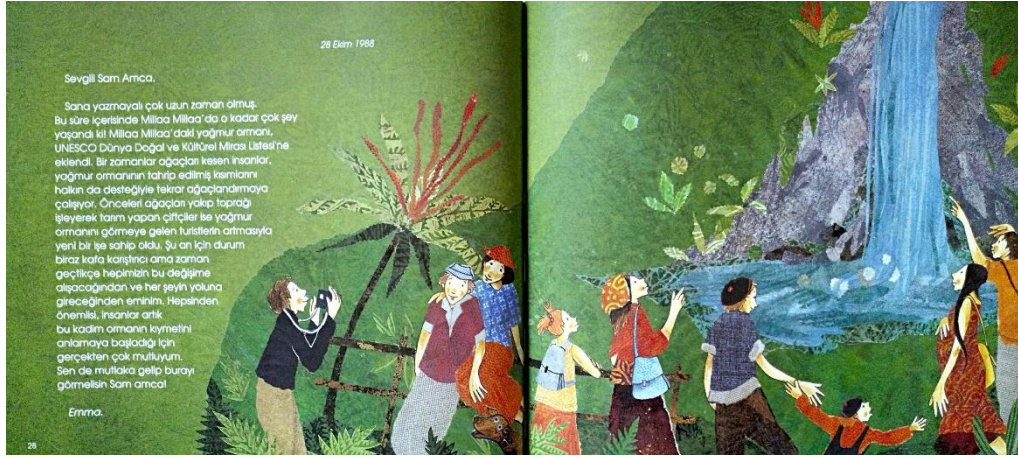
Şekil 5. Kara Kalem ile Yapılmış Çocuk Kitabı



Kaynak: Sena, 2020

Kara kalem ile yapılmış çocuk kitabı çizimlerinde sade ve doğal bir his açığa çıkmaktadır. Basit gibi görünmesine rağmen aslında net bir şekilde betimleme kullanılarak işlenen çizgiler, genellikle yumuşak tonlar ve detay oluşturularak yapılmıştır (bkz. Şekil 5).

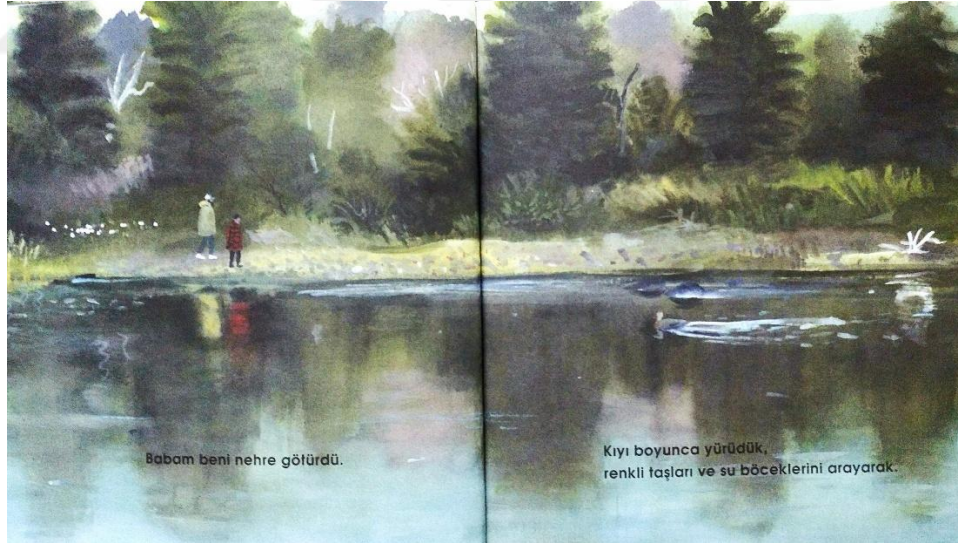
Şekil 6. Kolaj ile Yapılmış Çocuk Kitabı



Kaynak: Kim & Huet, 2017

Şekil 6'da kolaj tekniğiyle tasarlanmış çocuk kitabı görülmektedir. Kolaj genellikle kâğıt kesikleriyle yapılan bir tekniktir. Kâğıt dışında çeşitli materyallerin birleştirilmesiyle de yapılmaktadır. Bu sayede benzersiz dokular ve renkler elde edilerek ilginç ve eğlenceli sonuçlar da ortaya çıkmaktadır. Bu teknik hem dijital ortamda hem de geleneksel yöntemle uygulanabilmektedir.

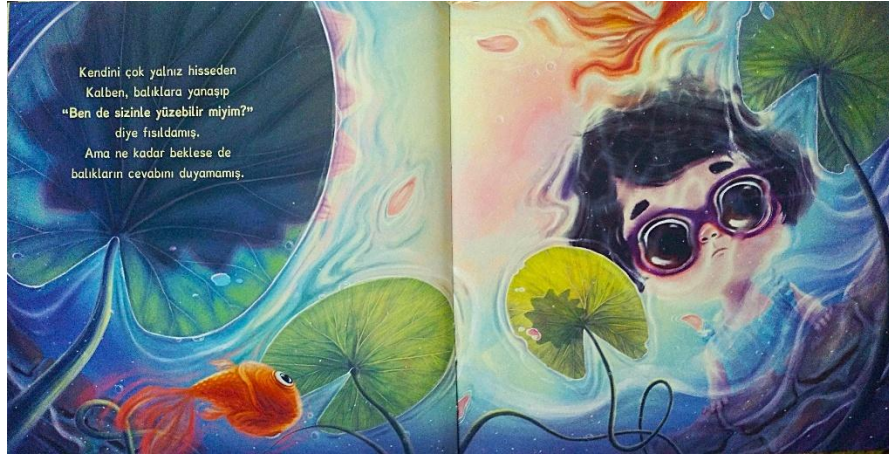
Şekil 7. Sulu Boya ile Yapılmış Çocuk Kitabı



Kaynak: Scott & Smith, 2020

Şekil 7'deki çocuk kitabında illüstratör sulu boya kullandıktan sonra birçok farklı malzemeyi rasgele karıştırıp kimyasal reaksiyonlar içinde birleşiminden oluşan ilginç deneyler gerçekleştirmiştir. Sulu boya kullanımıyla birlikte yumuşak geçişler elde etmektedir. Bu sayede doğal bir atmosfer oluşmaktadır. Sulu boya kendine has renk tonları sağlanmaktadır. Resimlemede hem havanın ideal hali hem de sakinleştirici etkisi sulu boya kullanılarak yansıtılmıştır.

Şekil 8. Dijital Teknikle Yapılmış Çocuk Kitabı



Kaynak: Yemenici, 2021

Şekil 8’de verilen çocuk kitabı örneği dijital illüstrasyon tekniği kullanılarak yapılmıştır. Bu teknik bilgisayar ve tablet üzerinden uygulama araçları yardımıyla yapılan resimleme tekniğidir. Vektörel, piksel ve modelleme gibi değişik tabanlar kullanılmaktadır. Bu teknikte yanlış bir çizim ya da boyama yapıldığında kolayca geriye dönüp düzeltme ve değiştirme fırsatı sunulmaktadır. Günümüzde oldukça tercih edilen bu teknik, hızlı ve kolay düzenleme sağlamaktadır.

Şekil 9. Deneysel Teknikle Yapılmış Çocuk Kitabı



Kaynak: Yemenici, 2020

Şekil 9’da farklı malzemelerin kullanımıyla oluşturulmuş bir yaklaşım tekniği ortaya konulmuştur. Deneysel teknikte doğal, tekstil tabanlı öğeler, endüstriyel ve atık gibi çeşitli malzemeler bir arada kullanılarak objeler hazırlanmaktadır. En son ise hazırlanan objeler ortam tasarımına yerleştirilerek fotoğraf çekimine geçilmektedir. Bu teknik farklı doku ve görsel efekt kombinasyonlarıyla illüstratörlerin ifade etme özgünlüklerinin bir yansıması olup bu teknikle heyecanlı bir deneysellik aktarılmaktadır.

2.4.1.2. Boyutları

Çocuk kitaplarında kullanılabilirlik açısından boyutları, ilgi çekicilik kadar önemli bir unsurdur. Oyuncaklar gibi çocuk kitaplarının tasarımları da farklı farklı boyutlarda yapılabilmektedir. Yapılan bu farklı boyuttaki kitapları çocukların kolay taşıyabileceği ve kitaplığına yerleştirebileceği boyutlarda olmasına dikkat edilmelidir. Kitabın kapağını açtıklarında çocuğun kucak boyunun genişliğinden büyük bir boyutta olmamasına da özen gösterilmesi gereklidir (Şimşek, 2020, s. 92). 24 x 30 cm ölçüleri kucak boyu olarak adlandırılmaktadır (Gönen, 2019, s. 51).

Çocuk kitaplarında boyutların içerikle uyumlu olması da istenilen bir unsurdur. Çok büyük boyutlardaki kitaplar kullanmaya elverişli olmayabilir. Standart olarak çocuk kitaplarının 16 x 23 cm büyüklüğünde olması istenilmektedir. Çocukların kendilerine ait bir kitaplık kurmaya çalışması için normal sayılan boyut ve hacimdeki kitaplar çok önem taşımaktadır (Oğuzkan, 2021, s. 367-368). Kitapların kitaplığın rafına sığmayacak kadar büyüklükte olmaması gerekmektedir (Şimşek, 2020, s. 92).

Şekil 10. Farklı Boyutlardaki Resimli Çocuk Kitapları



Kaynak: Mürekepçi, 2024

Şekil 10'da çeşitli şekil ve değişik boyutlarda çocuk kitapları bulunmaktadır. 24 x 29 cm, 18 x 23 cm, 30 x 21 cm, 28 x 25 cm olmak üzere ebatları farklı yapılmış çocuk kitapları görülmektedir. Esasen, çocukların sürekli olarak aynı boyutlarda kitapları okumaktan hoşlanmadıkları bir gerçektir. Bununla birlikte genelde çocuklar değişik bulduğu biçim ve büyüklükteki kitapları incelemekten ve karıştırmaktan keyif almaktadır (Oğuzkan, 2021, s. 367). Bu sebepten hacim, ağırlık ve biçimleri hepsinin farklı olarak tasarlanmış çocuk kitaplarıyla karşılaşılmaktadır.

2.4.1.3. Tipografi

Yazı karakterleri sadece belirli bir ölçüte göre yerleştirilmiş basit bir harf dizilimleri değildir. Tipografi tasarımı, bir sanat biçimidir. Her zaman niteliklerin ötesinde bir anlamı aktarmaktadır. Harfler anlamlı bir orantıyla birbirinin içinde yer alır. Bu oranın sağlanabilmesi için harfler arasında ince ve kalın çizgilerde belirgin bir kontrastın bulunması gerekmektedir (Garfield, 2017). Tipografi ustaları çoğunlukla sözcüklerle çalıştığından ifadeleri oluştururken hedef yazımıyla ilgili sembolik üretimler gerçekleştirir. Bu sürecin sağlanmasını hazırlayan zanaatın ortaya çıkması tipografi diliyle görünür olmaktadır. Dili şekillendiren yazının görünürlüğü düzgün olarak okunmasını sağlamaktan geçmektedir (Toksöz, 2022, s. 43). Çocuk kitaplarında kullanılan tipografiler ile iletişim unsurunun temeli oluşturulmaktadır. Kullanımda dikkat edilecek biçimler arasında tipografi stilleri, boyutları, harf, sözcük ve cümlelerin aralık boşlukları çocukların yaş grubuna göre seçilir. Öyküyü anlayıp algılamaları için gerekli düzenlemeler yapılarak yazıyla da çekicilik sağlanmalıdır. Çocuklara yönelik tercih edilen tipografilerde harflerin kolaylıkla ayırt edilmesini ve anlamlandırılmasını sağlayacak şekilde sade ve okunaklı olması beklenir. Aynı zamanda bu tipografilerin, görsel estetik açısından da bütünlük ve denge taşıması önemlidir.

Şekil 11. Çocuk Kitaplarında Tipografi Kullanımı



Kaynak: Yıldırım & Sönmezay, 2020

Şekil 11'deki çocuk kitabında kullanılan tipografide, çocuklar için yazının anlaşılır ve okunaklı olması istenmiştir. Büyük küçük punto seçimiyle eğlenceli hale getirilmeye çalışılmıştır. Normal okunan yerlerde küçük punto, dikkat çekmek istenilen kelime ve cümlelerde ise büyük punto tercih edilmiştir.

Şekil 12. Tipografi Kullanımında Renk Seçimi



Kaynak: Oral, 2020

Şekil 12’de görüldüğü gibi koyu zemin kullanıldığında tipografi rengi beyaz tercih edilmektedir. Hem zemin hem de yazı renginin koyu tonlarda olması, okuma güçlüğüne neden olabileceğinden genellikle tercih edilmez. Böylece dikkat dağınıklığına sebep olmadan çocuğun kelimelerle dolaylı olarak etkileşim kurması sağlanır. Görsellerde anlatılmak istenenler, kelimeler yardımıyla uyum içinde çalıştığında hikâye daha çok hissedilmektedir.

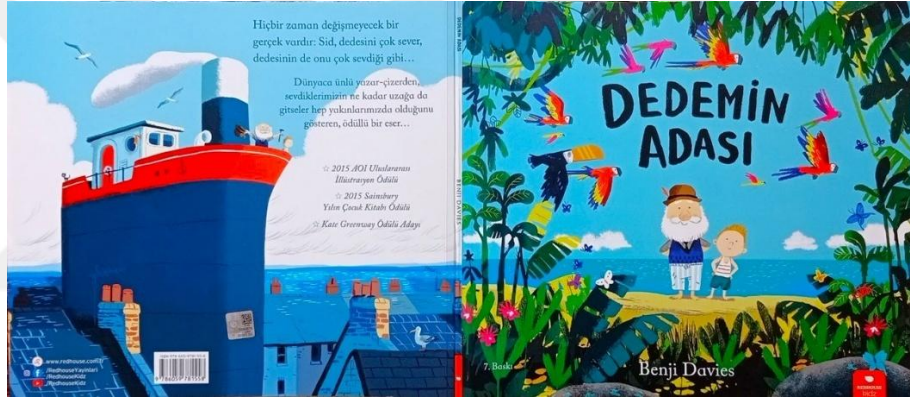
Tipografi, okuma performansına olumlu katkılar sağlamaktadır. Verilmek istenen mesajların akılda yer etmesine ve iletişimin yansıtılmasına etkileri bulunmaktadır. Çeşitli yazı stillerinin nerede ve hangi koşulda kullanılacağı fark etmeksizin bilgiler şekillenmektedir. Bu sayede okuyucunun duygularını eyleme geçirerek dengeyi karşılamaktadır (Ergüven, 2021). Eğer tipografi, sade, net ve anlaşılır olmazsa bu gözü ve zihni yorarak hikâyenin okur tarafından anlaşılmasını zorlaştırabilir.

Çocuk kitaplarında tipografiler büyük puntolu, sade ve süslemeden uzak bir şekilde olmalıdır. Çünkü okul öncesi çocukları yazılara bakarken yavaş yavaş da harfleri öğrenmeye başlamaktadır. Okumayı sökmeye başladıklarındaysa artık bu aşına oldukları harflerle karşılaşacakları unutulmamalıdır. Bu yaştaki çocukların harflere alışması açısından bu kullanım kolaylık sağlamaktadır. Harf büyüklüğü ise okul öncesi çocukları için 14-16 veya 18-22 punto arasında değişiklik göstermektedir (Gönen, 2019, s. 52). Ayrıca çocukların gelişim seviyelerine göre de harf büyüklükleri farklı puntolar arasında 12-36 kullanım değişikliği göstermektedir. Çocukların metin içindeki harfleri daha iyi görmeleri tipografinin büyüklüğüne bağlıdır. Font seçiminde okunabilirliğe etkisi kullanım amacına göre değişir (Şimşek, 2020, s. 94).

2.4.1.4. Kapak

Okurun bir kitabı eline aldığı anda fiziksel olarak ilk temas ettiği bölüm kitabın kapağıdır. Kitap elde tutulur bir ürün olduğundan ilk olarak kapak ile sürekli bir etkileşim halinde bulunulur. Okuyanın ilk göz göze gelip açtığı ve kapağını kapadığında son baktığı yer yine kapağıdır. Kitap kapağı kapandığında değerli anlamlar içerir; kitap durdurulmak istendiğinde, ara verildiğinde ya da sona gelip de bitirildiğinde işlem tamamlama gibi anlamlar taşımaktadır. Bununla birlikte kitabın kapağı koruma amaçlı olan ambalaj görevini de üstlenmektedir (Taşçıoğlu, 2020). Kapağın sahip olduğu nitelikler, onun yalnızca bir koruma unsuru değil, aynı zamanda kitabın içerik ve değerinin algılanmasında belirleyici bir faktör olduğunu ortaya koymaktadır.

Şekil 13. Çocuk Kitabında Kapağın Görünümü

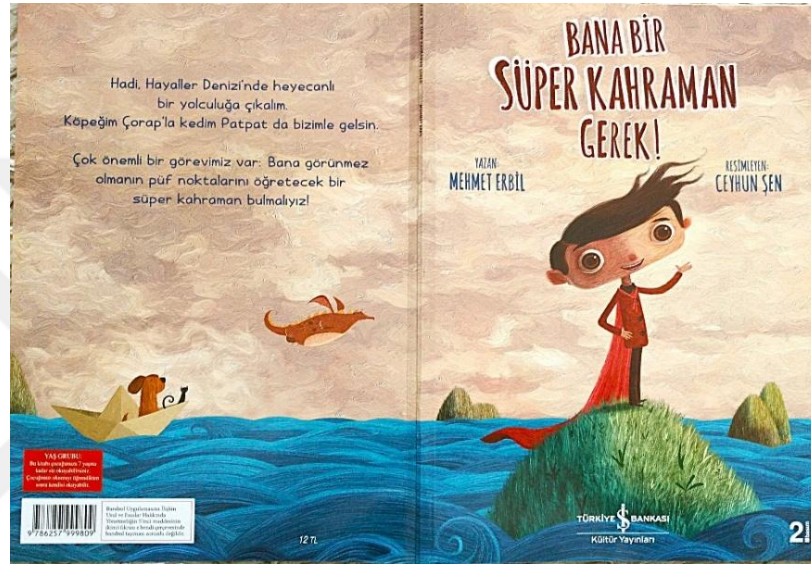


Kaynak: Davies, 2022

Şekil 13'te kapağı verilmiş olan çocuk kitabında görüldüğü üzere öncelikle ön, arka ve sırt kısımdan oluşmaktadır. Kapakta olay ve karakterlere dair görseller sunulmakta ve kitabın içeriği ile ilgili ipuçları vermektedir. Çocuklar kapaklara baktıkları zaman merak uyandırmaları açısından etkileyici bir ilk adım olarak karşılıklarına çıkmaktadır. Ön kapakta kitabın ismi, yazar ve çizer isimleri, yabancı dilden çevrildiyse çevirmenin ismi yer almaktadır. Ayrıca yayınevini, sosyal medya bilgileri, ödül bilgileri ve fiyat bilgileri de yer almaktadır. Bazı kitapların ön kapağında hitap ettiği kitleye göre yaş ve tür ikonu da bulunmaktadır. Sırt kısmında yazılar dik duracağı için 90 derece çevrilerek uygun alana yerleştirilmektedir. Arka kapağında bulunanlar ise bandrol, barkod, fiyat, ödül aldıysa onunla ilgili yazı, yayınevine ait sosyal medya bilgileri yer almaktadır. Bunlardan başka kitabın içeriğinde işlenen hikâyenin konu ve ana fikrine dair kısa bir özet yazı bulunmaktadır. Bu yazı çocuğu heyecanlandırarak okuma isteğini harekete geçirecek biçimde yazılması gereken önemli bir unsurdur.

Çocuklar kitabı eline aldıklarında ilk olarak görsel açıdan etkileyici bir başlangıç olarak kapaklar dikkatlerini çekmektedir. Bu sebepten iç kısmındaki görseller kadar kapağında tasarımı çok önem taşımaktadır. Kitabın çocuğu çağırması, ona yönelmesi ve incelemesini sağlamak açısından kapakta bulunan illüstrasyon, renk, tasarım ve yazıların ilgi çekici özelliklerinin olması gerekmektedir. Kapağın tasarımı iyi olmadığında içeriği ne kadar yeterli olursa olsun ilk görüşte kitabın sevimsiz gelmesine neden olabilmektedir (Şimşek, 2020, s. 92).

Şekil 14. Çocuk Kitabında Ön ve Arka Kapak Bütünlüğü



Kaynak: Erbil & Şen, 2020

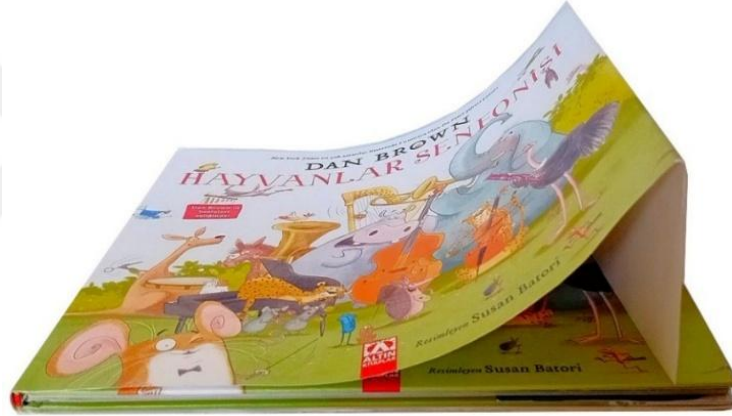
Çocuk kitabı kapağında bütünlük, kitabın ön ve arka kapağı açıldığında bir bütün olacak şekilde görünmesini sağlayacak yapıda tasarlanmasıdır. Ön kapağın devamı arka kapağa doğru devam etmektedir (bkz. Şekil 14). Bu şekilde yapılması tasarım açısından daha nitelikli görünmektedir. Şekil 13'teki çocuk kitabında olduğu gibi ön ve arka kapak farklı da tasarlanabilmektedir.

Kitapların hedef okuyucu kitlesine tanıtılması için en doğru biçimde kapaklarının tasarlanması gereklidir. Kapağa bakıldığında kitabın içeriği hakkında belirleyici ilkeler yerleştirilmelidir (Ertan & Sansarı, 2020, s. 183). Görsel kodlar ile oluşturulan kapaklar ilk etkileşimi kolay ve anlaşılır türden sağlamaktadır (Ghojoghi, 2020, s. 2564). Bu da hedef kitle üzerinde güçlü ve estetik bir izlenim bırakmaktadır. Etkili iletişim aracı olarak da rol oynayan kapaklar, eserin özünü yansıtacaktır (Erden, 2023, s. 162). Kitabın olanakları içinde geniş bir bütünü oluşturan kapak, belli bir iş görevi görmektedir. Bu bakımdan gereksiz ayrıntılardan uzak durulmalı, az ve öz olacak biçimde ortaya konulması gerekir (Kaynaradağ, 1983, s. 8-9).

2.4.1.5. Ciltleme

Ciltçilik sanatı, kitap formunun gelişimsel süreci içerisinde, tomar biçimindeki kitapların yerini Roma döneminde dikdörtgen şeklinde kesilmiş yapraklardan oluşan kodeksin almasıyla ortaya çıkmıştır. Günümüze ulaşan en eski cilt kapakları, 4. yüzyıla ait olup sade bir tarzda papirüs üzerine meşin kaplanarak hazırlanmıştır (Arıtan, 1993, s. 551). Kitaba ciltleme yapıldığında onun koruyucu görevini üstlendiğinden kitabı bir dış yüzey kılıfı gibi kaplamakta ve sayfaları bir arada tutmaya yardımcı olmaktadır. Ciltleme yöntemi, kitapların daha dayanıklı ve kullanışlı bir form kazanmasına olanak sağlar. Birçok çeşit ciltleme yöntemi bulunmakta ve kitapların türlerine göre de değişiklik göstermektedir. Ciltleme yöntemine göre ciltleme maliyetleri de farklılık göstermektedir (Taşcıoğlu, 2020).

Şekil 15. Çocuk Kitaplarında Şömiz Kullanımı



Kaynak: Brown & Batori, 2020

Şekil 15'deki çocuk kitabında şömiz kullanımı görülmektedir. Kitaplarda bu yöntemin kullanılması kapak cildine karşı dışarıdan gelecek olan etmenlerin kapağı kirletmesini ve aşındırmasını önlemeye yardım etmektedir. Maliyeti artıracığı için genellikle yayınevleri tarafından tercih edilmemektedir.

Çocuk kitaplarında kullanılan iyi bir ciltleme, çocukların o kitabı daha uzun yıllar kullanabilmesine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda kitabın cildi kolay açılmalı, çocuklar herhangi bir destek almadan kullanabilmelidir (Şimşek, 2020, s. 93). Kitaplarda dikiş ve cilt kullanılmadığında kitapların çabuk dağılmasına ve yıpranmasına sebep olmaktadır. Bu da en istenmeyen bir durumdur. Çünkü çocukların kitaplara karşı ilgisini azaltmaktadır (Oğuzkan, 2021, s. 370). Ciltli kitaplar, dayanıklılığı sağlamanın yanında kitabın görünüşüne de olumlu anlamda etkili olmaktadır (Alpay & Anhegger, 1975, s. 95).

Şekil 16. Çocuk Kitaplarında Ciltleme Çeşitleri



Kaynak: Mürekepçi, 2024

Tel dikiş, iplik dikiş, tutkallama ve mekanik olarak dört grupta ciltleme yöntemi toplanmaktadır (Taşçıoğlu, 2020, s. 81). Kitabın sayfa sayısına göre tercihler değişiklik gösterebilmektedir. Şekil 16'da çeşitli şekillerde yapılmış tel, iplik ve tutkallama ciltlemeleri görülmektedir. Bu ciltlemeler kitabın özgün şekilde kalıcılığını sağlayan bir özelliği konumundadır.

Şekil 17. Çocuk Kitaplarında Kapak Ciltlemeleri



Kaynak: Tan, 2020; Sarah & Davies, 2021

İlk kitaplar elle yazıldığından ciltlemeleri de deriden yapılmaktaydı. Bu kapakları hazırlayanlara mücellit denmekteydi. Deri cilt geleneği matbaadan sonrada devam etmiştir. Fakat kitap basım sayıları arttıkça deri cilt yerine bez ciltleme yapılmaya başlanmıştır. Daha sonraları ise karton ve kâğıt kapaklara geçilmiştir. Ayrıca ciltlemeler yapıldıkları dönem ve ülkeye göre de üslup değişikliği meydana çıkmaktadır (Kaynardağ, 1983, s. 9-10). Şekil 17'de sert ciltli ve karton kapak örnekleri görülmektedir. Çocukların kitaplardan daha uzun süre yararlanmaları için kapak ciltlemelerinin sağlam olması gerekmektedir. Bazı kapakların üzerine yıpranmalarını önlemek için lak veya selofan da kaplanmaktadır.

2.4.1.6. Sayfa Düzeni

Çocuk kitaplarında sayfa düzenine dikkat etmek biçim özelliklerinin en önemli öğelerinden biridir. Yazı ve resmin birbirini tamamlamasıyla çocukların okuma deneyimleri kolaylaşmaktadır. Ayrıca sayfa düzeninde oran ve uyumun olması beklenmektedir. En belirleyici özellik olarak estetik denge temel etkindir.

Şekil 18. Çocuk Kitaplarında Sayfa Düzeni



Kaynak: Sarah & Davies, 2021

Sayfa düzenlemesi yapılırken dikkat edilecek bazı hususlar bulunmaktadır. Bunlar, sayfa kenarında dengeli boşlukların bırakılması, birbiriyle uyumlu olan renkler ile sürükleyici bir akış sağlanmasıdır. Yazının yerleşimi oransal bütünlüğe hitap etmeli ve görseller ile göze hoş gelen bir uyum sağlanması gerekmektedir. Şekil 18'de görüldüğü gibi yazılar boş alana yerleştirilmiştir. Yazıların resimlemenin üzerine gelmesi durumunda resimle yazı üst üste binme olur bu da gözün çok yorulmasına sebep olur. Ayrıca yukarıdaki görselde görüldüğü üzere yazılar her iki sayfaya da dağıtılmıştır. Bir tarafta yığılma olması hoş bir görüntü oluşturmazdı.

Sayfada grafik düzenlemeleri çocukların okuma ve görselleri inceleme bütünlüğünü bozmayacak tarzda yapılmalıdır. Görsel ve yazı arasında bir kopukluk olmamasına da dikkat edilmesi gerekmektedir. Çünkü kopukluk olduğunda çocuklarda çelişkiler ortaya çıkarabilmektedir (Şirin, 2000, s. 153). Çoğunlukla çocuk kitaplarının sayfa kenarlarında geniş boşlukların bırakılması uygun bulunmaktadır (Oğuzkan, 2021, s. 368). Yaşa, yazıya ve görsele bağlı olarak sayfa düzeni değişiklik göstermektedir. Okul öncesi çocuk kitaplarının sayfalarında uzunca yazılar yer almamalı, kısa metinlere öncelik verilmeli, resimlerin daha çok yer kaplamasına imkân tanınmalıdır. Çünkü bu yaştaki çocuklar okuma yazma bilmedikleri için resimlerle hikâyeyi kavramaya çalıştıkları kabul edilir.

2.4.1.7. Kâğıdın Cinsi

Kitabın oluşmasını sağlayan ilk öge olarak üzerinde yazı bulunan kâğıtların olduğu söylenebilmektedir (Kaynardağ, 1983, s. 8). Değişik şekil ve ölçülerde üretilen çocuk kitaplarının baskılarında kâğıt kullanımı çok çeşitlik içerir. Kâğıtların çok ince ve parlak olmamasına önem vermek gerekir. Çünkü ince olduğunda illüstrasyon ve yazılar arka sayfaya geçebilir ya da kolaylıkla yırtılacağından çocuk kitaplarında kesinlikle kullanılmaması gereken bir durumdur. Parlak kâğıtlarda sayfada parlama yaptığı için çocukların gözüne yansiyarak görsel ve yazıların bütünüyle görünmesine engel olacak ve rahatsız edecektir (Gönen, 2019, s. 51-52).

Şekil 19. Çocuk Kitaplarında Kâğıdın Cinsi



Kaynak: Canbaba & Şen, 2021; Davies, 2018

Kaliteli ve dayanıklı kâğıt, çocuk kitabında uzun süre kullanılabilirliği sağladığı gibi baskı niteliğini de artırdığı için görseller arka yüze yansımamakta ve renk değişimleri olmamaktadır. Çocuklar defalarca kitapları ellemekte, çevirip çekiştirdiği için sağlam kâğıt kullanılması gereklidir. Şekil 19'da sol tarafta kuşe parlak, sağ tarafta mat kâğıt kullanımları gösterilmiştir. Parlak olan kuşe kâğıtta parlamanın meydana geldiği görülmektedir.

Mürekkebin dağılmaması, renklerin değişmemesi, harflerin iyi okuması ve kolay yırtılmaması için çocuk kitaplarının gramajı yüksek kâğıda basılması gerekmektedir. 1.hamur olmazsa da özel 2.hamur (90 gram) tercih edilmelidir (Alpay & Anhegger, 1975, s. 94). Dayanaksız ve ince kâğıda basılmış resimli çocuk kitapları, çizimlerin kötü görünmesine neden olarak çocuğun estetik olgusunun biçimlenmesine engel olabilir (Şirin, 2000, s. 153).

2.4.1.8. Ağırlık

Çocuk kitaplarının fiziksel ağırlığını etkileyen çok fazla unsur vardır. Bu ağırlık kitabın şekline, boyutuna, sayfa kalınlığı ve sayısına, üretimde kullanılan materyallere, baskı ve kâğıt türüne göre farklılık göstermektedir. Genellikle çocuk kitaplarında sayfa sayısı az tercih edilmektedir. Hem ağırlık bakımından taşınmaları hem de çocukların kitaba dikkatlerini vermeleri zorlaşacağından sayfa sayısı ölçülü seçilmektedir. Çoğunlukla 10-16 sayfa olarak yapılmaktadır.

Hacim ve ağırlık yönünden çocuk kitaplarının rahatça taşınması gerekmektedir (Oğuzkan, 2021, s. 367). Ağır olduğunda çocukların taşınması zorlaşacaktır. Bu da kitapları kullanırken istenilen bir durum değildir. Sonraki yaşlarında da çocukların kitap okumalarını sağlamak için ağırlık açısından kitapları ergonomik olacak şekilde cazip hale getirmek gerekmektedir.

Şekil 20. Çocuk Kitaplarında Ağırlık



Kaynak: Mürekepçi, 2024

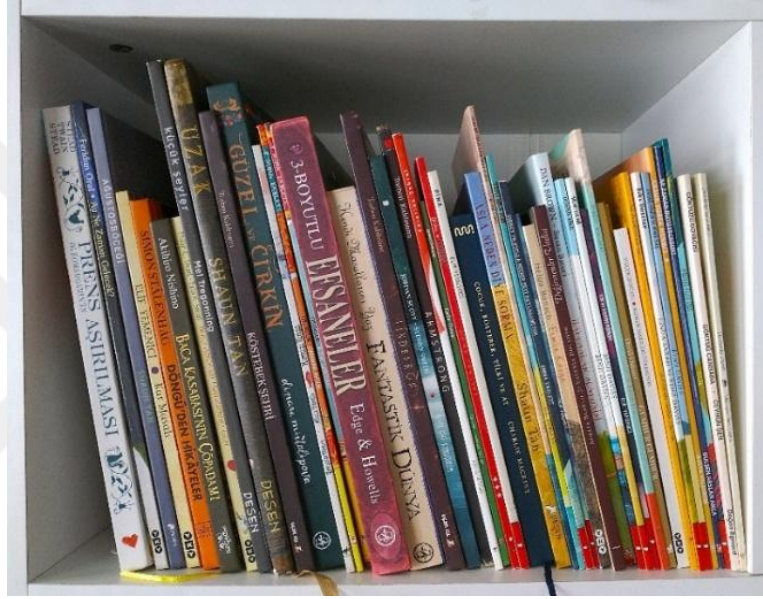
Şekil 20’de gösterilen resimli çocuk kitaplarının ağırlıkları çok değişkenlik göstermektedir. Sayfa sayıları, kapakta kullanılan malzeme ve boyutları birbirlerinden farklı olduğundan ağırlıkları da bir değildir. Ağırlık, çocukların rahatça kitabı tutmasını, sayfaları çevirebilmesini ve okuma alışkanlıklarını doğrudan etkileyen bir unsur olarak ilişkilendirilmektedir.

Etkileşimli basılı çocuk kitaplarının ağırlığı normal çocuk kitaplarına göre daha fazla olabilmektedir. Örneğin, sesli ve müzikli olan etkileşimli kitaplarda batarya, pil ve elektronik bileşenler gibi unsurlar ağırlığı artırabilmektedir. Diğer tasarım teknikleriyle yapılan etkileşimler dokunsal materyaller, hareketli parçalar, 3 boyutlu gibi özellikler ağırlığa eklenmektedir. Bu tür kitapların ağırlığı çoğunlukla 300 gramdan 1 kilogram arasında değişmektedir. Böyle olduğu durumlarda çocukların uzun süre kitabı tutması ve taşınması zorlaşabilir.

2.4.1.9. Kitabın Sırtı

Kapağın parçalarından biri olan ve kitabın doğusunda bire bir görev alan sırt kısmı, tüm sayfaları bir arada birleştiren basamak olması sebebiyle kitabın kapağı tam açıldığında bir bütün halinde gözükmetedir. Kitabın sırtı çok önemli olan iskelet ile birlikte omurga unsurunu taşımaktadır. Böyle bir durum olmasaydı, kitap dağınık ve düzensiz olurdu. Ayrıca sırt sayede kitabı dik tutan işlevsel bir vücut yapısı kazandırılmıştır (Taşcıoğlu, 2020, s. 73-74).

Şekil 21. Çocuk Kitaplarının Sırt Kısmı



Kaynak: Mürekepçi, 2024

Çocuklar, kitaplığın rafında duran istediği bir kitabın sırtına bakarak dikey kenarında yazan kimlik bilgileri yardımıyla kısa sürede istedikleri kitaba ulaşabilmektedir. Kitapların sırt kısmında yer alan büyük puntolu harflerle yazılmış başlıklar, kullanıcıların aradıkları kitabı daha kolay bulmalarını sağlamaktadır. Kitabın sayfa sayısına göre de sırtın kalınlığı değişiklik göstermektedir. Çocuk kitaplarının sırt bölümü genellikle dardır bunun sebebi daha az sayfadan oluşmasıdır (bkz. Şekil 21).

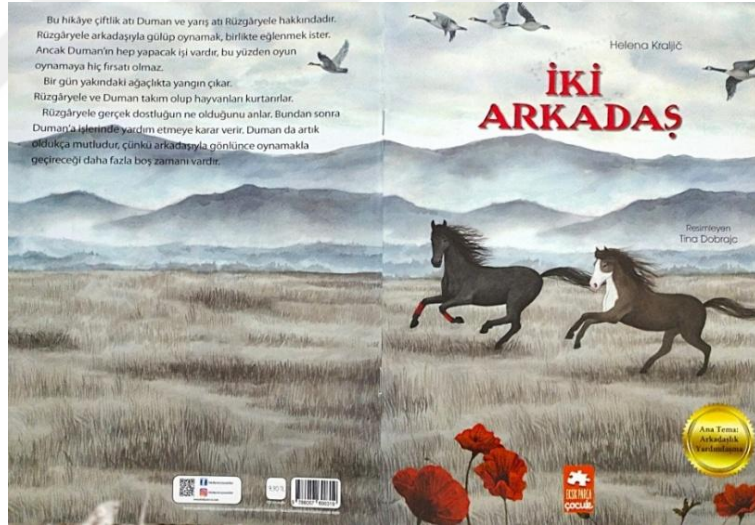
Kitabın hacim olarak büyüklüğü sırt kısmını etkileyerek uzunluğunun tanımlayıcısı görevindedir. Bu nedenle sırtın boyutları kitabın genel boyutlarına ilişkin belirleyici bir gösterge olmaktadır. Başka bir deyişle, sırt yüksekliği arttıkça, kapak ve sayfa boyutlarında da orantılı bir büyümenin meydana geleceği gözlemlenmektedir. Bu büyüme enine de etki edeceğinden kitabın genişlemesine yol açmaktadır. Şekil olarak tasarlanan büyük bir kitabı taşıyacak olan sırtının güçlü ve sağlam olması gerekmektedir (Taşcıoğlu, 2020, s. 73-74).

2.4.2. İçerik Açısından Özellikler

2.4.2.1. Tema

Yazılı veya sözlü bir yapıt ortaya çıkarıldığında iletilmek istenen duygu ve düşünceye tema denir. Tema, bir yapıtın varoluş sebebi ile o yapıtın tamamını kapsayıcı konumundadır. Gizli veya açık olmak üzere iki şekilde bulunmaktadır. Çocuk edebiyatında amaçlanan iletinin eğitici olması sebebiyle seçilen temanın da tam ve doğru olarak idrak edilebilmesi için çocuğun kişilik ve kimlik gelişimine yardım edecek nitelikleri, evrensel ahlaki doğrular ile kazandırması gerekmektedir (Yalçın & Aytaş, 2012, s. 45-46). Çocuk kitaplarında işlenen birçok tema çocukları hayata hazırlayarak yaşadıkları sıkıntıları yalnızca belli bir kültür dahilinde değil de farklı kültürel ortamları tanıyıp yaşamın her alanında da olduğunu kavramasına imkân tanıyacaktır (Günyüz, 2022, s. 161). Sunulan bu imkânlar, çocuğun geniş bir bakış açısıyla temel ana fikre ulaşmasını yalın ve içtenlikle gerçekleştirecektir.

Şekil 22. Çocuk Kitabında Tema Belirtme



Kaynak: Kraljić & Dobrajc, 2019

Kitabın ön kapağında açık tema şeklinde verilen çocuk kitabının arkadaşlık ve yardımlaşma üzerine olduğu belirtilmiştir. Temaya göre çocuk kitabı arayan ebeveynlere kolaylık sağlaması açısından kapak üzerinde sarı renk içerisinde verilmiştir (bkz. Şekil 22). Bu sayede ebeveynler almak istedikleri temayı daha rahat bulunmaktadır. Çocuk kitaplarında daha çok erdemler, kişisel gelişim, birey, toplum, duygular, iletişim, çocuk dünyası gibi genel temalar işlenmektedir (Turhan vd., 2021, s. 53). Kitapta işlenen tema 3-6 yaş arası çocukların gelişim düzeylerine göre açık ve anlaşılır olması gerekir (Şimşek, 2020, s. 97).

2.4.2.2. Konu

Çocuk kitaplarında konu, bir metni meydana getiren unsurların en başında gelmektedir. Çocuğu hikâyenin görüş alanına çeken ve kitapla bağlantısını hazırlayan konunun önem kazanması için çocuğun ilgi ve ihtiyaçlarıyla ilişkili olması gerekmektedir. Bir eserde konuyu değer kazanması yazarın kendi özgünlüğü içerisinde o konuyu nasıl ele aldığı ve işleyiş tekniğine bağlıdır. Fakat çocuklar kendi yaşamlarından daha heyecan verici konuların işlenmesini beklemektedir. Çevresindeki her türlü şeyi tanımak ve gerçeküstü olaylar çocukların öğrenmek istediği konulardır (Sever, 2021). Çocuk kitaplarında işlenen farklı konular çocuklara sıra dışı izlenimler sunmakta ve çocukların hayata farklı pencereden bakmalarına imkân tanımaktadır. Bu çeşitli yaklaşımlarda beraberinde geniş bir konu yelpazesi oluşturmaktadır.

Fakat çocukların anlama ve hayal dünyalarına hitap etmeyen, günlük ve gerçek yaşamlarına uygun olmayan konularda yazılan yapıtlar çocukların ilgisini daha az cezbetmektedir. İyi bir çocuk kitabı ortaya koyabilmek için konu bakımından evrensel ahlak ve insanlığa yarar sağlayıcı özellikte olması gereklidir (Şirin, 2000, s. 210). Gün geçtikçe konu sınırlamaları da değişmektedir. Ölüm, cinsellik, önyargı, korku vb. riskli konular artık daha çok yazar tarafından ele alınmaktadır. Öte yandan şu da bir gerçektir ki çocuk kitaplarında kullanılan riskli konular, ortaya koyulan eserin sırf zor bir konuyu ele aldığı için o kitabın okunmaya değer olduğu anlamını da çıkarmamaktadır (Lukens vd., 2021, s. 25-26). Yazarların toplumsal sorunlara karşı ortaya koymuş olduğu bakış açıları çocuk kitaplarının konularını yansıtmakta ve anlatım şekillerine etki etmektedir. Bu da ebeveynlerin işini hafifleterek sorunlara karşı hızlı çözüm yolları bulmalarına yardımcı olmaktadır. Bu zamana kadar çocuk kitaplarındaki konular çok fazla değişime uğramıştır ki toplumdaki dönüşüm hareketleri de bu özelliklere bağlı olarak anlatım biçimlerini oluşturmuştur (Günyüz, 2022, s. 18). Bu şekilde oluşturulmuş konular çocukların duygusal gelişimlerine etki ederek empati kurma becerilerini artırmaktadır.

Bir çocuk edebiyatı yazarı sadece yerel topluma hitap etmek değil de yabancı okuyucuya da ulaşmak istiyorsa kitapta daha çok evrensel konular işlenmeli ve insani bir olayı dile getirmelidir. Bu şekilde vurgulanmaya çalışılan konu, iyi anlatımla birlikte rahatlıkla yabancı okura ulaşabilmeyi mümkün hale getirmektedir (Erdoğan, 2019, s. 235).

2.4.2.3. Dil ve Anlatım

Çocuk kitaplarının çocuca uygunluk açısından belirlenmesini sağlayan en önemli öğelerden biri de dil ve anlatım özelliğidir. Çocuklara anadilinin kelime hazinesini sunan, dili ve anlatım gücünü şekillendiren yapıyı veren ilk basılı dil modelleri olarak çocuk kitapları gelmektedir (Sever, 2021, s. 145). Ayrıca çocuk kitaplarında olaylar anlatırken genellikle etkileyici bir dil ve anlatı söyleminin kullanılması çocukların bakış açısını güçlendirerek fikirlerini zenginleştirmeleri istenmektedir.

Çocuk kitaplarında kullanılan dilin ve hikâye anlatımının anlaşılır olması gerekmektedir. Çünkü çocukların karışık ve uzun metinlerde öğrenmeleri zorlaşır. Kısa bir şekilde oluşturulmuş, ritmi ve sürükleyiciliği yüksek cümleler anlaşılabilirliği artırdığından çocukların ilgisini çekmektedir. Ayrıca çocukların yaş grubuna ve okuma seviyelerine uygun dil ve anlatım tercih edilmelidir. Bu sayede problem çözme becerileri gelişmektedir. Diğer taraftan düzgün kullanılan dil, çocukların ifade biçimlerini doğru ve güzel bir şekilde etkilemektedir. Ömürleri boyunca kullanacakları etkili bir dil becerilerini doğrudan ilgilendirmektedir. Bir hikâyenin dil ve üslubu çocuk üzerinde çok önemli bir etkiye sahiptir. Çocukların kitaba olan ilgilerini ya kazanmaya ya da kaybetmeye sebep olabilmektedir. Kullanılan kelime seçimleri, cümlelerin uzun veya kısa olması, tasvirlerin hangi yoğunlukta kullanıldığı ve kavramları soyutlanma biçimleri çocuklara uygun bir dille yazılmasından geçmektedir. Çocukların yaşları yükseldikçe algıları da değişmektedir. 3 yaşındaki ile 9 yaşındaki çocuk bir olmamaktadır. Bu sebepten dil ve anlatım yaş grubuna ilişkin seçilmeli, gerekli öğeler uygun yerlerde ve düzenli bir şekilde kullanılmalıdır (Erdoğan, 2019). Bu şekilde olduğunda çocuğun kelime hazinesi gelişerek duygularını ve aklından geçenleri daha çabuk ifade edebilecektir (Şimşek, 2020, s. 73).

Dil, düşüncelere ve bilinç biçimlerine etki etmektedir. Anlatımda kuvvetli olan dil çeşitliliği duygu, düşünce ve olaylara dönüşmektedir (Ertan & Sansarcı, 2020, s. 90). Çocuk kitaplarında Türkçenin iyi kullanılması ve yerinde cümlelerin kurulması çocuğun dili doğru öğrenmesini sağlamaktadır. Kurallı ve kısa metinler, canlı ve hareketli anlatımlar seçilerek yazılmalıdır (Şimşek, 2004, s. 28). Okul öncesi çocukları için yazılan kitaplar olduğu için bu kitaplarda tekerleme ve şiirsel özelliklerin daha fazla kullanılması gerekir. Anlatımda çocuğun eğlenip güleceği ve sürükleyici tatlı bir anlayışa yer verilmelidir (Güleryüz, 2006, s. 163).

2.4.2.4. Mesaj

Bir toplumun deęişmesi isteniyorsa bu da çocuk edebiyatıyla en sade şekilde mümkün olmaktadır. Bu alanda tesir edebilmek için çocuklara kazandırılmak istenenler, mesaj yoluyla verilmesi gerekir (Günyüz, 2022, s. 139). Çocukların hayata hazırlanmasını sağlamak amacıyla verilen zor mesajlar da olacaktır. Önemli olan o mesajın nasıl verildiğidir. Göze batmama açısından değerlendirilerek ele alınmalıdır. Verilmek istenen mesajlar karşısında çocukların duyarlılıkları artacak ve farkındalık kazanmaları noktasında doğru yönde bir adım atılmış olunacaktır.

Mesajlar aslında karışık olan bir düşünce yapısını, sade ve güçlü bir hedefe dönüştürerek ifade etme içeriğidir (Hegarty, 2020, s. 27). Çocuk kitaplarında mesajı çocuklara hızlı, açık ve çarpıcı bir şekilde verebilmenin yöntemini bilmekten geçmektedir. Bu da bazen mesajı kuvvetlendiren çekici bir görsel tasarım bilgisini yansıtmakla olmaktadır. Böylelikle, çocuklara iletilmek istenen mesajın tasarım aracılığıyla aktarımı, hedef kitle üzerinde büyük bir öneme sahiptir. Güçlü mesajları alabilmeleri için görsel ve öyküyü çocukların iyi okuması gerekmektedir.

Verilmek istenen mesajların örtük kullanılması önemlidir. İletilmek istenen mesajın etkileri ise çocukta kişilik gelişimine katkıda bulunmaktadır (Şimşek, 2020). Çocuk kitaplarında verilmek istenen mesaj ikaz şeklinde olabildiği gibi bazen bir nasihat bazen de bir yönlendirme biçiminde verilebilmektedir. Çocuk kitaplarında verilen mesaj genel itibariyle temaya benzetilse de aslında eğitim ögesi olarak kitabın sonunda kuşkusuz bir slogan cümlesini temsil etmektedir. Bu konum Türkiye’de sıkça karşılaşılan bir anlayış biçimlerindedir. Bunun nedeni çocuk kitaplarının eğitim yönünde kullanılan bir araç olarak görünmesiyle alakalıdır. Fakat şu da bilinmelidir ki her kitaba sadece eğitim alanından “Bir mesaj veriyor mu?” diye düşünce yapısı içinde bakmamak gerekir. Sanatsal bir zevk alma aracı olarak da kitaplar öne çıkmaktadır (Erdoğan, 2019, s. 99-100).

Çocuk kitaplarında karşı tarafa iletilmek istenen mesajın alınması, irdelenmesi, belirli bir etki bırakması ve bu etkinin davranışa ya da düşüncelere ulaşıp anlamlandırılması gerekmektedir. Söz konusu mesaj her türlü hedef kitleye net bir şekilde iletilmelidir. Böylelikle mesaj aracılığıyla anlamlı ve zekice aktarım, eserin daha kolay anlaşılmasını sağlayarak doğru bir düzen verilmek istenilmektedir (Ertan & Sansarcı, 2020).

2.4.2.5. Karakter / Kahraman

Çocuklara kahramanlar yoluyla bir şeyler anlatmak daha kolaydır. Örneğin; hayvan olan bir kahramanı konuşturarak dünyada olan bitenleri anlatmak veya değer sahibi olmalarını sağlamak eğitsel açıdan başka yolla öğrenemediklerini öğretmektedir. Bu yüzden çocuk kitaplarındaki karakter / kahramanlar çok önemlidir. Onları tasarlarken çocukların gelişim özelliklerini de göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bağ kurup sevebilecekleri tarzlarda kahramanlar tasarlanmalıdır. Ayrıca karakter tasarlarken hikâyede geçen duyguları, karakterin ruh halini taşıyabilecek çizimlerle yansıtmaya çalışılmalıdır.

Başarılı bir karakter oluşturulduğunda çocuklar, bu hikâyedeki karakteri daha yakından tanımak isteyeceklerdir. Karakteri daha iyi anlamanın yolu, çocuklar üzerindeki etkisinin derecesini değerlendirmekten geçmektedir. Sunum biçimi ne kadar net olursa, bir karakterin duygularını anlama konusu da o denli fazla olmaktadır. Bu sayede karakteri daha yakından tanıma isteği artacaktır. Çocukların sezgilerine dayalı olarak tercih ettikleri karakterleri ön plana çıkarıp özdeşim kurdukları bu karakterler aracılığıyla doğru olanın öğrenilmesine olanak sağlanmaktadır (Günyüz, 2022). Özdeşim kurması sağlandığında kahramanlardan birinin yaşadığı ve devam ettirdiği mücadele çocukları etkileyecektir. Bu yüzden kahramanla ilgili her bilgi verilmeli, saklanmaya çalışılmamalıdır. Bununla birlikte güven duygularına da katkı sunulmuş olunacaktır.

Şekil 23. Çocuk Kitabında Karakter Tasarımı



Kaynak: Arslan Akca, 2019

Şekil 23'te çocuk kitabında kullanılan karakter tasarımları görülmektedir. Çeşitli şekillerde tasarlanan karakterler, çocukların ilgisini çekmek için farklı biçimlerde tasarlanmıştır. Bazen uzun bacaklı bazen de şişman ve kısa boylu olarak tasarlanırlar. Öyküye göre karakterlerin vücut yapıları da değişiklik gösterebilmektedir.

Şekil 24. Hayvan Karakterli Çocuk Kitabı



Kaynak: Litchfield, 2021

Erdoğan'a (2019) göre çocuk kitaplarında genellikle hayvanlar kullanılmaktadır. Bu tarz kahramanları çocuklar daha fazla sahiplenmekte ve aralarındaki içgüdüye dayanarak kendilerine daha yakın bulmaktadır. Şekil 24'te kahramanı hayvan olan bir ayı görülmektedir. İnsana ait piyano çalma gibi bir özelliğin hayvana verilmesiyle çocukların kitapla daha çok bağ kurmaları sağlanmaktadır.

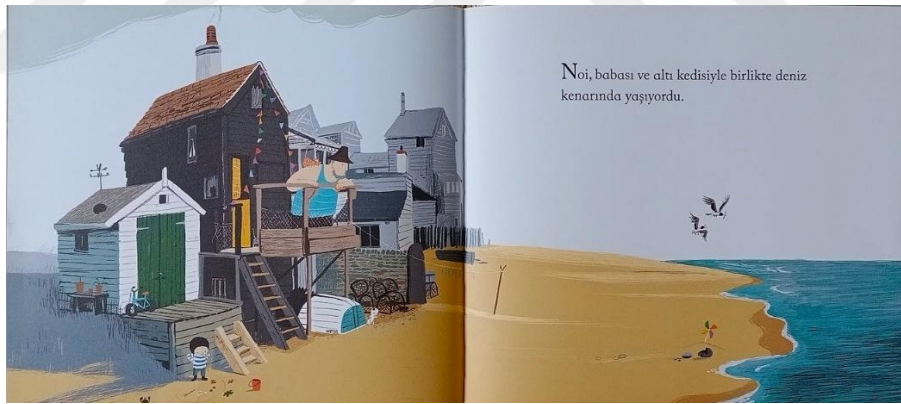
Çocuklar, kitaplarda sunulan kahramanların yaşlarına ne kadar yakın yaşta olurlarsa kahramanları daha kolay kabullenmektedirler. Örneğin; 5-6 yaşlarındaki bir çocuk, okuduğu kitaptaki kahramanla aynı yaşlarda ise hikâyeyi daha keyif alarak okumaktadır. Ancak şu da vardır ki okur yaşı yükseldikçe kitaptaki karakter yaşının, olay ve konunun da üst yaşlara doğru yükselmesi istemektedirler. 10-12 yaş grubundaki çocuklar okuduğu kitaptaki kahramanların 18-20 yaşlarında olmasını isteyebilir. Kendi yaşlarında olmasını tercih etmeyebilir çünkü bu da büyümenin getirdiği fırsat ve olanakları fark etmesiyle ilgili olabilmektedir (Erdoğan, 2019, s. 67).

Çocuklar, kitaptaki kahramanlarla hangi yaşta olursa olsun her zaman özdeşim kurarlar. Bu sebepten çocuk kitabı yazarları kahraman seçimlerini çocuğun özdeşim kurma özelliğini göz önünde bulundurarak yapmak zorundadırlar. Ayrıca gereğinden fazla kahramanın, çocuk kitaplarında bulunmamasına dikkat edilmelidir. Çünkü çocukları karmaşık yapıları anlayarak yorumlayabilecek bir seviyede olmadıkları dikkate alınmalıdır (Yalçın & Aytaş, 2012, s. 47).

2.4.2.6. Mekân ve Zaman

Hikâyede geçen mekânlar çok farklı atmosfere sahip olabilmektedir. Bu sebepten hikâyedeki mekân değişik bir ortama dönüşebilir. Tasarlayanın kendi düşlerinde oluşturduğu fantastik bir evren içerisinde bir mekân da tasarlayabilir. Sadece kurgusal değil de gerçek dünya içinde bir yerde olabilir. Aslında hikâyede her yer mekân olarak kullanılabilir. Bu da mekânı çok önemli kılmaktadır. Ayrıca mekânın tutarlı olması da istenmektedir. Yani hikâyeden bağımsız olarak hareket eden imajı vermemelidir. Mekân içinde bulunan her şeyin bir görevinin olması gerekir. Eğer olmazsa karakterler ve objeler mekânda yapay gibi durur ve hoş bir tasarım oluşturmaz. Dolayısıyla böyle bir tasarım çocukların ilgisini çekmeyeceğinden bu durum istenmemektedir (Erdoğan, 2019, s. 84-85). Bu sebepten objelerin mekân içerisinde doğru bir şekilde konumlandırılmasına dikkat etmek gerekir. Bununla birlikte mekânın tarzını yansıtacak doku, ışık ve rengin nasıl kullanılması gerektiği de bilinmelidir. Bu olanaklar dahilinde algılama sınırları mekânda özgürce dolaştırılarak estetiği ortaya koyan mekânsal ve zamansal planlama kriterleri yapmakta yarar vardır.

Şekil 25. Çocuk Kitabında Mekân ve Zaman Kullanımı



Kaynak: Davies, 2022

Çocuk kitaplarında iç ve dış mekân olarak farklı yerler kullanılabilir. Şekil 25'te dış mekân tasarımı olarak deniz kenarı yapılmış ve zaman olarak gündüz ile yaz seçilmiştir. Okul, sokak, market, park, orman, evin odaları gibi sınırları belli olan her yer mekân olabilir. Açık ve kapalı mekân gibi çeşitli yaklaşımlarda ele alınmaktadır. Zaman olarak ise gündüz, gece, mevsimler, tarihi dönemsel, geçmiş, şimdi, zaman atlamaları gibi seçilebilir. Mekân ve zaman oluştururken belirli bir konsept çerçevesinde ve tasarım ilkelerini de göz önüne alarak uygun biçimde objeler bir araya getirilmelidir. Mekân içinde karakterlerin eylemlerini sürdürdüğü yerlerdir. Bu yerler çocuğun zaman algısını şekillendirmek için güçlü bir araçtır.

2.4.2.7. Kurgu / Plan

Kurgu, hikâye unsurlarının yapısı içerisinde olan bitenlerin, belirli bir sıralama dahilinde sebep sonuç ilişkisine dayanmasıdır. Yazarlar, hikâyenin bir parçası olan bu yapıyı uygun şekilde biçimlendirmektedir. Kurguyu oluşturan temel unsurlar şunlardır; açıklama, düğüm, zirve ve sonuçtur. Kurgular bu 4 elemandan oluşmaktadır. Bu sıralamayı takip eden hiza daima bu şekilde olmak zorunda değildir. Sıralama değişse de iyi bir hikâyeye sahip denilen kitapların bu temel unsurları içermesi gerekmektedir (Erdoğan, 2019, s. 93-94). Bu unsurlar sayesinde kurgunun çekici ve sürükleyici olduğu sağlam bir nitelik sağlanarak çocukların zevkle okumalarına ortam hazırlanmış olunacaktır.

Hikâyelerde karakterler çok iyi kurgulanmalıdır, hikâyenin inandırıcılığı karakterin iyi kurgulanması ile mümkündür. İyi kurgulanmış karakter hikâyenin inandırıcılığını daha çok artıracaktır (Günyüz, 2022, s. 136). Hikâyelerde kurgu her anlamda çok önemlidir. Kurgu sadece karakter üzerinden düşünülmemelidir; olay örgüsü, tema, mekân ile birlikte bir bütünlük içerisinde çok iyi tasarlamak gerekmektedir. Kurgunun öğeleri sıralanırken okuru etkileyecek biçimde yapılmalıdır. Böylece bu sıralama okurun kurguyu parçalara ayırıp bütüne ulaşmasına yardımcı olacaktır. Kurguyu ve kurgunun üzerine koyulacak çatışmaları tanımlarken yaş aralığı ile hedef kitle arasında bulunan bağlantıya göre yapılması gerekir. Bu da hikâyenin okur tarafından ilgi görmesiyle ilişkilendirilebilir. Bununla birlikte çocuğun düşünce, algı, ilgi ve duygu dünyasına bakışı, hikâyenin gerçekliği ölçüsünde yansıtılabilmektedir.

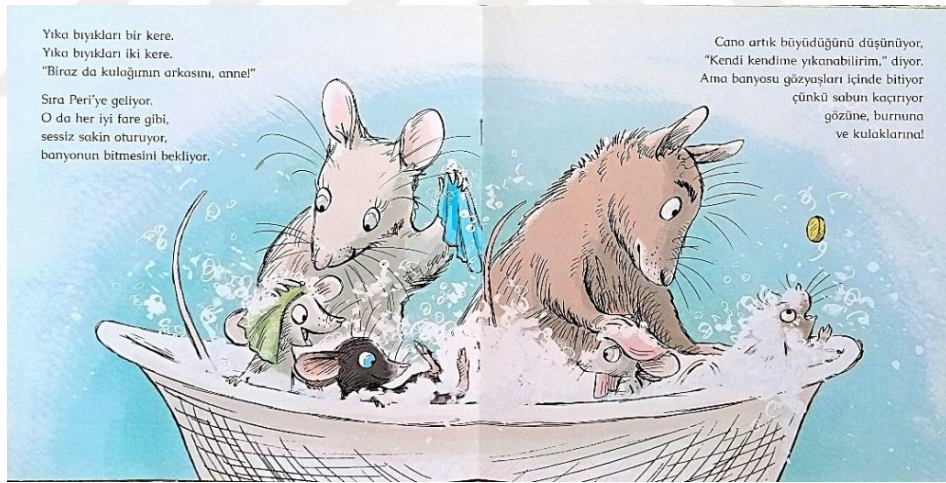
Çocuk kitaplarında verilmek istenen duygu ve düşünceler, konu ile olay arasındaki gerekli sıralama bütünlük içerisinde planlı aktarılmalıdır (Sever, 1995). Çocuk kitaplarında plan; konu, kahraman ve temanın belirli bir düzen içerisinde kitaba yerleştirilmesidir. Bu yerleştirme tutarlı olmalı, gereksiz ayrıntılardan ve ağır betimlemelerden kaçınılması gerekir (Ormanlıoğlu Uluğ & Karadeniz, 2011, s. 338). Konu içerisinde olan başı ve sonu belli olay örgüsü aktarılırken aslında kurguya karar verilmektedir. Kurguyu oluşturan olay bir sorunla başlayarak harekete geçer ve sorunun çözümüne ulaşacak şekilde birbirini izleyerek yol alır (Gönen, 2019, s. 44). Neden sonuç ilişkisi içerisinde hikâyenin akışını belirleyen gerçekte kurgudur. İyi yapılandırılmış kurgu çocukların kitaba olan ilgisini canlı tutmaktadır. Kurgudaki çatışmalar, abartıdan uzak dengeli bir şekilde sürdürülürken çocukların taraf olması sağlanmalıdır (Şimşek, 2020, s. 104-105).

2.4.3. Nitelik Açısından Özellikler

2.4.3.1. Çizgi

Çizgi, objelerin kenarlarında belirginliğini korumaktadır. Grafikselle olarak çizgi kullanıldığında bir ağırlığı olduğundan nitelik açısından çok önem taşımaktadır. Ayrıca çizgiler, kalınlıkları ve dokusal özellikleriyle görsel estetiğin niteliğini belirleyici bir unsur olarak öne çıkarmaktadır. Çizgiler değişkenlik gösterebilmektedir. Bazen pozitif bir işareti temsil ederken bazen de negatif bir boşluğu ifade edebilmektedir. Hacim, düzlem ve doku; çizgi aracılığıyla çoğaltılarak varlıkları daha belirgin hâle getirilebilir. Çizgiler çeşitli şekillerde çizilebilmektedir. İster düz olsun ister eğri, sürekli veya kesikli yapılabilmektedir (Lupton & Phillips, 2015, s. 36). Çocuk kitaplarında şekil olarak daha esnek, kıvrak ve dairesel çizgiler kullanılarak görseller tasarlanmalıdır (Şimşek, 2020, s. 83). Çocuk kitabı resimlemelerinde iyi bir stil oluşturulmak isteniyorsa öncesinde çizgi denemelerinin yapılması gerekir. Bu şekilde çalışmayı destekleyecek çizgiler çizime kimlik kazandıracaktır.

Şekil 26. Çocuk Kitabında Çizgi Kullanımı



Kaynak: Watts & Watson, 2011

Resimlemelerde kontur çizgilerin ve çevre hatlarının kullanımına ilişkin kararın tasarım sürecinde belirlenmesi gerekmektedir. Nesnelerin belirginliğini gösteren bu çizgiler, kullanım açısından irdelenmeli diğer taraftan sayfa içerisinde kullanılacak çizgilerin konum ve oranları kompozisyona göre belirlenmesi gerekmektedir. Şekil 26'da dış çizgi ile tarama çizgilerinin kullanıldığı görülmektedir. Çizerin stiline göre çizgi kullanımı değişiklik göstermektedir. Her çocuk kitabında bu stil görülmeyebilir. Ayrıca çizgi, çocuk kitaplarındaki görsellerin özgün şekilde var olmasını ve içerisinde sayısız manalar barındıran yapısal bir nokta dizisinin temelini oluşturmaktadır.

Şekil 27. Çocuk Kitabında Çizgi Çeşitleri



Kaynak: Sobral, 2015

Kitaptaki çizgiler, zaman zaman oldukça dinamik ve hareketli bir şekilde tasarlanmakta olup bu durum çizerin özgün üslubunun belirgin bir ifadesi niteliğindedir. Şekil 27'deki resimlemede kullanılan kuru boya, çizerin malzeme ve stil yönünden özgün anlatımının gösterilmesine ve çizgilerle de konunun ifade edilmesine katkıda bulunmaktadır. Bu da çizerin çok yönlü olduğunun bir kanıtıdır. Çizer yapacağı resimlemeyi hikâyede anlatılanlara en uygun sonucu çıkaracak malzemeyi seçmek durumundadır. Bu çocuk kitabında da kuru boyanın vermiş olduğu doku, çizgilerin daha anlamlı görünmesini sağlamakta ve kendine özgü bir kişiliği ortaya çıkarmaktadır.

Resim dilinde çizimin oluşmasını sağlayan en büyük ve en önemli bileşeni olan çizgi, sözcükler gibi yerleri, kişileri, olayları ve duyguları tanımlamaktadır. Diagonal çizgiler doğallık, hareket ve eylemi göstermektedir. Dikey çizgiler istikrar ve kuvveti ifade etmektedir. Yatay çizgiler huzur ve yatıştırıcı etkisi bulunmaktadır. Kavisli çizgiler neşe, mutluluk, organik, ritmik ve duyumsalı iletmektedir. Düz ve kırık çizgiler ise enerjiyi, öfkeyi, coşkuyu ve korkuyu çağrıştırmaktadır (Gönen, 2019). Farklı türdeki bu çizgiler, çocuk kitaplarındaki resimlerin temel yapı taşı olmasıyla çok farklı anlamlar taşımakta ve resmin genel ruh halini etkileyerek anlatmaktadır. Çizgilerin her biri farklı bir rol üstlendiğinden temsil ettiği nesnenin hareketini ve duygusal atmosferin tonunu yansıtmaktadır. Kalın, ince, yumuşak, sert çizgiler resmin şekillenmesini sağlamakta ve nitelik açısından özelliklerde görsel ve sanatsal bir yön geliştirmektedir.

2.4.3.2. Renk

Tasarımın yapıtaşlarından biride renklerdir (Becer, 2024, s. 59). Renk bir sanat ve tasarım boyutunda incelendiğinde eserde seçilen renklerin insanlar üstünde kurduğu psikolojik etkiler ön plana çıkmaktadır. Renkler üzerine yapılan bir araştırmada mesajın hedef kitleye doğru aktarımı için psikanalitik teori içinde ele alınması gerekir (Toksöz, 2022, s. 46). Öte yandan rengin oluşması içinse renk bileşenlerinin birlikte kullanım taşınması beklenmektedir (Ertan & Sansarcı, 2020, s. 208).

Şekil 28. Çocuk Kitabında Kullanılan Canlı Renkler



Kaynak: Davies, 2023

Renkler, belirgin biçimde olduğunda çocukların algılaması daha rahat olmaktadır (Songür Dağ, 2014, s. 65). Parlak renkler, çocuk kitaplarında kullanılan görsel öğelerin daha canlı görünmesini sağlamakta ve tonlamayla birlikte artık resimler daha göz alıcı olmaktadır. Şekil 28'de verilen çocuk kitabının resimlemesi incelendiğinde canlı renklerin kullanıldığını görülmektedir. Canlı ve ilgi çekici renklerin kullanımı çocukların çabuk dağılan dikkatlerini kitaba yoğunlaştırarak görsel yönden öğrenme sürecini destekler niteliktedir. Ayrıca estetik açıdan da çocukları büyüleyici bir etkiye sahip olan bir yaklaşımı bulunmaktadır. Açık ve koyu tonlamayla birlikte daha çok dikkat çekicilik ve vurgu sağlanabilmektedir.

Renkler hem yalnız başına anlam iletir hem de bir kompozisyon içinde uyumlu kullanıldığında belirginliği artırarak önemli bir unsur olarak görülür. Çizerlerin renklerden faydalanma şekli hikâyeyi nasıl ifade ettikleri söylem diline göre farklılık göstermektedir. Çocuklara renkler aracılığıyla anlatımın enerji ve etkisini yansıtmaktadır.

Şekil 29. Renk Paleti Oluşturma



Kaynak: Batori, 2017

Çocuk kitabını yapmadan önce renk paleti oluşturmak gerekmektedir. Oluşturulan renk paleti özenle seçilmeli ve çocukların seveceği renkler kullanılmalıdır. Şekil 29'da yapılmış olan örnek bir renk paleti sunulmuştur. Bu şekilde oluşturulduğunda kitabının resimleme aşaması daha kolay olmakta ve avantaj sağlamaktadır. Renk aramak zorunda kalmadan paletteki renkler hazır olarak kullanılacaktır. Kullanımda dikkat edilecek bir noktada renk çeşitliliği bakımından çocukları cezbedecek doğru tercihlerin yapılmasıdır. Hedef kitlenin renk tercihleri göz önüne alınmalıdır.

İllüstratörün renk kullanımı kitabın konusunun ruh halini taşımaktadır. Tonlama ile bu ruh hali daha da derinlik ve hacim vermektedir. Soluk ve pastel renkler, yumuşak ve duygusallık iletmektedir. Parlak renkler ise hareketli ve canlı bir etki bırakmaktadır (Gönen, 2019, s. 202). Rengin türü ve yoğunluğu görselin anlamında rol oynasa da en iyi tanımlayan yine tonlama unsurudur (Becer, 2024, s. 58). Bu nedenle renk geçişlerinin kontrastlığı çocukların dikkatlerini belirli bir noktaya yönlendirebilmektedir.

Renk kullanıldığında tasarıma bir kişilik ve kimlik kazandırmaktadır. Görenin üzerinde ruhsal bir iz bırakmakta ve eserin ön plana çıkmasında ya da geri planda kalmasında etkili olmaktadır (Elden & Okat Özdem, 2015, s. 87). Büyük bir etki bırakmak için aralıklı kullanılmalı veya farklı hisler oluşturulmak isteniyorsa korkusuzca etrafa dağıtılabilir (Daley, 2020, s. 177).

2.4.3.3. Biçim

Oluşturulan eserlerin altyapısına biçim yanıt vermektedir. Eserlerin kendi değerleriyle öne çıkabilmeleri için biçimsel eksikliklerin ve yapısal zayıflıkların giderilmesi gerekmektedir. Tasarım yüzeyinde nesnel olanın düzenlenişi ve bir araya getirilmesi biçim içerisinde dengeyi sağlamaktadır. Biçim denilen şey aslında yapıtta yer alan tüm öğeleri birbirine bağlayarak bir düzen içerisinde örülmesidir (Ertan & Sansarcı, 2020). Küçük yaşlardaki çocukların net ve yalın biçimlere ihtiyacı vardır (Songür Dağ, 2014, s. 65). Biçimler sayesinde çocuklar nesne ve karakterlerin basit, detaylı, simgesel ve gerçekçi niteliklerini değerlendirebilmektedir.

Şekil 30. Çocuk Kitabında Biçim Örneği



Kaynak: Yemenici, 2020

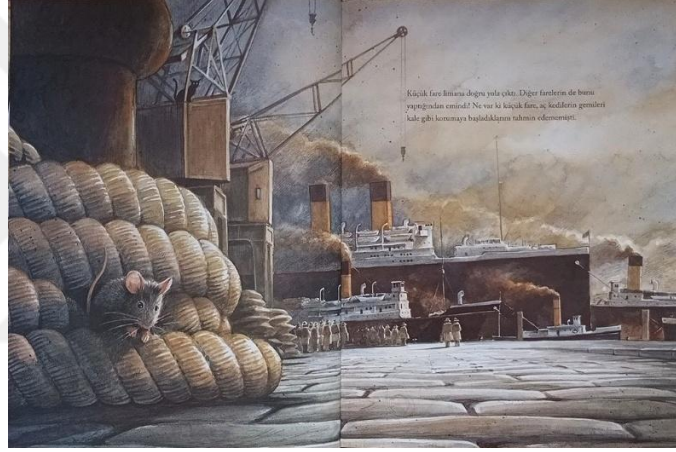
Şekil 30'da görülen karakterin gözleri ve vücudu yuvarlak biçimde yapılmıştır. Bu şekilde karakterin çizilmesi güven hissi ve sevimlilik vermektedir. Yuvarlak hatlar her zaman dostane, sıcak ve samimi bir havayı vurgulamaktadır. Dikdörtgen biçimler ciddi, güvenli ve güçlü bir izlenimi simgelemektedir.

Bazı çocuk kitabı tasarımları dikey yapı olarak dikey bazıları ise yatay biçimde yapılmaktadır. Genellikle dikdörtgen ve kare biçimleri tercih edilmektedir. Fakat sekizgen ya da üçgen şeklinde değişik biçimlerde yapılmış olanları da vardır (Gönen, 2019, s. 51). Kitap formunun asıl amacı kitabı okutmak istemesinin yanında sürpriz yapmaya, göstermeye, alışlagelmeye, saklamaya, açılmaya, daralmaya ve genişlemeye uygunluğunun olması demektir (Taşçıoğlu, 2020, s. 151-152). Çocuk kitaplarında kullanılan geometrik, organik ve soyut biçimler, bütün sayfanın görsel yapısını oluşturan temel unsurların doğasını, duygusal durumunu ve rolün anlamını şekil ve form üzerinden etkilemektedir.

2.4.3.4. Doku

Doku, görsele katmış olduğu yüzey özelliğini belirtmektedir. Bir resimli çocuk kitabında doku, çizilen objeye somut bir hissetme duygusu eklemektedir. Bu duyguyu sağlamak, çizer için kullandığı boya ve kâğıt türüne göre yapılmaktadır. Doku yüzeyleri sonsuz olasılıkları taşımaktadır. Pürüzlü, tüylü, sert, kaygan, sivri, düz, parlak, yumuşak, kumlu, ıslak, kuru olarak kullanılabilir (Gönen, 2019, s. 200). Doku, iki boyutlu bir görsel tasarım nesnesine dokunulduğunda karşı tarafta uyandırılmak istenen hissin, görsel algı aracılığıyla ifade edilmesi amacıyla kullanılmaktadır. Aslında tasarımdaki öğelere verilen doku hissi, hedef kitlenin geçmiş yaşam deneyimlerine bağlı olarak algılanmaktadır (Elden & Okat Özdem, 2015, s. 125).

Şekil 31. Çocuk Kitabında Doku Kullanımı



Kaynak: Kuhlmann, 2017

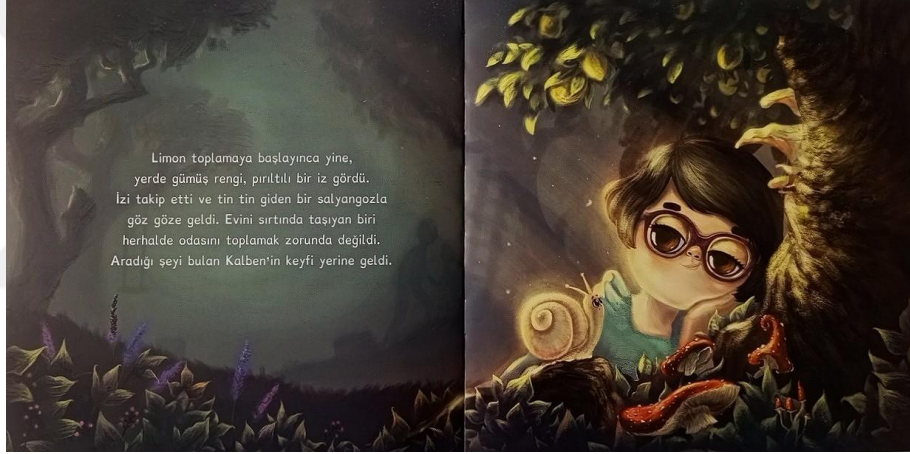
Şekil 31’de uçan bir farenin macera dolu hikâyesinde kullanılan dokular görülmektedir. Macera hikâyelerinde dokunun yüzey etkisi tehlike ve gücü uyandırmaktadır. Dokunun vermiş olduğu yüzey hissi ve duyuşal farkındalık çok fazla hissedilmektedir. Görselde dokunun etkisiyle fiziksel özellikler yansıtılmaktadır. Buradaki doku kullanımı kitabın görsel dünyasına zenginlik, derinlik ve gerçekçilik katmıştır. Özellikle gerçeğe yakın çizimlerde dokular, görsellerin gerçekçi görünmesini sağlamaktadır. Dokularda estetik bütünlük önemlidir. Dokulara görsel bütünlük açısından bakıldığında ise hikâyeye ve karaktere hizmet eden tarzda olmalıdır. Ayrıca çocuğa uygunluk da gereklidir. Çok karmaşık dokular çocukların kafasını karıştırabilmektedir.

Doğal ve yapay olmak üzere dokular iki çeşittir. Duyumlarına göre ise dokunsal ve görsel dokulardır. Ayrıca dokunun etkisiyle sert, sıcak ve parlak dokular yakınlık etkisi verirken yumuşak, mat ve soğuk dokular uzaklık etkisi vermektedir.

2.4.3.5. Kompozisyon

Kompozisyon; resim, renk, çizgi, doku, şekil gibi çeşitli unsurların bir araya gelmesiyle ortaya çıkmaktadır. Bu unsurlar birbirleriyle karşıt ya da uyumlu olabilirler. Önemli olan kafa karışıklığı meydana getirmemektir. İyi kompozisyon yapmak için bu unsurların aynı yüzey üzerinde bulunmasını sağlamak yeterli olacaktır. İllüstratör rastgele bir desen uydurmak yerine anlamlı bir görsel desen yapmak için bu unsurları düzene sokarak ihtiyacı karşılamaktadır. Bu unsurları basitleştirerek de birleşik bir bütün haline getirmektedir (Gönen, 2019, s. 191). Kompozisyon oluşturma, yerine getirildiği zaman hikâye ikna edici olur ve çocukları sürükleyip götürür. Unsurların nasıl düzenlendiği, yerleştirildiği ve birbiriyle etkileşimde olduğu kompozisyon belirlemede önemli bir etkidir.

Şekil 32. Çocuk Kitabında Kompozisyon Örneği



Kaynak: Yemenici, 2021

Şekil 32’de verilen resimli çocuk kitabında kompozisyon tutarlı ve düzenli bir şekilde oluşturulmuştur. Bu şekilde düzenlenmesi görselin daha iyi anlaşılır olmasını ve gözü rahatsız etmeyecek akıcı bir anlatımla görünmesini sağlamaktadır. Uyumlu öğeler hem metinle hem de görselle dengeli bir şekilde etkileşime girmektedir. Doğru bir kompozisyon her zaman kuvvetini çocuklara hissettirir. İyi kurgulanmış bir kompozisyonu uygularken birçok parçayı oransal olarak rahatça yerleştirebilmek hikâyenin akışını desteklemektedir.

Kompozisyonda dikkat edilecek bir diğer unsur ise pozitif ve negatif dengedir. Doğru kullanıldığında iletişimi ve çocukların algısını güçlendirmektedir (Erden, 2023, s. 162). Önemli olan anlatılmak istenen düşüncenin denge, zıtlık, oran, ritim, ahenk, hareket, simetri ve birlik içinde bir kompozisyonda verilmesidir (Çakmak Güleç & Geçgel, 2005, s. 175).

3. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK KİTAPLARI

Çocuk kitapları farklı biçimlerde sunulduğunda, çocukların dikkatini ve ilgisini daha yoğun bir şekilde çekmektedir. Bu durum, özgün tasarımlarla hazırlanan etkileşimli çocuk kitaplarına yönelik ilginin artmasına zemin hazırlamaktadır. Öğrenme ve eğlenceyi eşzamanlı olarak bir araya getiren bu nitelikli kitaplar, çocukların bilişsel odaklanmalarını ve anlamaya yönelik motivasyonlarını desteklemektedir. Çocuklar etkileşimde buldukları kitaplarla daha çok bağ kurup bunu deneyimlemek istemektedirler. Etkileşim sayesinde kitap okuma davranışına istekli olmakta, ilgisini cezbetmekte ve okunulanları daha iyi anlayıp idrak etmektedir. Çeşitli şekillerde ve daha geniş bağlamsal faktörleri de göz önünde bulundurarak tasarlanan etkileşimli çocuk kitapları bulunmaktadır. Farklı teknikler kullanılarak sınırları zorlamak, keşfedilmemiş mecraları sunmak gibi ele alınabilir. Böylelikle çocukların hayatında etkileşimli kitaplar değerli ve anlamlı hale gelmektedir. Mutlu ve kaliteli zaman geçirmeleri açısından da önemlidir. Etkileşimli çocuk kitaplarında görme, duyma ve dokunma gibi çoklu duyu deneyimleri sunulmasından dolayı, çocukların daha çok yakınlık kurarak düş gücünü aktifleştirmelerini sağlamaktadır.

Etkileşimli kitaplarda çocuklara hikâyedeki olaylar hakkında veya kahramanlar üzerinden sorular sorulmaktadır. Görsellerde anlatılanları betimlemeleri, nesneyi veya hareketi göstererek adlandırmaları istenebilmektedir. Hikâyeyi kendi hayatlarıyla bağlantı kurarak ifade etmeleri veya cümleyi bitirmelerini de içermektedir (Yıldız Bıçakçı vd., 2018, s. 202). Bu tarz kitaplarda okuma deneyimi çocuklar açısından birçok alanda bilgi ve becerilerini geliştirmeleri için önemli bir kaynak etkisi göstermektedir. Ayrıca çocukların dil gelişimlerine de anlamlı fırsatlar sağlayarak iyileştirmektedir (Justice vd., 2005, s. 12). Ergül ve diğerleri (2015) etkileşimli kitap okuma eyleminin geleneksellere göre daha çok gelişimsel kazanım sağladığını belirtmişlerdir. Bu sayede etkileşimli çocuk kitapları ortaya çıkmış ve yeni bir soluk getirilip üst seviyelere yükseltilmiştir. Çocuk ile kitap arasında etkileşime girme sağlanarak çocuğun etkin bir şekilde rol alması, yeni şeyler öğrenme ve ileride okuma alışkanlığı edinmelerine yardımcı olduğundan etkileşimin gücünü gösterir niteliktedir.

Etkileşimli çocuk kitapları, geleneksel çocuk kitaplarına alternatif bir yaklaşım sunma cesareti gösterirken, aynı zamanda çocukların bu kitaplar aracılığıyla yaşadıkları deneyimlerin gelecekteki davranışlarını da şekillendirmektedir. Etkileşimli çocuk kitaplarının çok çeşitleri bulunmakta ve farklı tasarım yaklaşımlarıyla sunulmaktadır. Bu tez çalışmasında da iki şekilde inceleme yapılmaktadır. Dijital ve basılı olarak incelendikten sonra basılı üzerinde durularak kullanılan tasarım tekniklerinin incelenmesi gerçekleştirilmiştir.

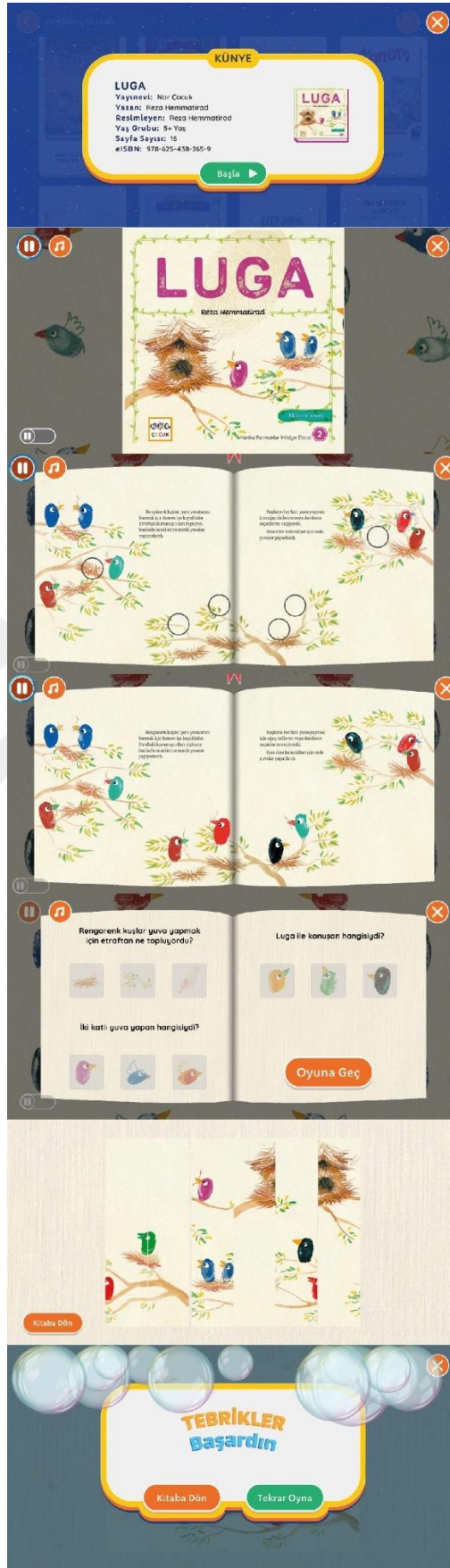
3.1. Etkileşimli Dijital Çocuk Kitapları

Son dönemlerde etkileşimli dijital çocuk kitapları yeni medyanın da etkisiyle popülerleşmeye başlamıştır. E-kitap da denilen dijital kitaplar, farklı çeşitlerde yapılarak ilgileri üzerine çekmektedir. Sürekli değişen bir teknolojinin içinde doğan günümüz çocukları bilgisayar, tablet ve akıllı telefonu ellerinden düşürmediklerinden dijital kitaplara daha kolay alışmaktadır. Maruz kalınan bu durumla teknolojik gelişmeler yeni dünya düzenine ayak uydurmakta ve çocukluk deneyiminde önceki nesillerden tamamen farklı bir değişim yaşanmaktadır.

Etkileşimli dijital çocuk kitaplarının çoğunda etkileşimi sağlamak için; hikâyeye yerleştirilen oyunlar, karakterlerin dokunmayla harekete geçmesi, olay örgüsünün değişimiyle oluşan ses efektleri, müzik ve videolar kullanılmaktadır. Bunlar dijital kitabın içerisinde saklıdır ve çocuğun kitapla etkileşime girmesi sonucunda gerçekleşmektedir (Kucirkova, 2019). Böylelikle çocuklar hem görsel hem de işitsel kompozisyona hâkim olmaktadır. Bununla birlikte, günümüzde çocuklarda ekran bağımlılığının artış göstermesi, görsel kültürün tek taraflı bir biçimde baskın hale gelmesine zemin hazırlamaktadır. Bu yüzden de daha az okuyan bir neslin olduğu görülmektedir.

Dijital kitapların dezavantajları olduğu kadar avantajları da bulunmaktadır. Güncellemeleri ve taşınması kolaydır. Depolama sorunu yoktur. Basılı kitap gibi baskı maliyetleri de bulunmamaktadır (Şimşek, 2020, s. 77). Kitap uygulamalarının sunduğu imkanlar dahilinde akıllı telefon ve tablet üzerinden kullanılmaktadır. Böylelikle çocukları dijital içerikle etkileşime geçirmiş olmaktadır. E- kitaplar, çocukların hem görsel hem de işitsel bir kompozisyona sahip olduğu kitap türüdür. Görsel ve işitselin bir arada bulunması ile kompozisyon oluşturma daha kolay gerçekleşmektedir.

Şekil 33. Etkileşimli Dijital Çocuk Kitabı



Kaynak: TRT Çocuk Kitaplık: Oku, Dinle, 2021

Etkileşimli dijital çocuk kitapları genel olarak görsel, yazı karakteri, dokunmatik öğeler, animasyon ya da video, ses ve müzik gibi tasarım unsurlarını barındırmaktadır. Şekil 33'te TRT'nin hazırlamış olduğu "TRT Çocuk Kitaplık: Oku, Dinle" mobil uygulama ile etkileşimli dijital çocuk kitabı gösterilmektedir. Bu uygulamada doğanın masalı bölümünün içinde bulunan Luga kitabının kullanıcı arayüzü ve kontrolleri rahatlıkla kullanılmaktadır. Kitap ilk başta bizi künye bilgileri ile karşılamaktadır. Başlaya tıkladıktan sonra yüklenen kitabın kapak kısmı çıkmaktadır. Ses ve müzik eşliğinde sayfa otomatik ya da elle çevirme yapılmaktadır. Müziği ve okuyucu sesi isteğe bağlı olarak kapatılmaktadır. Görselde görülen yuvarlak kısımlara tıkladığında gizli olan kuşlar çıkmakta ve diğer kuşlar hareket etmektedir. Hikâyenin bitmesiyle sorulara geçilmektedir. Cevaplanan sorulardan sonra oyuna seç butonuyla yapboz oyununa geçilmektedir. Kesilmiş olan resim parçalarını özgün resmine dönüştürdükten sonra kitap bitmektedir. Tebrikler başardın yazısıyla çocukları takdir etmekte ve isterlerse tekrardan kitaba geri dönebilmektedirler. Kitaba dön butonuna basmaları yeterlidir ya da tekrardan oyunu oynayabilirler. Parmak boyasıyla yapılmış olan kitabın çizimleri basit çizgilerle devam etmekte ve kibirlenmemek teması işlenmiştir.

Etkileşimli dijital kitaplarda içerik ve arayüz yönünden oluşturulan faktörlerin öncelikli olarak kullanıcı ile kendi aralarında ve çevresiyle karşılıklı üst seviye bir etkileşime sahip olması gerekmektedir (Bozkurt & Bozkaya, 2013, s. 388-389). Dijital kitapların içerisinde bulunan etkileşim türleri, çocukların gereksinimlerini sağlayacak şekilde bilgilerin düzeni ve sunumu, arayüzün yönlendirme özellikleri, görüntüleme tutarlılığı, hareket etme kolaylığı gibi rolleri karşılaması gerekmektedir. Çocukların keyifle okuyabilecekleri bir elektronik okuma materyali oluşturulması için kullanımını anlayabilecekleri tasarımların yapılması çok önemlidir (Vanderschantz & Timpany, 2012).

Elektronik çocuk kitaplarının ortaya koyduğu yenilikler, çocukların kitap okuma şeklini güncel ve gelişmiş etkileşimli çoklu ortam ile değiştirerek eğitimlerinde ve gelişimlerinde çok önemli bir görev üstlenmektedir. Üstelik farklı özellikleri bir arada bulunduran bu kitaplar kullanım, yapı, ses, renk, görüntü ve yazı ilişkisi kapsamında tasarım öğeleri ile ilgi çekici bir ortam oluşturmaktadır (Çatal, 2008, s. 161).

3.2. Etkileşimli Basılı Çocuk Kitapları

Etkileşimli basılı çocuk kitapları, farklı içerik türlerini değişik format biçimleriyle birleştirme işlemidir. Kullanılan tasarım tekniklerinde çoklu duyu deneyimlerini içermektedir. Kitabın içeriğini etkileyici ve etkileşimli bir şekilde teşvik edici tasarım yöntemleri ve özellikleri kritik bir rol oynamaktadır. Yapılan bir araştırmada, bilginin elde edilme ortamına göre öğrenme biçiminde basılı ve dijital araç arasında bir farkın olup olmadığı gözlemlenmiştir. Basılı materyal yoluyla bilgilerin öğrenilmesi, dijital araçlarla elde edilenlere göre daha iyi bir şekilde anlaşılır, kavranır ve etkili olmaktadır. Toplam 195 öğrenci ile görüşme sağlanarak bu sonuca varılmıştır. Bu sonuç, gelecek nesillerin eğitimi için önemli öğretim stratejileri hazırlanmasına destek olmaktadır (da Silveira, 2021, s. 1096).

Şekil 34. Etkileşimli Basılı Çocuk Kitapları



Kaynak: Nebhöver & Sommer, 2022

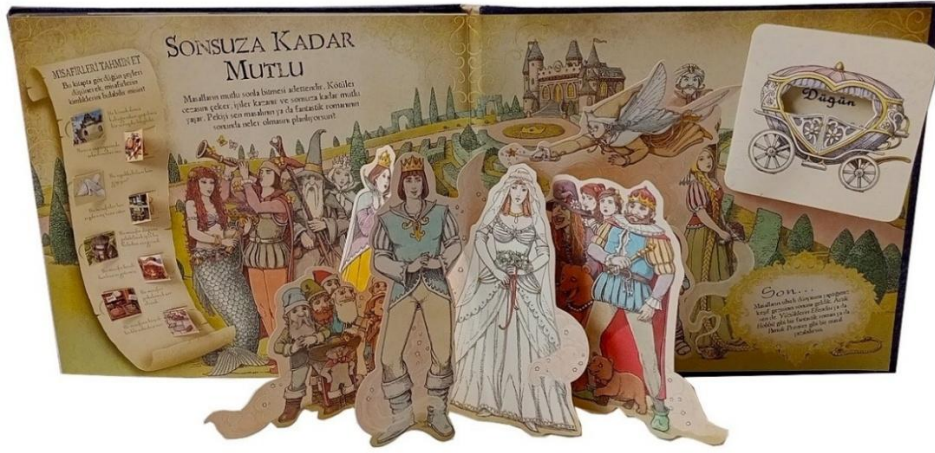
Şekil 34'te etkileşimli basılı çocuk kitapları gösterilmektedir. Bu kitaplarda alışılmadık anlatım biçimleri verilerek çocukların hikâyeye daha derin bağ kurmaları sağlanmaktadır. Çocukları ekran bağımlılığından uzaklaştırmak ve giderek artan basılı kitapların etkisinin azalması etkileşimli basılı çocuk kitaplarının değerini ortaya koymaktadır. Günümüzde görsel kültürün öneminin artması, bu durumu basılı çocuk kitaplarına yansıtmayı gerekli kılmaktadır. Ancak, bu dönüşümün yalnızca resimli çocuk kitaplarıyla gerçekleştirilmesi yeterli görünmemektedir. Çocukları harekete geçirecek, ileriki yaşlarında zevkle okuma alışkanlığı sağlayacak kitaplarla mümkün olmaktadır. Bu sebepten etkileşimli basılı çocuk kitapları en değerli araçlardan biri haline gelmekte ve çocukların katılımıyla benzersiz eğlence olanakları sunmaktadır.

3.3. Etkileşimli Basılı Çocuk Kitaplarında Kullanılan Tasarım Teknikleri

3.3.1. Pop-Up / 3 Boyutlu

Pop-up kitapları, işlevsellik olarak çocukların hem perspektif hem de boyut algısını harekete geçirmektedir. Hikâyenin kompozisyonu, üç boyutlu formda canlandırılmış gibi oluşturulmaktadır. Bir nevi kâğıt katlama sanatına benzeyip çocuklara ilham olmakta ve farklı el becerisi gerektiren tasarım teknikleriyle desteklenmektedir (Arifoğlu & Kaptan, 2018, s. 150).

Şekil 35. Pop-Up Çocuk Kitabı



Kaynak: Hamilton & Tomic, 2013

Şekil 35'te sayfada beliren pop-up görüntüsü aniden çocukların karşısına çıkmasıyla oluşan etkileşimli bir çocuk kitabı tekniğidir. Bu tarz tasarım teknikleri çocukların hikâyeden ilgilerini kaybetmemelerine sebep olmaktadır. Ayrıca her yaş grubundan çocuğu sevindiren, heveslendiren ve görsel algılarını eğiten bir türü oluşturmaktadır. Üç boyutluluk sayesinde canlanacakmış gibi duyumsanmaktadır. Bu 3B tasarımı kitabın etkileşimli deneyimini güçlendirmektedir. Pop-up tasarımlarında her an bir sürprizle karşılaşılabilir. Bu olanak sayesinde çocuklar kitap sayfalarında üç boyutluluk tecrübesini kazanma imkânı bulmaktadır. 3B kullanılarak tasarlanan çocuk kitaplarında öğrenme çocuk açısından daha etkili bir şekilde sağlanmaktadır. Bununla birlikte pop-up kitapları, çocukların kitapla daha fazla zaman harcamalarını isteklendiren eğlenceli tasarımlardır.

Origamiye benzeyen pop-up kitaplar, üç boyutluluğu ve hareketliliği sayesinde klasik kitaplara göre tasarım kurguları farklı bir türevde yapılmıştır. Çocuğun kitapla etkileşime girdiği bu süre zarfında algısının açık tutulmasını sağlamaktadır. Dikkatini veren çocuk artık kitapla güçlü bir bağ oluşturmuştur (Arifoğlu & Baş, 2023, s. 3).

3.3.2. Oyunlu

Oyun kitapları, çocukların keyif alarak özgürleşmelerini geliştiren, heyecanla aktivite yapmak için ellerine aldıkları kitaplar olarak akla gelmektedir. Çocukların keyif alarak tadını çıkardıkları oyunlu kitaplar, hoşça vakit geçirmeleri açısından da ele alınabilmektedir. İçerisinde barındırdığı oyunlar sayesinde etkileşime girilmektedir. Ayrıca haritayı takip et ya da bilmeceyi çöz gibi yönlendirmelerde içeren oyunlu kitaplarda bulunmaktadır.

Bu tarz kitaplar 3-6 yaş grubundaki çocukları eğlendirirken kitabı sevdirmeye işlevi de görmektedir. Yapboz biçiminde ya da çıkartmalı materyaller kullanılmasıyla çocukların dünyasında kitaplar artık vazgeçilmez bir unsur olarak yer edebilmektedir (Şimşek, 2020, s. 78). Çocukların hayatında oyun her zaman önemli olduğundan bu kitapların sunulması çocuk açısından kitap sevgisini oluşturmaktadır (Gözüküçük, 2022, s. 1507). Toran & Dilek' e (2017) göre oyunların çocuk kitaplarında çocukların oyun gelişimi ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde verilmesi gerektiğini belirtmektedir.

Şekil 36. Oyunlu Çocuk Kitabı



Kaynak: Eastland, 2021

Şekil 36'daki kitabı okuyan çocuk, kendini bir dedektif gibi hissederek oyunun içinde bulacaktır. Kendisine verilen görevleri ve ipuçlarını takip ederek yapması, kedi karakterindeki gibi notlar alması, test oyunları ve sonunda kimin suçlu olduğunu bulmasını anlatan bir etkileşimli çocuk kitabıdır. Kitap okuyor gibi değil de oyun oynuyor hissi veren bu tarz kitap tasarımları çocuklara eğlenceli bir deneyim sunmaktadır.

3.3.3. Dokunma ve Hissetme

Dokun ve hisset başlıklı kitaplarda fiziksel temas söz konusudur ve kaçınılmaz bir fırsat olarak çocukların dokunduğu yüzeyi keşfetmelerine imkân sağlamaktadır (Daley, 2020, s. 15). Dokunma duyusu dokunulan şeyde geometrik biçimleri ölçmeyi sağlar ve okşama hareketiyle elde edilir (Ergüven, 2021, s. 168).

Dokunma ve hissetme kitaplarında eli sayfa üzerindeki kabartmalarda gezdirmek suretiyle etkileşimli yeri hissetme deneyimi kazandırmaktadır. Dokunma duyusunu bu kitaplarda farklı yüzeyler kullanmakla da sağlanabilir. Örneğin; deri, tüylü ve düz kumaşlar dokunsal uyaran olarak karşımıza çıkmaktadır. Kitap yüzeyinde tasarlanan dokulara temas etmek her çocuk için farklı frekanslarda yürütülmektedir.

Şekil 37. Dokun Hisset Çocuk Kitabı



Kaynak: Dincer & Tutan, 2024

Hissetme duyusunu devreye sokan bu tarz kitap tasarımları, keşfedilen dokularla hikâyeye katılımı artırmaktadır. Şekil 37'deki çocuk kitabında çiftlikte bulunan hayvanlar üzerinden dokunma ve hissetme yapılmaktadır. Horoz, koyun, at, tavşan, köpek, inek gibi çiftlik dostlarının üstüne dokulu kumaş parçaları yerleştirilmiştir. Bu kitaplar, dokunma ile birlikte çocukların üzerinde kalıcı izler bırakmakta, merak duygularını kuvvetlendirmekte ve daha çok hissederek yeni okuma faaliyetlerine referans olmaktadır.

Dokunsal tasarımlarda farklı malzemeler kullanılabilir. Kumaş, keçe, pelüş, zımpara gibi yüzey dokuları ile sayfalarda farklı hisler bırakılmaktadır. Bununla birlikte figür ve objelerin üzerine kabartmalı yüzeylerde yapılabilir. Genellikle küçük yaşlardaki çocukların kitaplarında çok yaygındır ve duysal gelişimlerine yardım etmektedir.

3.3.4. Açılır Kapanır Sayfalar

Açılıp kapanan hareketli sayfalar sayesinde çocukların merakı uyanmakta ve bu şekilde tasarlandığında kitaba dikkatlerini daha çok verebilmektedir. Bu tarz kitaplar çocukların etkin katılımını sağlamaktadır. Etkileşim kurmalarına yardımcı olduğundan ilgilerini sayfalar üzerine çekmektedir. Sayfayı açtıklarında beklenmedik gelişmelere açık olmaları gerekir, her an sürprizle karşılaşabilirler.

Ebeveynlerin açılır kapanır sayfalarda “Ne var bunun altında acaba?” gibi sorular sorması çocukların merak duygularını teşvik ederek hayatı tanımalarını ve bilgiye erişmelerini mümkün kılmaktadır. Fiziksel olarak çocukların etkileşim kurduğu bu kitaplar öğrenmelerini kolaylaştırmaktadır.

Şekil 38. Açılır Kapanır Sayfalı Çocuk Kitabı



Kaynak: Yarlett, 2021

Şekil 38’de çocuk kitabında açılır kapanır sayfa tasarımları gösterilmektedir. Bu tasarımlar, kavram öğretimi açısından en ideal olanlarıdır. Görselde de kitap şeklinde sayfaya monte edilen açılıp kapanan sayfalar sayıları öğretmektedir. Bazı bu tarz kitaplarda renkleri, hayvanları, zıt kavram gibi içerikleri uygulayabilmektedir.

Ebeveynlerin açılır kapanır sayfalarda “Sence burada ne olabilir?” gibi sorularla çocuğun sayfayı açmasını istemesi ve sonucu birlikte keşfetmeleri aralarında ortak bir deneyim sunmaktadır. Bir karakterin düşünceleri, hisleri ya da sonraki eylemi bu açılır sayfa altından verilebilmektedir. Üstünde görsel, altında ise yazı olan sayfalarda olabilmektedir. Görselin açıklaması açılır sayfa içinde verilir. Bu sayfalarda saklanan bir nesne ya da bir hayvanda olabilir, çocuk o anda tahminde bulunur ve açıp kontrol eder. Ayrıca böyle tasarımlar dayanıklı ve kaliteli malzemeden yapılmalıdır yoksa çocuklar açıp kapatırken hemen yırtılır ve çekiciliği ortadan kalkabilir.

3.3.5. Hareketli Parçalar

Hareketli parçalar arasında kaydırmalı, çekmeli, döndürmeli veya çevirmeli yer almaktadır. Çocukla kitap arasındaki etkileşimi sağlayan bu parçalar çocukların deneyimlerini güçlendirmektedir. Hareketli parçalar yardımıyla çocuklar yeni keşiflerle karşılaşmaktadır. Kitaplara ilgisi olmayan çocuklar bile bu yöntem karşısında etkileşime geçmekte ve kitapla alakalı olmaya başlamaktadır. Çocukların keşfetmeyle birlikte hayal etmelerini de genişleten bu hareketli parçalar, etkileşimli basılı çocuk kitapları için çok önemli tasarımlardır.

Bu tarz hareketli parçaların tasarımları, çocukların yaşına ve becerilerine uygun olacak şekilde yapılmalıdır. Çocukların kitapla geçirdiği süre zarfında hem fiziksel hem de bilişsel gelişimlerini aynı anda desteklemektedir. Parçaları hareket ettirerek sonucu görmek neden sonuç ilişkisi içinde mantıksal düşünmeyi de kuvvetlendirmektedir. Böylelikle farklı hareketlerle öğrenme pekiştirilmektedir.

Şekil 39. Döndürmeli / Çevirmeli Çocuk Kitabı



Kaynak: Hamilton & Tomic, 2013

Şekil 39'da döndürmeli / çevirmeli çocuk kitabı örneği görülmektedir. Sayfa üzerindeki çark çevrilerek görseller ya da sahneler değiştirilebilmektedir. Bu örnekte sihirli yaratıkların olduğu çark döndürüldükçe farklı yaratık gözükmektedir. Çarkın altında yaratıklarla ilgili bilgi de verilmektedir. Bazı tasarımlarda da gülen bir yüzün döndürülmesiyle üzülen bir yüze dönebilmektedir. Mevsimler ve hayvanlar gibi çeşitli kavramlar dönen çarklar sayesinde eşleştirilir veya sahneler arasında geçiş yapabilmektedir. Ayrıca bu döndürme işleminde alfabe, sayılar, renkler, duygular ve meslekler gibi kavramlar kullanıldığında çocuklar bunu oyun şeklinde görmektedir.

Şekil 40. Çekmeli Çocuk Kitabı



Kaynak: Finn, 2014

Şekil 40’da gösterilen çekmeli tasarım örneğinde inşaat alanını canlandırmak için çocukların sekmeleri çekerek katılımlarını gerçekleştirmektedir. Sayfanın kenarında bulunan sürgülü gizli bölmeyle çekmekle yeni bir içerik ile karşılaşılır. Bazı kitaplarda ise çekilerek açılan bölmelerle yeni bilgiler ortaya çıkmakta ve sürprizli öğrenme sunulmaktadır. Ayrıca çocuklar çekerek yeni görselleri keşfetmektedir.

Şekil 41. Kaydırmalı Çocuk Kitabı



Kaynak: Benecino, 2023

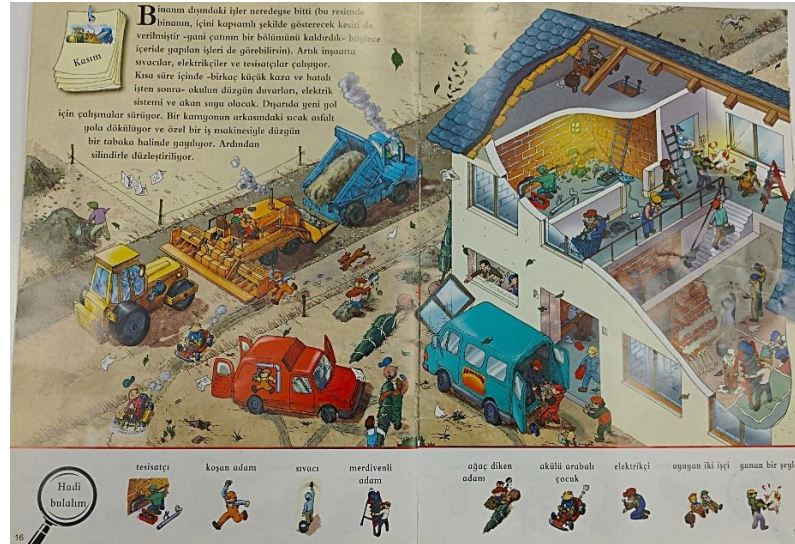
Görseldeki örnekte kaydırmalı mekanizma sayesinde karakter salıncak üzerinde yukarı aşağı hareket etmektedir (bkz. Şekil 41). “Hop yukarı, şimdi de aşağıya” komutlarıyla etkileşim kaydırmalı bir şekilde etkinleştirilmektedir. Çocuklar tarafından karakter gerçekten bir salıncağa binmiş gibi hissedilmektedir. Çocukların çok hoşuna gidecek olan bu kaydırma işlemi oyunlaştırılmış öğrenme sunmaktadır. Ayrıca tekrar tekrar kitapla etkileşim kurma isteği oluşturmaktadır.

3.3.6. Gizli Nesne / Ara Bul

Bu tarz gizli nesne / ara bul kitaplarında sayfa tasarımlarına saklanmış olan hayvan, eşya, meyve-sebze, sayı veya renkleri çocukların arayıp bulmasını sağlayan kitaplardır. Bu gizli nesnelere daha birçok şeyle çoğaltılabilir. Resimleyen hayal gücüne kalmış bir durumdur. Çocukların kitapla etkileşime geçmesini teşvik eden bu tasarımlar, sorulan sorularla daha da pekiştirilebilir. “Muzu gösterir misin? Sevimli ayıcık nerede saklanıyormuş? Kalem görebiliyor musun?” gibi sorulan sorularla çocukların kitapla olan etkileşiminin önemli bir parçası sağlanabilmektedir. Ayrıca bu kitaplar çocukların kendilerini bir kâşif gibi hissetmelerine yol açmaktadır.

Çocuklar gizli nesneyi arayıp bulduklarında ebeveynler ödüllendirici tavırlarda bulunurlarsa yaşadıkları anı en hoş hale getirmiş olurlar. Ara bul, çocuklarda yeniden keşfetmeyi içermekte, anı mümkün olduğunca ilginç yaparak hayattan çok daha fazla zevk almalarını gerçekleştirmektedir. Hikâye soru-cevap şeklinde yapıldığında etkileşim sağlanarak çocukların algı ve dikkat gelişimleri açısından desteklemektedir. Çocuklar okumayı bilmesede de görsel algıyla bakıp tanımayı öğrenmektedir. Her sayfayı çevirdiklerinde çocuklara tempo oluşturulmaktadır. Böyle tasarımlar mümkün olduğunca hedef kitlenin yaş grubuna göre yapılmalı ve karmaşıklık düzeyleri iyi belirlenmelidir.

Şekil 42. Ara Bul Çocuk Kitabı



Kaynak: Brookes & Inklink, 2021

Şekil 42’de inşaat sahasına gizlenmiş birtakım figürleri bulmaya ait talimat veren çocuk kitabında bütün sahnelerin altında küçük resimler yer almaktadır. Ayrıca her bir resmin yanında ne arayacağına dair açıklamalar da bulunmaktadır.

3.3.7. Yazısız Resimli

Sessiz ya da sözsüz kitapta denilen bu kitaplarda sadece görseller bulunmaktadır. İçinde yazı barındırmayan, hikâye akıcılığını illüstrasyonlar yardımıyla sürdürmektedir. Çocukların görsel algılarını geliştiren bu tarz kitaplar öğrenim bütünlüğü sağlamaktadır. Adım adım resimleri takip ederek bir rehber gibi kaynaklık etmektedir. Görselleri kavradıktan sonra bir yargıya varıp sezgilerini değerlendirmektedir. Bu eserlerde kurgusal bir bütünlük sağlanmaktadır.

Çocukların kitabı açıp sayfalarındaki resimlere her baktığında farklı bir hikâye kuracağı ve farklı şeyler öğreneceği kitap tasarımıdır. Sadece resimlerden oluşan bu kitaplar, ilk bakıldığında bir şey anlaşılmayan daha sonra zevkle oluşturulan hikâyelere dönüşmektedir. Bu nedenle zekice hazırlanan resimlemeler ile iletmek istediği mesajı düşünsel güçle yansıtabilmektedir. Görseller yardımıyla bir nevi hayatı keşfetmelerine yardım etmektedir. Ayrıca bu kitaplarda resimlemenin anlam dilinden faydalanarak çocuklarla paylaşım yapılmaktadır.

Şekil 43. Yazısız Resimli Çocuk Kitabı



Kaynak: Johnson, 2018

Şekil 43'te verilen çocuk kitabında sadece görseller yer almaktadır. Kar fırtınalı bir günde babasıyla yola çıkan ve birbirlerini kaybetmeleri üzerine çocuğun hayvanlarla arkadaşlık kurması ile devam eden, sonunda babasına kavuşmasını anlatan bir sözsüz kitaptır. Sadece görme duyusuyla hareket edeceğimiz bu kitaplar özgün, canlı ve kapsamlı tasarımlardır. Ergüven'e (2021) göre görme duyusu belleği uyardığından kendiliğinden tamamlama sağlanır. Bellekte, görsele eklemeler ve kaynaştırmalar yaparak belirli benzetmelerle hareket etmeye çalışmaktadır.

3.3.8. Artırılmış Gerçeklik Kullanımı

Artırılmış gerçeklik (Augmented Reality / AR) uygulaması ile hazırlanan bu kitaplar çocukların sevinçle okuma deneyimlerine katkıda bulunmaktadır. Eğlendirici bir özelliğe sahip olmaları çocukların ruhuna canlılık vermektedir. Kitapta geçen bir karakter AR ile canlanabilmektedir. 3B karakterler ve animasyon artırılmış gerçeklik uygulaması sayesinde kitaba eşlik etmektedir.

Şekil 44. Artırılmış Gerçeklik ile Yapılan Çocuk Kitabı



Kaynak: Şahin & Karaman, 2021

Şekil 44'te artırılmış gerçeklik uygulamasıyla yapılmış etkileşimli çocuk kitabı yer almaktadır. Sayfalardaki animasyonlar ile çocuklara ilk yardımcı öğretmek amacıyla uygulamalı şekilde göstermektedir. Her sayfada üç boyutlu erişim sağlanmaktadır.

Akıllı telefon ya da tablet gibi görüntü işleme özelliği olan araçlar yardımıyla iki boyutlu çocuk kitabını üç boyutlu olarak gösteren, ses, hareket, efekt ve etkileşimin birlikte bulunduğu artırılmış gerçeklik teknolojileri, her alanda öğrenme ve kazanım sağlamada çok önemli bir görevi yerine getirmektedir. Bu kitapların değerli olanakları sayesinde çocuk ile kitap arasında güçlü bir etkileşim sağlanmaktadır (İgit, 2023, s. 731-732). Genellikle artırılmış gerçeklikle yapılan kitaplarda izleyici hikâyeyi keşfeder ve sanal karakterlerle arasında sistemli bir şekilde etkileşime girmesine olanak tanıyan ses ve grafiklere dayalı anlatıları oluşturmaktadır. Günümüzde etkileşimli AR çocuk kitapları, sadece bilgi vermekte kalmayıp aynı zamanda eğlenceyi de sağlamakta ve çocuklara okuma alışkanlığı kazandırmaktadır. Bu eğlence biçiminde izleyici kendi kararlarını verebilmekte ve gidişatı değiştirebilmektedir (Aurelia vd., 2014).

3.3.9. Sesli ve Müzikli

Ses çıkaran öğeler çocukların duyuşsal gelişimlerine katkı sunarak kitaptaki deneyimi zenginleştirmek suretiyle daha çok eğlenceli ve motive edici hale getirmektedir. İşitsel olarak kazanılan duyma eylemi, dil ve kelime gelişimlerine de fazlasıyla yardımcı olmaktadır. Çocuklar bu tarz kitaplarda hem okumayı hem de dinlemeyi aynı anda deneyimlemektedir.

Şekil 45. Sesli Çocuk Kitabı



Kaynak: Canbir & Süleymanođlu, 2023

Kitabın yanında bulunan butonlara basarak ses çıkarmak ile oluşturulmuş tasarımlardır (bkz. Şekil 45). Çocukların dikkatlerini daha iyi çeken bu kitaplar sayesinde sayıları, renkleri, hayvanları, şekilleri ve doğadaki sesleri öğrenebilmektedir. Harika fırsatlar sunan sesli ve müzikli kitaplar, çocukların dinleyerek tecrübe edinmelerini sağlamaktadır.

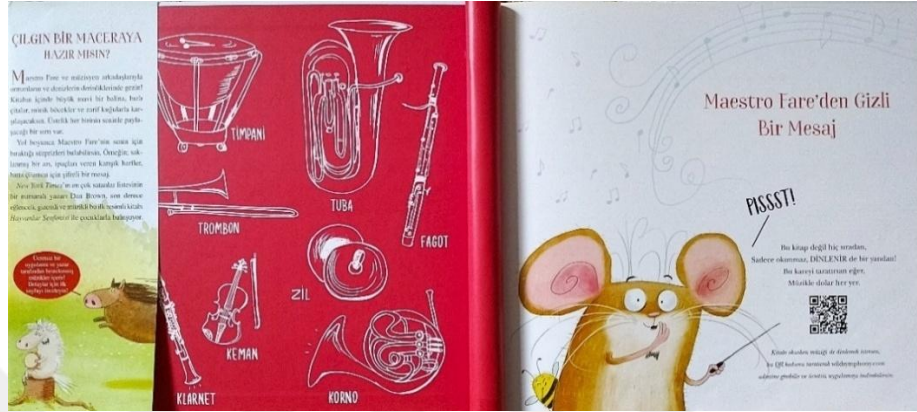
Çocukların işitsel yönden gelişimlerini sağlayan müzikli kitaplarla ilişki kurmaları son derece önemlidir (Songür Dağ, 2014, s. 65). Bu kitaplar çocukların dinleme becerilerini, konuşma ve Türkçeyi daha güzel kullanma yeteneklerini geliştirmektedir. Okul öncesi yaş grubuna yönelik yapılan konuşan kitaplar, sesler ve görseller arasında mantıklı ilişkiler kurmayı sağlamaktadır (Şimşek, 2020, s. 69).

Sesli kitapları dinleyen çocukların dikkatlerini artırmakta, hızlı ve kolay bir şekilde kitabı bitirmelerini sağlamakta ve dinleme becerilerinin çok fazla gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Burada kullanılan ses efektlerinin ve müziklerin de önemli bir rolü vardır. Ayrıca okumayı bilmeyen çocuklar için büyük fayda sağlamaktadır (Daley, 2020, s. 164).

3.3.10. Karekodlu

Karekod simgesinin içerisine gizlenen hikâye ile ilgili bilgilere ulaşmak için iki boyutlu barkodu dijital cihaza okutmak suretiyle ulaşılan depolama verileridir. Kare şeklinde beyaz zemin üzerinde siyah piksellerden oluşan desenlerdir.

Şekil 46. Karekod Kullanımı ile Müzikli Çocuk Kitabı



Kaynak: Brown & Batori, 2020

Şekil 46'da görülen QR kodu taratıldığında wildsymphony.com adresine yönlendirmekte ve ücretsiz uygulamayı indirmeye yaramaktadır. Yazar tarafından bestelenen müzikleri içermektedir. Hikâyeyi okurken arkada da müziğin eşsiz ruhunu çocuklarla buluşturmaktadır.

Şekil 47. Karekod Kullanımı ile Animasyonlu Çocuk Kitabı



Kaynak: Bakan & Lafcı, 2018

Şekil 47'deki çocuk kitabında QR kodunu tarattıktan sonra youtube kanalında bulunan kitabın animasyonuna yönlendirmektedir. İngilizce seçeneği de bulunan kitapta çocuklara renkler öğretilmektedir. Bu tarz kitaplarda dijital içeriği basılı bir kitapla birleştirme işlemi yapılmaktadır. Bazı kitaplarda ise hikâye ile bağlantılı hazine veya ipucu gibi unsurlar, QR kodla ilişkilendirilerek yapılabilmektedir.

3.3.11. Oyuncaklı

Oyuncaklı kitaplarda çocuklara tek bir araçla hem oyun oynama hem de kitabı okuma bağlamında oyunu, oyuncağı ve kitabı tek başına sağlamaktadır (Gözüküçük, 2022, s. 1526). Kitapla birlikte verilen oyuncakların olduğu etkileşimli çocuk kitaplarında hikâye ile bu oyuncaklar sayesinde birebir etkileşim kurulmaktadır.

Şekil 48. Pelüş Oyuncaklı Çocuk Kitabı



Kaynak: Yarlett, 2016

Şekil 48’de gösterilen oyuncaklı “Nibbles” serisine ait etkileşimli çocuk kitabı pelüş oyuncak kategorisindedir. Kitabın karakterine bağlı kalınarak yapılmış olan bu oyuncaklar, çocukların dikkatini çekmekte ve okuma sevgisini erken yaşlarda başlatmaktadır. Ayrıca kitaptan ayrı verilen bu oyuncak hikâyenin canlandırılmasında çok etkilidir. Bazı kitaplarda ise oyuncaklar kitaba doğrudan sabitlemiş durumda olabilmektedir.

Gözüküçük (2023) toplam 380 katılımcıdan oluşan bir araştırmasında oyuncaklı kitapların temel, beceri ve eğlence kaynağı olarak görüldüğü sonucuna ulaşmıştır. Bununla birlikte oyuncak kullanımı çocukların bilgi ve becerilerini eğlenerek daha çok geliştirdiği belirtilmektedir.

Oyuncaklı kitaplar, çeşitli oyuncakların ayrı olarak bulunan pelüş, plastik figürlü, kukla ya da kitaba oyuncağın monte edildiği şekilde karşımıza çıkmaktadır. Pille çalışan ve hareket eden oyuncaklar müzik veya şarkıda çalmaktadır. Öte yandan konuşan oyuncaklarda çocuklara alfabe, renk, sayıları öğretme amacı da taşımaktadır. Sade bir hikâyeyi oyuncaklar sayesinde oyunlaştıracak etkileşimli sunulmaktadır.

Şekil 49. Tren Oyuncaklı Çocuk Kitabı



Kaynak: Publishing, 2011

“Thomas & Friends” isimli çocuk kitabının yanında ray sahneli harita ve küçük tren figürlü oyuncaklar verilmektedir. Kitabın arka kısmı kutu şeklinde ve içine yerleştirilmiştir. Oyun matı dayanıklı malzemedir ve figürler ise plastikten yapılmıştır (bkz. Şekil 49). Çocukların her gün kitap okumak için zevk duyacakları tarzıdır. Mutlu olmalarını sağlayan bu kitaplar çocukla etkileşime geçerek dikkat sürelerini artırmaktadır. Trenler minik olduğundan çok küçük çocuklar için yutma tehlikesi ile karşılaşılabilir. Bu yüzden ebeveyn gözetiminde küçük yaştaki çocuklara okunması gerekmektedir. Kitaptan ayrı verilen minik figürler okuma isteklerini artıracaktır.

Şekil 50. Parmak Kukla Oyuncaklı Çocuk Kitabı



Kaynak: Anonim, 2012

Şekil 50’de parmak kukla oyuncaklı çocuk kitabı bulunmaktadır. 3-6 yaş grubuna hitap eden bu kitap çocuklara parmak kuklalar yardımıyla eğlence sunmaktadır.

3.3.12. Işıklı

Bu tarz ışıklı kitaplarda güneş, yıldız gibi parlayan ya da lamba, fener gibi hikâyeye göre yanıp sönen her şey kitapta sayfaya gömülü led ışıkla kullanılabilir. Renk değiştiren objeler ışıkla karaktere ve olaylara eşlik etmektedir.

Şekil 51. Dahili Işıklı Çocuk Kitabı



Kaynak: Peppa Pig, 2020

Şekil 51’de içerisinde bulunan mekanizma sayesinde dahili olarak yerleştirilen ışığın yanmasını karşılayan basit devrelerin sistem içinde pil ile çalışmasıyla oluşmaktadır. Müzik ikonuna basıldığında doğum günü müziği çalmakta ve sayfaya entegre edilen led ışıklar yanmaktadır. Mumdaki ışıkları üfleyerek söndürmeyi içermektedir.

Şekil 52. Harici Işıklı Çocuk Kitabı



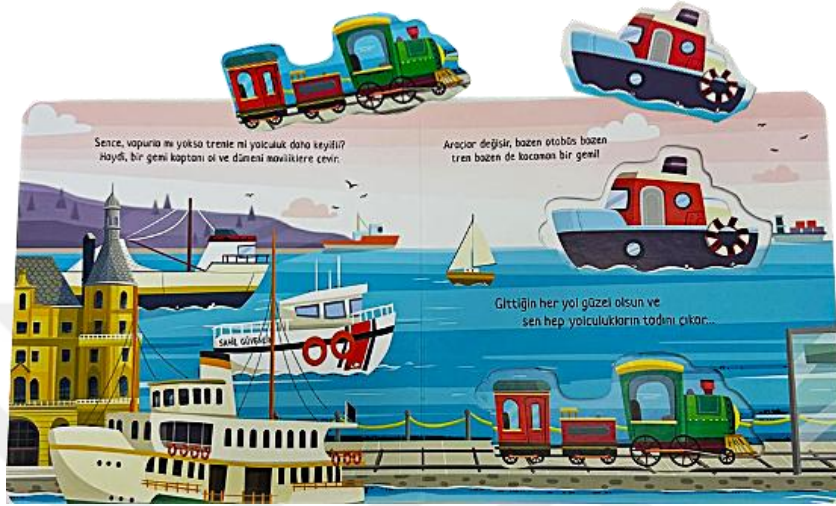
Kaynak: Kajiwara & Nijima, 2014

Şekil 52’deki kitabın sayfasına harici bir ışık kaynağı tutularak etkileşime geçilen kitapla ışığın hareket ettirilmesiyle sayfaya düşen gölgelerde hareket etmekte ve uygulanmak istenen canlandırma yapılmaktadır. Her sayfanın arasında bulunan pop-up, aydınlatma ile gölgesi farklı iki sayfalık hikâyenin yayılmasını ortaya çıkarmaktadır.

3.3.13. Çıkar Tak Parçalar

Bu kitaplarda çocuklar hayvan, eşya, duygu, araç, meyve-sebze, renk gibi çeşitli parçaları çıkarıp takarak etkileşime geçmektedir. Çocukların el becerilerini ve gelişim alanlarını desteklemektedir.

Şekil 53. Tak Çıkar Çocuk Kitabı



Kaynak: Çukadar & Altuntaş Birben, 2023

Şekil 53’de çıkartılabilen parçalar sayfanın boşluk kısmına takılmak suretiyle çocuklarla etkileşim sağlamaktadır. Kitaba çocuğu da dahil eden bu parçaların yerleştirilmesiyle araçları öğrenip eğlenerek vakit geçirmeleri kazandırılmaktadır.

Şekil 54. Cırt Cırtlı Çocuk Kitabı



Kaynak: Aslaner & Altuntaş Birben, 2020

Şekil 54’te cırt cırt yardımıyla çıkarılıp takılan etkileşimli basılı çocuk kitabında hayvanlar sayfadan ayrı parçalı olarak yapılmıştır. Hayvanların arkalarına yapıştırılan cırt cırt kitabın sayfasında ayarlanmış cırt cırtlı yerlere tutturulmaktadır.

4. TASARIM UYGULAMASI

4.1. Etkileşimli Basılı Çocuk Kitabı Tasarımı

4.1.1. Tasarım Süreci

Tasarım birbirinden farklı birçok ögenin birleşmesiyle oluşan bir süreçtir. Bu süreç içerisinde ilk aşamada problem belirlendikten sonra uygun çözüm önerileri sunmak ve belirlenen ihtiyaçları karşılamak için öneriler getirilmektedir. Hedef koşullara göre araştırma yapmak tasarım kavramının içinde bulunan çözüme yönelik yöntem ve uygulamalarında işlevsel değişimlerin farklı açılardan görünmesini sağlamaktadır. Burada önemli olan karşılaşılan problemleri belirli bir amaç doğrultusunda tasarımın tutarlı bir bütünlük içerisinde yürütülmesidir (Ergüven, 2021).

Herhangi bir tasarım yaparken yapım aşamalarını belirli bir sürece yaymak gerekir. Çünkü bir tasarımı hemen ortaya çıkarmak kolay değildir. Bunun süreçler halinde ilerletilerek yapılması daha çok verim alınmasını sağlayacaktır. Hegarty'e (2020) göre tasarıma ilk başladığında sınırlayıcı yönlendirmelerde bulunmadan, serbest bırakmayı denemek ve duyguları açığa çıkarmaya izin vermek gerektiğini belirtmektedir. Tasarım ilkeleri de olumlu yönde değişime zorlayarak evreni farklı açılardan görmeye yardım etmektedir. Nasıl bir tasarım ve hikâye oluşturulacağı ile ilgili araştırmalar yaparak süreci daha hızlı ve akıllı bir şekilde ifade etmek başarılı sonuçlara ulaştıracaktır.

Bir tasarım özünde barındırdığı bir yapıya ve bu yapının da oluşması için arkasında bir sürece sahip olması gereklidir. Yapılacak olan tasarım o yapının düzenlenmesi ile ilgili her türlü faaliyeti içine almak zorundadır. Tasarım esasen çok belirgin olmasının yanında karmaşık bir yapıya da sahiptir. Bu nedenle bir süreç içinde tasarım olgusundan söz edilebilmektedir (Becer, 2011, s. 32). Tasarıma başlamadan önce daha çok zevk alınarak yapılacak ve eğlenceye dönüştürülecek yaklaşımlarda bulunmakta fayda vardır. Çünkü bu süreç belli bir süre alacağından severek ve isteyerek yapılması gereken bir durumdur. Yoksa süreç uzadıkça sıkılmaya başlanır ve tamamlanmadan bitirme kararı alınabilir.

4.1.2. Tasarım Fikri

Bir tasarım fikri oluşturulduğunda çocukların ve ebeveynlerin istekleri ile tatminleri bağlantılı bir şekilde bu fikre dahil edilerek gerçekleştirilmektedir. Hayat tarzları ve tüketim tercihleri her çocuğun farklıdır bu sebeple araştırılıp ona göre veriler kullanılması gerekir. Tasarım fikirleri oluşturulurken bilinçli olarak seçilen kazanımlar anlamlandırılmaktadır. Dünyada farklı toplumsal grupların olduğu da dikkate alınması gerekir. Kimler için tasarım yapılacağı arka planda süregelen süreçleri kapsamaktadır. Kültürler araştırılıp fikirler dönüştürülerek kullanım araçları tanımlanabilmektedir. Tasarım fikrinde çocukla kitap aralarındaki ilişki irdelenerek üretim yöntemleri ona göre çalışılması gerekir. Daha önceden yapılmış etkileşimli çocuk kitapları incelenerek fikir sahibi olunduktan sonra bunlar rol model alınarak üzerine artılar katılıp tasarımın nelerden oluşabileceğinin ele alınmasında yarar vardır.

Fikirler her zaman iyi olmak zorunda değildir, kötü fikirlerde olacaktır. Kötüleri eleyerek iyilere ulaşılabilir. Düşünceler değişebilir, yargılamadan deneyerek ihtiyaç olana ulaşılabilir. Farklı görüşlere sahip kişilerle iletişim kurmak, bilişsel çeşitliliği artırarak fırsatların görülmesini kolaylaştırır; benzer düşüncelerle sınırlı kalmak ise alternatif bakış açılarını engelleyebilir (Kleon, 2019). Bir tasarıma başlamadan önce, ilk başta fikirler olmalıdır. Hiçbir şey olmadan yola çıkılmaması gerekmektedir. Hatta en iyi fikirler, hiç umulmayan anda ortaya çıkmaktadır. Otururken, dolaşırken, yemek yerken, yatarken her an akla gelebilir. İlham kaynakları da dokunurken, duyarken, tat ve koklama anında her an çıkabilir. Tasarım fikrini geliştirirken, daha önce kimsenin düşünmediği yaklaşımlara, bir şeyi keşfeden gibi yönelmekten ve ulaşılmayan yerlere ulaşmaya çalışmaktan geçmektedir. Fikir bulmak önemlidir ama asıl doğru fikri tespit etmek ve sahip olmak daha önemlidir (Hegarty, 2020).

Fikirler tasarım sürecinin temelini oluşturan ana çerçevenin unsurlarından biridir. İfade etmenin bir yolu da en ilginç biçimde fikri iletmekten geçmektedir. Yeniden şekillendirilip merak uyandırılarak yeni fikirler ortaya çıkarılmaktadır. Önemli olan bu fikirleri çocuklara geçirmektir. Nitelikli bir fikir ortaya konduğunda süreç tamamlanmış sayılmaz; aksine, söz konusu fikrin kararlılıkla geliştirilmesi ve sürekli iyileştirme çabalarıyla daha yetkin bir düzeye taşınması gereklidir. En ince ayrıntısına kadar üzerinde uzun uzun düşünmek gerekir. Fikir olmasaydı yapılan eserin de amacına ulaşması mümkün olmazdı.

4.1.3. Hedef Kitle Belirlemesi

Bir yapıt ortaya koyarken öncelikle hedef kitlenin ilgisi, yaş ortalamaları, gelir düzeyleri, beklentileri göz önüne alınarak çalışılması gerekmektedir. Çocukların ilgi ve hevesleri yaşlarına ve dönemlerine göre değişiklik gösterebilir. Tasarım uygulamasında bunu dikkate alarak başlamak önemlidir. Sonradan beğenilmeme ya da okunmasını istememe gibi durumlarla karşılaşmamak için yaş ve dönemleri düşünülerek yapılmalıdır. Bu nedenle hedef kitle erken çocukluk, ilk çocukluk veya oyun dönemi olarak kabul edilen 3-6 yaş arası belirlenmiştir. Tasarımlarda ona göre yapılarak çocuklar üzerinde istek uyandırılmaya çalışılmıştır. Hedef kitle belirlemesindeki yaş grubu ve gelişim seviyesi ihtiyaca göre özelleştirilmiştir.

Çocukların yaş grubuna yönelik yapılan kitaplarda değişik konuların olması, yaşının özelliklerine ve ilgi alanlarına göre ele alınması durumunda çocuğun bilgi dağarcığı ve kavram becerileri artarak gelişme göstermektedir (Erol vd., 2021, s. 127). Bu sebepten hedef kitle belirlerken yaş sınırlaması yapmak çok önemlidir. Her çocuk yaşının özelliklerine göre davranışlarda bulunmaktadır.

Okul öncesi yaş grubunun içinde yer alan çocuklarda ilk algılama kulakla daha sonra ise göz ile olmaktadır. Daha çok arkadaş gruplarıyla fiziksel oyunlara karşı istek duyar ve kelime oyunlarından hoşlanmaktadır. Seçilen kelimelerde onların hayal dünyalarında yer edecek biçimde kullanılmalıdır (Yalçın & Aytaş, 2012, s. 38-39). Bu sebepten hedef kitlenin çok iyi tanınması ve üzerinde araştırma yapılması gereklidir.

Hedef kitlenin 3-6 yaş arası belirlenmesinden dolayı tasarım uygulamasında da hedef kitlenin yaşına uygun şekilde bol görselli ve basit kısa cümlelerin kullanılması tercih edilmiştir. Bu yaştaki çocukların özellikleri dikkatle araştırılıp incelendikten sonra tasarıma geçilmiştir. Tasarım süreci ve fikri ortaya atıldıktan sonra ilk öncelikli olarak hedef kitle belirlemesi yapılmalıdır. Daha sonra diğer aşamalara geçilmesi yararlı olacaktır. Kimlere bu tasarım uygulamasının yapılacağı baştan karar verilmesi gereklidir. Çünkü kitabı yaparken yazı karakteri, sayfa düzeni, renk kullanımı, malzeme seçimi, resimlemesi daha birçok özellikleri hep hedef kitlenin yaş grubuna göre yapılmaktadır. Önce yaş grubu netleşir daha sonra buna uygun içerik, biçim, nitelik ve görsel tasarımları oluşturulur.

4.1.4. Hikâye Yazımı

Bu tasarım uygulamasında hikâye yazmaya başlandığında iyi kurgulanmış olmasına dikkat edilmiştir. Gereksiz detaylar verilmeden, yeteri kadar bilgi verilmeye çalışılmıştır. Hikâyede verilmek istenen mesaj, kendi başına bir şeyler başarma, istediği bir şeye ya da amacına ulaşabilmek için çaba göstermesi ve emek vermesi gerektiği işlenmiştir. Hikâyede duruluk söz konusudur. Basit ve anlaşılır olmasına dikkat edilmiştir. Ayrıca oluşturulan yapıtın konuyu belirleyerek anlatması, biçim ve içeriği vurgulamasına özen gösterilmiştir.

Hikâyede Mert karakterinin başından geçen bir yolculuk anlatılmaktadır. Hayaliyle başlayan ve bu hayaline giden yolculukta başına gelenleri içermektedir. Önce basit bir olay örgüsüyle başlangıç, orta, zirve noktası, çözüm ve son kurulmuştur. Mert'in azmi, sabrı ve sonunda yaşadığı o büyük mutluluk çok güzel bir şekilde anlatılmıştır. Biriktirdiği parayla kendi balığını alabilmesi ona sadece bir balık değil, büyük bir özgüvende kazandırmıştır. Hikâyeyi okuyan veya dinleyen çocuklarda karakterle özdeşim kurduğunda aynı duyguları hissedecektir. Başlık olarak ise "Mert'in Hayali" hikâyenin duygusuna özel seçilmiştir.

Kullanılacak dil seviyesi hedef yaş grubuna uygun olacak şekilde yazılmalıdır. Tasarım uygulamasının hikâye yazımında buna önem verilerek yazılmıştır. Her bir sayfada kısa cümleler olacak şekilde, temel olaylar ve basit diyaloglar kullanılmıştır. İçerik açısından özellikleri tema, konu, dil ve anlatım, kurgu, mesaj, karakter, mekân hikâye yazımında çok önem taşımaktadır.

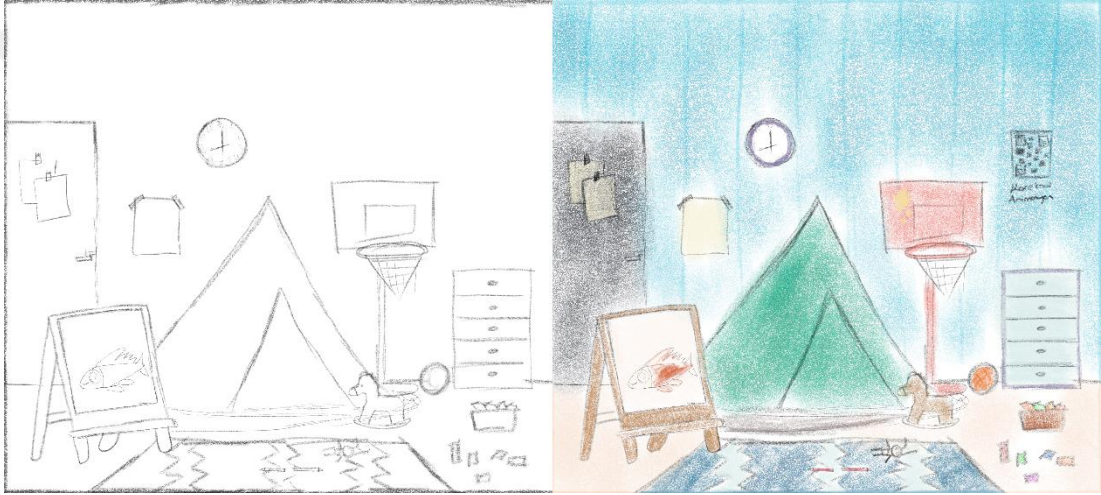
Hikâyeyi kitaba geçirmeden önce kahramanın neler yaşayacağı ve nereye kadar yol alacağı sağlam bir olay örgüsüyle zaman sıralamasına göre bilinmekteydi. Küçük küçük notlar alınarak hikâye yazımı ve olan biteni oturtuktan sonra kitabın sayfalarına geçirmekte yarar vardır. Yoksa kafa karışıklığına neden olarak belli bir sonuca varılmayabilir. Bununla birlikte karakterin bütün özelliklerini içini ve dışını her şeyini iyi bilmek de gereklidir.

Oker'e (2021) göre bir hikâyenin olay örgüsünde öncelikli olarak orta kısmında temel bir çatışmanın yerleştirilmesi gerektirir. Çatışmanın net bir şekilde meydana çıkması için kiminle kim arasında ve hangi nedenlerden ötürü olacağı belirlenmelidir. Sonunda ise bu çatışmanın nasıl bir çözüme kavuşacağı bilinmesi gerektiğini vurgulamıştır.

4.1.5. Eskiz Çalışmaları

Bir tasarıma eskizle başladığında akılda olan fikirleri anlatma imkânı sunmaktadır. İlk başta küçük ve dengeli oluşturmalar yapılmalıdır. Zihinde şekillenen her şeyi bir yere not etmeli daha sonra resimlemeye geçilmelidir. Bu şekilde başladığında beklenmedik bir şekilde tasarımın ortaya çıktığı görülecektir (Hegarty, 2020, s. 11). Tasarımın ana hatları oluşana kadar gerekli değişiklikler her zaman ön eskiz çalışmaları ile şekillendirilir. Tasarımcılar zihinde şekillenenleri eskiz yardımıyla eyleme geçirmektedir. Bu şekilde planlı tasarım yapmak sürecin düzenli işlenmesini sağlamaktadır.

Şekil 55. Tasarım Uygulamasının Eskiz Çalışması



Kaynak: Mürekepçi, 2025

Etkileşimli basılı çocuk kitabının tasarımına başlamadan önce eskiz çalışmaları yapılmıştır. Tasarım fikri tamamlandıktan sonra hedef kitle belirlemesi ve hikâye yazım işlemleri doğrultusunda Şekil 55'te görülen eskiz çizimleriyle sayfa taslakları oluşturulmuştur. Mekân içerisinde obje ve karakterin nasıl konumlanacağı kabataslak gösterilmektedir. Düşüncede olan tasarım, eskiz ile somut bir çalışmaya dönüşmektedir. Her sayfa için hikâye çizimleri oluşturulmuştur.

Eskiz çalışmasını yaparken etkileşim tasarımları da göz önünde bulundurularak planlanmıştır. Ayrıca geleneksel kitaplardan farklı olarak kullanıcı yönlendirmeleri de düşünülerek yapılmalıdır. Bu şekilde yapılmadığında daha sonra zorluk çekileceği unutulmamalıdır. Etkileşim unsurları animasyonla mı başlayacak yoksa dokunma tekniği mi kullanılmalı veya kaydırmalı mı olsun bunlar eskiz aşamasında belirlenmelidir. Etkileşimin yerleşimi ve işlevlerinin gösterilmesi bu aşamada yeterli olacaktır.

4.1.6. Storyboard

Resimli taslak veya çizim planlaması da denilen storyboard genellikle sinema sektöründe kullanılmaktadır. Hikâye yazımı bittikten sonra ardından eskiz denemeleri yapılmasıyla en son karar verilen sahneler taslak üzerinde kontrol edilmektedir. Hikâyeden alınan yazılar ve onlara eşlik eden görsellerin birlikte sunulması işlemdir. Her bir objenin nerede olacağını ve karakterlerin hareketleri sayfa içerisinde belirli bir kurguya göre ve kompozisyon kurallarına uyarak yerleştirme yapılmaktadır. Storyboard hikâye akışının ritmini, sayfa düzenini ve anlatım biçiminin bir düzen içerisinde olmasını sağlamaktadır.

Şekil 56. Tasarım Uygulamasının Storyboard Çalışması



Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 56'da "Mert'in Hayali" hikâyesinin şablon üzerine yerleştirilmiş sayfalara ve sahnelere bölünen taslak çizimleri yer almaktadır. Bölümlere ayrılan yazılar her bir sayfaya hangi metnin geleceği belirlenerek konumlandırılmıştır. Basit çizimlerle planlanan sahneler hangi karakterin görüneceği, tek sayfalı mı çift sayfalı olacağı, boşluk, denge gibi tasarım ilkeleri düşünülerek çizilmiştir. Metin ile görsel ilişkisi dikkate alınarak sayfalar arası çeşitliliği sağlamak için yakın, genel, bel ve boy planlar kullanılmıştır. Her bir durumun tamamlanması bittikten sonra son şekli verilmiştir. Toplam 12 şablon planlanarak yapılmıştır.

4.1.7. Kullanılan Renkler

İllüstrasyon çizimleri bittikten sonra renk verme işlemi gerçekleştirilmiştir. Kolaylık sağlaması açısından renk paleti oluşturularak kullanılmıştır. Çocuk kitaplarında görsel algı büyük önem taşıdığından renk kullanımı titizlikle planlanmıştır. Çocukların sevebileceği, görsellere bakarken keyif almalarını sağlayacak renkler seçilmeye çalışılmıştır. Renklerin doğru, etkili ve bilinçli bir şekilde kullanımı, çocukların gelişimine ve kitapla kurduğu ilişki açısından çok önem taşımaktadır. Bu nedenle görsel çekicilik sağlayan renkler seçilmeye çalışılmıştır.

Şekil 57. Tasarım Uygulamasında Kullanılan Renkler



Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 57’de tasarım uygulamasında kullanılan renklerden oluşturulan renk paleti sunulmuştur. Parlak renkler tercih edilip kitapta heyecan, mutluluk ve canlılık sağlanmaya çalışılmıştır. Bu renkler çocukların dikkatini ve ilgisini çekmektedir. Ayrıca sayfaya odaklanmalarını sağlamakta da etkilidir. Renk doygunluğu ve kontrast düzeyi, çocukların ilgisini çekecek biçimde ayarlanmıştır. Böylelikle görsel anlatım aracılığıyla çocuklara anlatılan içerikleri okuma ve yorumlama becerilerini de geliştirmektedir.

Sıcak renklerden kırmızı, sarı, turuncu tonları enerji ve neşe duygusu vermektedir. Soğuk renklerden ise mavi, mor, yeşil sakinlik ve huzuru yansıtmaktadır. Duygu durumlarını, olayların atmosferlerini ve mekânları anlamlandırmada renkler çok etkilidir. Tasarım uygulamasında da uyumlu ve çeşitli renkler kullanılmıştır. Bu sayede çocukların estetik algılarını geliştirip beslemektedir. Hikâyeyi takip etme ve anlam kurma renkler aracılığıyla etkileşimi artırmaktadır. Hedef kitlede artık bu yaşlarda renkleri ayırt edebildiğinden çeşitli renkler kullanılmıştır. Okumayı bilmeseler de görselden ne olduğunu anlamaktadır. Renkler yoluyla yeni anlam katmanları oluşmaktadır.

4.1.8. Karakter Tasarımı

Karakter olarak baş kahraman çocuk, yan karakterler ise anne ve balıklardan oluşmaktadır (bkz. Şekil 58). Kafa karışıklığı oluşturmaması açısından az miktarda karakter tercih edilmiştir. Öte yandan hedef kitlenin özdeşim kuracağı bir karakter tasarlanmıştır. Sade ve güçlü karakterlerle vurucu bir tasarım çalışması ortaya çıkarılmıştır. Yuvarlak hatlarla biçimlendirme karakterlere sevimli bir hava katmıştır. Ana karakterin özellikleri 2 gruba ayrılarak oluşturulmuştur. Bu grup içerisinde temel ve ayırt edici özellikler yer almaktadır.

Şekil 58. Tasarım Uygulamasının Karakter Tasarımları



Kaynak: Mürekepçi, 2025

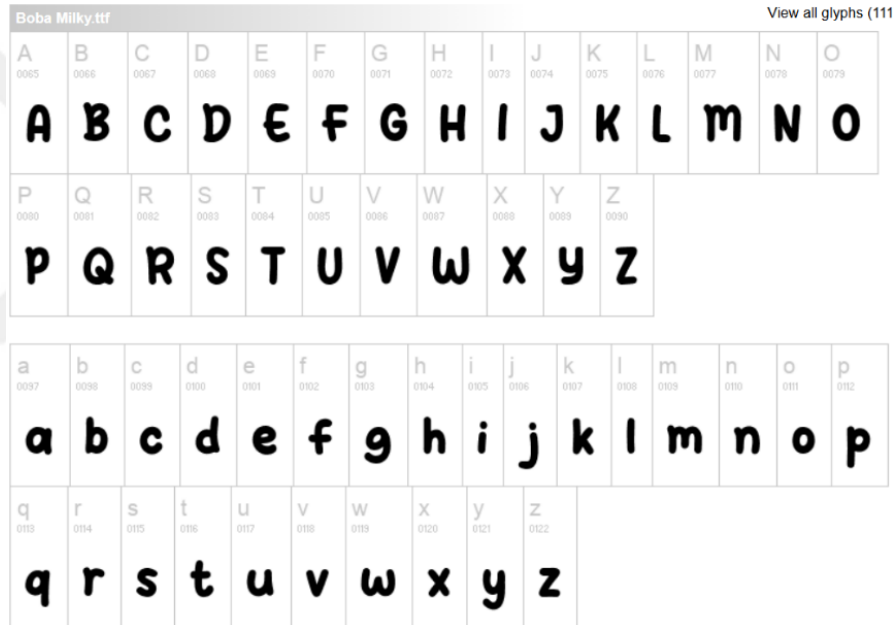
Temel özellikleri şu şekildedir: Adı Mert'tir. Beş yaşındadır. 110 cm boyundadır. Kilosu 18 kg'dır. Cinsiyeti erkektir. Göz rengi mavidir. Koyu kahverengi saçlıdır. Yüz şekli yuvarlaktır. Buğday tenlidir.

Ayırt edici özellikleri: Sportif ve günlük giyim stiline sahiptir. İyi niyetlidir. Alışkanlıkları arasında dağınık olmak vardır. Sağlık durumu iyidir hiçbir sorunu yoktur. Resim yapmak ve top oynamak gibi hobilere sahiptir. Yumuşak ses tonu vardır. Herhangi bir engellilik durumu yoktur. En zayıf yönü gıdıklanma olarak söylenebilir. Çok zekidir. Sevimli bir yürüyüş tarzına sahiptir.

4.1.9. Tipografi Seçimi

Tipografiler, serifli ve serifsiz olarak iki gruba ayrılmaktadır. Bu tasarım uygulamasında serifsiz yazı karakteri tercih edilmiştir. Harflerde bulunan küçük çıkıntılar, serifsizlerde yoktur. Bu şekilde olması çocuklarda harfleri tanıma kolaylığı sağlarken daha modern ve enerjik bir görünüm vermektedir. Tipografi seçiminde açık ve koyu alanların dengeli olmasına dikkat edilmiştir. Harf anatomisine de özen gösterilerek çok dar, çok geniş, çok ince, çok kalın olmayan seçimler yapıp elemeyen geçirildi. En son “Boba Milky” yazı karakteri seçilerek kullanılmasına karar verilmiştir (bkz. Şekil 59). Dafont.com üzerinden indirilen bu tipografi, tasarımcısı tarafından kişisel ve ticari kullanım için %100 ücretsiz olarak sunulmuştur.

Şekil 59. Tasarım Uygulamasında Seçilen Tipografi



Kaynak: Dafont, 2023

Harflerin arasındaki boşluklar görsel algı açısından önem taşıdığından çok ayırık ya da birleşik olmayacak şekilde ayarlanmıştır. Düzen içinde ritim oluşturulması okuma verimini etkilemektedir. Punto büyüklüğü 16pt olacak şekilde ayarlanmıştır. Okuyucunun ufak puntolu yazıları okuması zor olmaktadır. Ufak olduğunda kitabı kendisine fazlaca yaklaştırabilmektedir. Bu sebepten punto boyutu çok küçük tercih edilmemiştir. Yazı tipi İngilizce karakterli olduğu için gereken yerlerde düzeltmeler yapılmıştır. Tipografi seçiminde dikkat edilen bir husus da illüstrasyonun önüne geçmeyecek bir yazı karakterinin kullanılması hedeflenmiştir.

4.1.10. İç Sayfa ve Etkileşim Tasarımları

Diğer aşamalar tamamlandıktan sonra sayfa tasarımlarına geçilmiştir. Toplam 8 sayfadan oluşmaktadır. İlk başta sayfalarda hangi etkileşim tasarımları olacağına karar verildikten sonra tasarım uygulaması yapılmıştır. İncelenen etkileşimli basılı çocuk kitaplarının tasarım tekniklerinin bazıları uygulamada kullanılmıştır. Ayrıca resimli çocuk kitaplarında bulunması gereken özellikler dikkat alınarak yapılmaya çalışılmıştır. Sayfaların ölçüleri ise 28 x 25 cm olarak karar verilmiştir.

Şekil 60. Tasarım Uygulamasının 1. Sayfa Görünümü



Kaynak: Mürekepçi, 2025

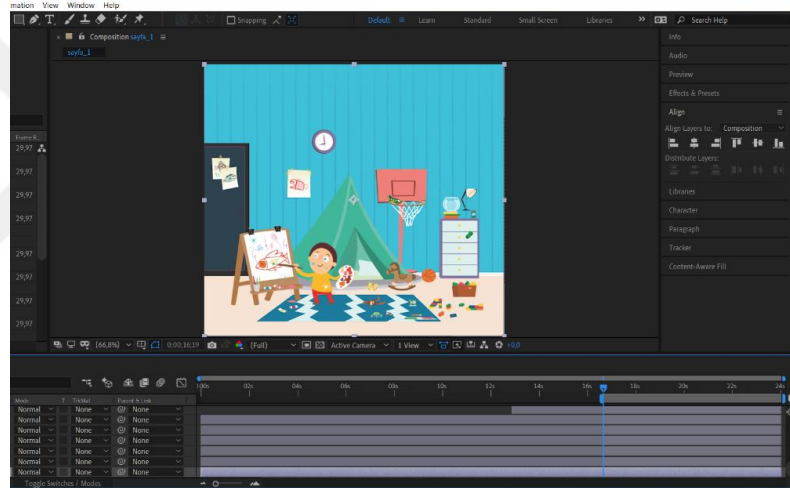
Şekil 60'da tasarım uygulamasının 1. sayfa görünümü bulunmaktadır. Mekân olarak çocuk odası, iç mekân kullanıldı ve daha önceden oluşturulan renk paleti ve eskiz çizimde kolaylık sağlamıştır. Yumuşak renk geçişleriyle huzurlu bir atmosfer sağlanmaya çalışılmıştır. Zaman kullanımında da gündüz seçilmiştir. Mert'in hayali ile başlayan hikâyeye, çocukları sürükleyip götürmektedir. Sayfadaki güçlü mekân tasarımı daha ilk sayfada kendisini göstermektedir.

Genel planda yapılan sayfa tasarımı mekânın boyutlandırılmasını ortaya çıkarmaktadır. Hikâyede olayın ilk başta nerede geçtiğinin tanıtımı yapılan bu sayfa ile karakterin dünyasına atılan adımın geniş bir görüş alanı başlangıcı verilmektedir. Genel planda görsel unsurlar düzenlenerek dengeli bir kompozisyon oluşturulmuştur.

Karakterin ayırt edici özellikleri arasında bulunan alışkanlıklarında dağınık olması bu sayfada oyuncaklarının etrafa dağıtılmasıyla gösterilmiştir. Ayrıca resim yapmak ve top oynamak gibi hobilere sahip olması yine ilk sayfada gösterilmeye çalışılmıştır. Tipografi seçimi tamamlandıktan sonra metnin belirli bölümü sayfanın boş alanına gelecek şekilde yerleştirilmiştir.

Etkileşim tasarımı olarak 1. sayfada karekodunu okutarak bir animasyon çalışması yapılmıştır. Karekodunu ücretsiz olarak “QR Code Generator” web sitesi üzerinden oluşturularak kitabın sayfasına yerleştirilmiştir (bkz. Şekil 60). Sayfaya yazılan “QR kodunu taratarak bu sayfanın animasyonunu izleyebilirsin” ile çocuk etkileşime davet edilmekte ve hikâye bir hareketli dijital görsel içerikle desteklenmektedir. Teknolojinin kontrollü bir şekilde eğitici kullanımı sağlanmaktadır.

Şekil 61. Tasarım Uygulamasının 1. Sayfa Etkileşim Tasarımı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

Adobe After Effects programı kullanılarak yapılan 2 boyutlu animasyon çalışması 1. sayfanın etkileşim tasarımını oluşturmaktadır (bkz. Şekil 61). Karakterin animasyon hareketi tuvali boyamasıyla başlamakta ve devamında fırça uçundaki boyayı arka tarafa sıçratmasıyla devam ederek potanın boyanmasına sebep olmaktadır.

Animasyon kullanımı etkileşimli çocuk kitaplarında öğrenmeyi eğlenceli hale getirerek çocukların dikkatini daha çok çekmektedir. Bu şekilde hikâyeye derin bir bağ kurmalarını sağlamak kolaylaşmaktadır. Yaş grubuna göre animasyon kısa tutularak basitlik tercih edilmiştir. Fazla karmaşık olmamasına özen gösterilerek dikkat dağınıklığına sebebiyet verilmemiştir. Bununla birlikte artık çocuğun kitaba karşı aktif katılımı sağlanmaktadır. Etkileşim deneyimini artıran animasyon, çocukların duygusal tepkilerini uyandırmaktadır.

Şekil 62. Tasarım Uygulamasının 2. Sayfa Görünümü



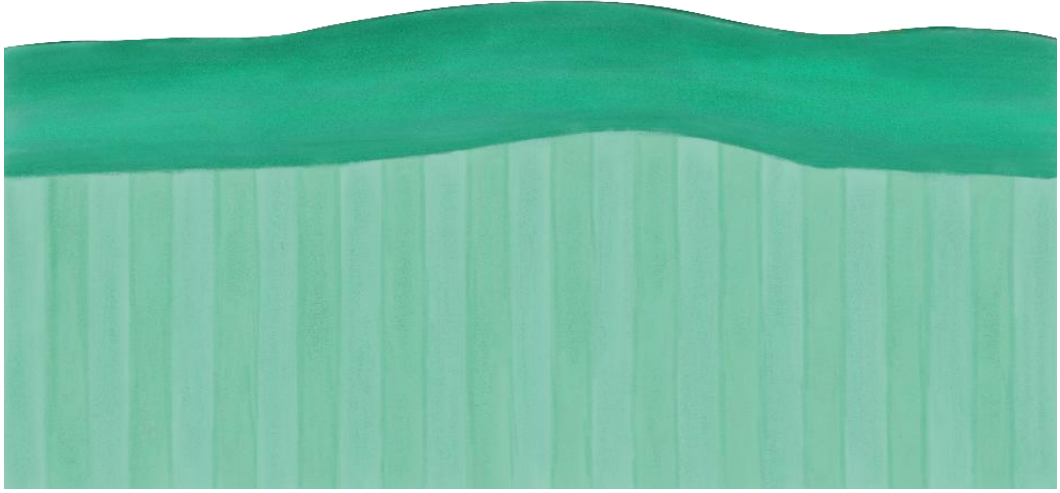
Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 62’de tasarım uygulamasının 2. sayfa görünümü bulunmaktadır. Mekân olarak yine çocuk odası bu sefer yatakta yatışı kullanıldı ve yakın plan bir kurguyla tamamlanmıştır. Doku kullanımı olarak renk geçişleriyle tonlanarak ve çizgili desen ile verilmeye çalışılmıştır. Yumuşak ve sakin bir hava katmaktadır. 1. sayfada karakteri genel planda boydan görürken bu sayfada artık yakınlaşmakta ve çocuklarla bir bağ kurulmaya çalışılmaktadır.

Mert karakteri sabah uyandıığında babasının yatak ucuna bırakmış olduğu paralarla karşılaşmaktadır. Aile içinde yapılan küçük sürprizler sunulmaktadır. Elini uzatması ve paralar, sayfanın odak noktası olarak gösterilmektedir. Yüzünde mutlu ve heyecanlı bir ifade vardır. Paraları almakta ve biriktirdiği diğer paralarının yanına koymak için heyecanla yatağından kalkmaya yeltenmektedir.

Ayrıca yanına oyuncaklar koyularak tasarlanan bir sayfadır. İlhan’a (2021) göre çocukların yanında bir oyuncak, battaniye, eşarp ya da yazma gibi sevdiği herhangi bir eşya ile uyuması güven ortamına hazır olmadığının göstergesi olduğunu dile getirmektedir. Ek olarak uyku halinde çocuk gerçek dünyadan kopması ile kendini güvende hissetmek için yanında bir nesne tutmasıyla alakalı olduğunu belirtmiştir. Karakterde kendini güvene almak için yanına sevdiği üç oyuncakı koyularak çizilmiştir.

Şekil 63. Tasarım Uygulamasının 2. Sayfa Etkileşim Tasarımı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

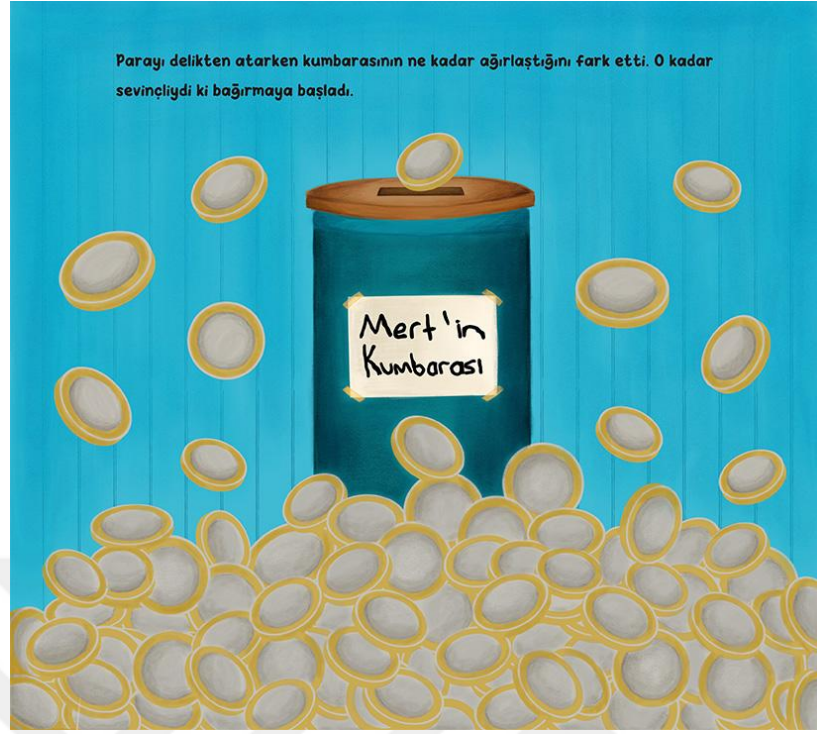
Etkileşim tasarımı olarak 2. sayfada açılır kapanır sayfalar tekniği kullanılmıştır. Yorgan açılıp kapanan tarzda sayfaya sonradan ilave edilen ayrı bir sayfadan oluşmaktadır (bkz. Şekil 63). Açılan sayfada yorganın altında yatışı gösterilmektedir. Karakterin üzerini açıp örtme eylemi çocukların hoşlarına gidecektir.

Çocuklar açılır sayfayı çevirdiklerinde neyin ortaya çıkacağını merak etmektedir. Merak duygularını bu sayede okuma sürecine dahil ederek hikâyenin daha sürükleyici konuma gelmesi sağlanmaktadır. Arkasında ne olduğunu tahmin etmeleri ve neden sonuç ilişkisi kurmaları bilişsel gelişimlerini de desteklemektedir.

Ellerini kullanarak yaptıkları bu etkileşim ile el göz koordinasyonu ince motor becerilerini geliştirmek için çok faydalı olmaktadır. Ek olarak açılır kapanır bölümlerin olması çocuğun sadece dinleyici değil de aktif bir katılımcı olmasını ve etkileşimde bulunmasına yardımcı olmaktadır.

Tasarımcının hayal dünyasına bağlı olarak farklı nesnelere açılıp kapanması yapılabilmektedir. Bazen bir kitap sayfası açılırken bazen de evin kapısı açılabilir. Dolap kapağı, pencereler daha birçok obje açılır kapanır tasarlanabilmektedir. Bu sayfaları tasarlarken en önemli olan şey kâğıdın cinsi ve gramajıdır. Çok ince olmayan bir kâğıt seçilmelidir. Sayfadaki yorgan etkileşimi de büyük olduğundan yırtılmaya sebebiyet vermemek için iç sayfa kâğıdına göre daha fazla gramajlı bir kâğıt tercih edilmektedir.

Şekil 64. Tasarım Uygulamasının 3. Sayfa Görünümü



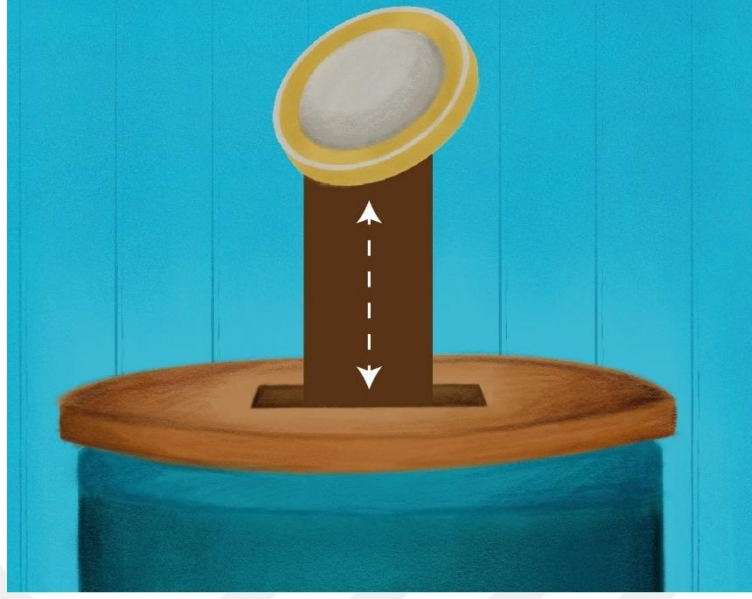
Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 64’te tasarım uygulamasının 3. sayfa görünümü bulunmaktadır. Mekân olarak kumbara ve paralar kullanılmıştır. Babasının yatak ucuna koyduğu para 2. sayfadaki metnin devamı niteliğinde bir çizim yapılmıştır. Yakın planda tasarlanan bu sayfa hikâyede imgesel olarak tasvir edilen paranın artık güçlü bir anlatım oluşturmak için kullanıldığı ortaya konulmaktadır. 2. sayfadaki küçük bir paranın ayrıntısıyla birden önemli olduğu beklentisi uyandırılmaktadır. Çünkü kumbarasının parayla dolması demek, Mer’in hayaline kavuşması anlamına gelmektedir. Bu sayfa çocuklara tasarruf ve para biriktirme gibi temaları eğlenceli bir şekilde sunmaktadır. Simgesel olarak görsel vurgu ayrıntısı, anlamlarla doludur.

Çocukların hedeflerine ulaşmak için çaba göstermeleri gerektiği anlatılmaktadır. Sabırla birikim yapmayı öğretmeye yönelik pozitif ve teşvik edici olmasıyla değerli bir mesaj içermektedir. Hedef belirlerken emek vermenin ne kadar değerli olduğu ortaya çıkmaktadır.

Kumbaranın üzerine yapıştırılmış kâğıt parçasında yazan “Mert’in Kumbarası” yazısı çocuksu bir hava katmakta ve sahiplenme duygusu vermektedir. Karakter el yazısıyla yazmış gibi bir his verilmektedir. 1. sayfada komodinin üzerinde duran küçücük bir kumbara iken artık çok yakın planla resmedilmiştir. Kumbaranın etrafında ve önünde birçok madeni paranın olması içine bol miktarda para atıldığının göstergesidir.

Şekil 65. Tasarım Uygulamasının 3. Sayfa Etkileşim Tasarımı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

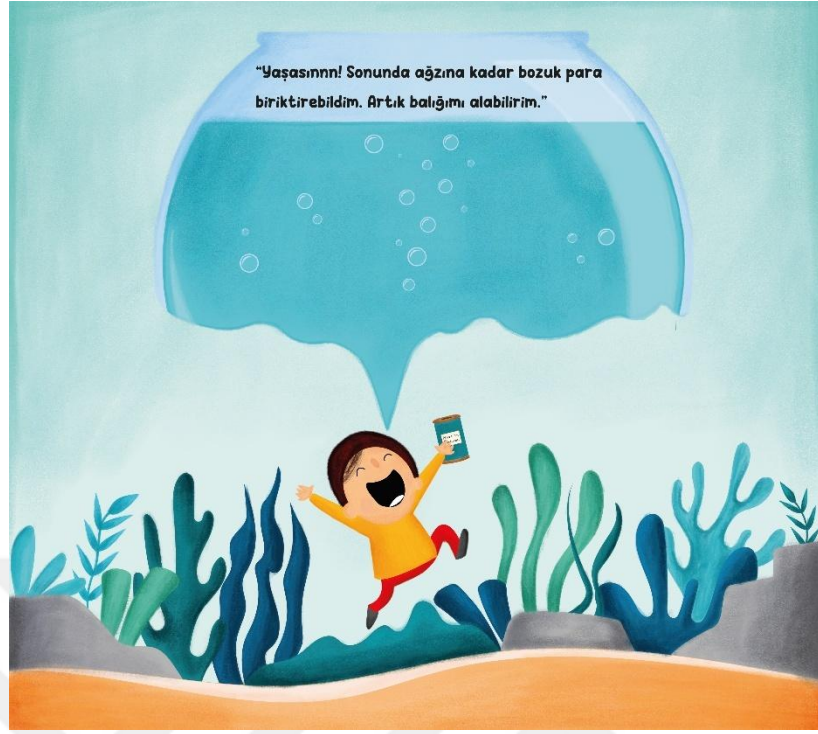
3. sayfanın etkileşim tasarımında parayı kumbaraya atışı canlandırılmaktadır. Aşağı yukarı kayan parça sayesinde parayı kumbaraya atmaları canlandırılmakta ve çocukların ellerini kullanarak kaydırma eylemini yapmasıyla etkileşimde bulunma sağlanmaktadır (bkz. Şekil 65). Çocukların el ve göz koordinasyon gelişimlerine katkıda bulunmaktadır.

Diğer sayfalarda da yapılan etkileşimli tasarım teknikleri gibi bu kaydırmalı parçada dayanıklı malzemedan yapılmıştır. Sürekli çekilip kaydırılacağı için iç sayfa kâğıdına göre daha kalın bir kartondan yapılması çabuk yırtılmasını önlemektedir.

Odak noktası ve görsel vurgu para üzerine çekilerek doğrudan anlatıyla ilgili görüntünün bağdaştırılmasına katkı yapmaktadır. Çocukların dikkatini küçük bir ayrıntıyla yoğunlaştırarak güçlü bir etkileşim kurması sağlanmaktadır. Genellikle bu yakın planda verilen ayrıntılar hikâyenin geniş dokusu içinde önemli bir işlevi karşılamaktadır.

Madeni parayı delikten atma sahnesinin canlandırılması ile etkileşimde bulunan çocuklara para biriktirme alışkanlığı kazandırmanın önemi ve sabırla emek vererek sonunda bir şeyler başarmanın mutluluğunu göstermek amacı taşımaktadır. Bu etkileşimle sorumluluk bilincinin gelişmesine katkı sağlanmakta ve birikim yapmanın somut sonuçlarını göstermektedir. Para yönetimi ve hedefe ulaşma konusunda farkındalık kazandırılmaktadır.

Şekil 66. Tasarım Uygulamasının 4. Sayfa Görünümü

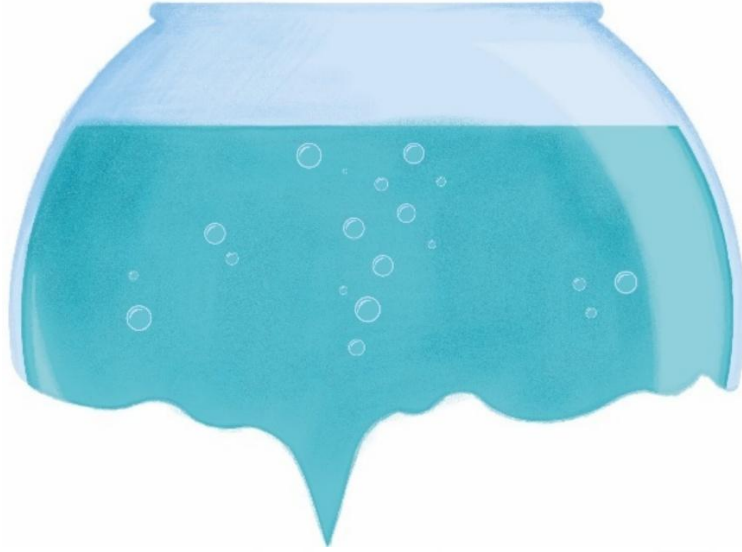


Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 66'da tasarım uygulamasının 4. sayfa görünümü bulunmaktadır. Mekân olarak akvaryum ve su altı manzarası kullanılmıştır. Parasını biriktirmesinin ardından karakterin sevinci yansıtılmaktadır. Boş akvaryum gösterilerek içinin balıkla dolacağı anlatılmaktadır. Ana karakterin sevinçten havaya zıplaması ve elindeki kumbara detayı metinde anlatılanları destekler niteliktedir. Diğer sayfalarda kullanılan renklerle uyumlu olması sebebiyle tonlama çalışılarak canlılık katması amaçlanmıştır.

Hayal kurmanın önemi ve bu hayale kavuşmanın mutluluğu resmedilmektedir. Birikim yapmanın sadece maddi değil, duygusal olarak da tahmin edici olduğunu karakterin sevinçle bağırmasından anlaşılmaktadır. Ayrıca karaktere yansıtılan hedefine adım adım ulaşma ve başarıma hissine vurgu yapılmaktadır. Ana karakterin artık kumbarasını tamamen doldurduğunu ve balık sahibi olmak için yeterli parayı biriktirdiği büyük bir sevinç ve başarı duygusu yaşadığı anlatılmaktadır. Bu sayfa oyuncak ya da evcil hayvan gibi isteklere ulaşmak için tasarruf yapmayı öğretmek ve finansal farkındalık adına önemli bir beceri geliştirmektedir. İsteddiği bir şeyi hemen almak yerine para biriktirerek almayı seçmesi çocuğun sorumluluk duygusunu ve planlama becerisini de geliştirdiği gösterilmektedir. Basit gibi görünen bu olay çocuklar için büyük bir başarının ardından gelen özgüvenine katkı sunmaktadır.

Şekil 67. Tasarım Uygulamasının 4. Sayfa Etkileşim Tasarımı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

1. sayfada komodinin üzerinde duran minik cam akvaryum fanusu artık yaklaştırılarak konuşma balonu şeklinde kullanılmış ve istenilen hayalle pekiştirme yapılmıştır (bkz. Şekil 67). Etkileşim tasarımı çıkartma şeklinde yapılmaktadır. Çıkarılan parça cırt cırt sayesinde yerine yerleştirilip çıkartılmaktadır. Bu etkileşimli tasarım ile çocuklara oyun oynuyor hissi verilebilecek ve kitapla olan zamanlarını sıkılmadan eğlenmeleri sağlanacaktır.

Yerleştirme gibi eylemler çocukların parmak kaslarını güçlendirmektedir. Uygun yere takmaya çalışmaları odaklanma becerilerini ve görev bilincini desteklemektedir. Çıkartmaları kendi başlarına yerleştirdiklerinde başarıma hissi yaşamakta ve özgüvenleri artmaktadır. Bu yüzden 4. sayfada etkileşim tasarımı olarak bu tekniğin kullanılmasına karar verilmiştir.

Çıkartma bir yapboz gibi ayrı parçadan oluşmaktadır. Ayrıca büyük bir parça olarak çıkarılmasına karar verilmiştir. Küçük olduğunda yaşı daha küçük çocukların yutma tehlikesiyle karşılaşacağından büyük yapılmıştır. Bazı kitaplarda bu çıkartmalar kelime eşleştirme, tanımlama veya hikâye tamamlama şeklinde etkinliklerle birlikte verilmektedir. Çocukların sahne oluşturmasına da fırsat veren izinler bulunmaktadır. Kendi kendilerine etkinlik yapabilme becerileri gelişmektedir.

Şekil 68. Tasarım Uygulamasının 5. Sayfa Görünümü



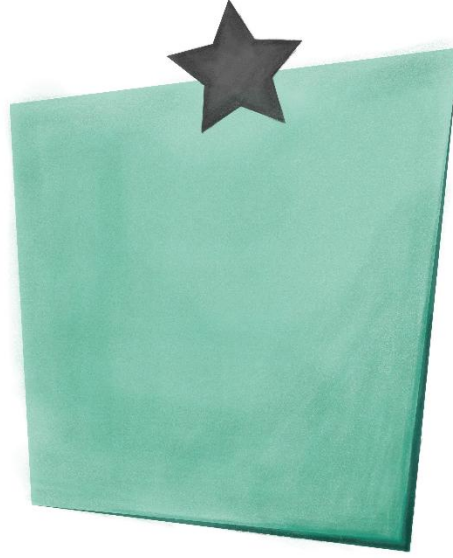
Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 68'de tasarım uygulamasının 5. sayfa görünümü bulunmaktadır. Mekân olarak bir mutfak ortamı, iç mekân kullanılmıştır. Belirli bir düzen içerisinde genel plan kompozisyonu oluşturulmuştur. İlk başta çocuğunun neye tepki verdiğini anlamayan annesinin şaşkınlığı, yüz ifadesi ile gösterilmektedir. Ayrıca mutfakta kullanılan renkler diğer sayfalar ile uyumlu şekilde yapılmasına dikkat edilmiştir.

Bu zamana kadar diğer sayfalarda ana karakter görülmekteydi. 5. sayfadan itibaren artık yan karakter olan annesi görülmektedir. Mert karakteri kumbarasını doldurmayı başardıktan sonra bu başarısını annesinin görmesi ve başarı anlarının ailesiyle paylaşılması ile ailesinin bu sürece dahil olması açısından önemli bir sayfadır. Annesinin yüzündeki şaşkınlık ifadesi olumlu bir şaşkınlıktır. Çocuğunun bu kadar kararlı ve sabırlı olmasını fark etmesi, emeğinin takdir edildiğinin göstergesidir.

Karakterin ailesiyle etkileşimini, başarılarının görünür olmasını ve bir hedefe ulaşmanın tatlı mutluluğunu paylaşmayı vurgulayan sıcak ve öğretici bir sayfadır. Çocuklar için bu sayfada çabaların görülmesi ve değer verilmesi onların motivasyonlarını önemli bir şekilde artırmaktadır.

Şekil 69. Tasarım Uygulamasının 5. Sayfa Etkileşim Tasarımı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

Etkileşim tasarımı olarak 5. sayfada buzdolabına yapıştırılan kâğıt sayfası, hareketli parça olarak mıknatıslı mekanizma sayesinde orada ayrıyeten durmaktadır (bkz. Şekil 69). Not kâğıdının arkasındaki mıknatıs ile sayfaya yerleştirilen mıknatıs yardımıyla birbirine yapışmaktadır.

Notluğun altında yazan “Sende bir hayalini yazmak ister misin?” sorusu vardır. Çocuk soruya cevap olarak bu çıkarılan kâğıda bir hayalini yazacaktır. Bu formda oluşturulmasından dolayı çocukla etkileşim sağlanmaktadır. Bu notluğa yazdığı hayalini isterlerse kendi buzdolaplarına da yapıştırabilirler. Arkasındaki mıknatıs sayesinde metal olan her şeye yapıştırılabilmektedir.

Gerçek yaşamdan örnekler sunmak sayfaya görsel bir zenginlik kazandırırken kullanılan o not kâğıdı detayı, çocuklar için estetik bir deneyim sağlamaktadır. Önemli olan bu deneyimi nasıl bir anlatımla göstereceğine bağlıdır. Tasarımcılar isterlerse bu etkileşimi farklı yönlerde yaparak anlatımı istediği biçimde oluşturabilmektedir. Önemli olan sayfada oluşturduğu kompozisyon ile etrafındaki şekillerle bağlantılı olan özneleri kullanmaktır. 5. sayfada bu bağlantı bir not kâğıdı üzerinden verilmiştir.

Karakter üzerinden çocuklara verilmek istenen onlar gibi hissedilen, düşünen ya da davranışta bulunmak isteyen çocukların özdeşim kurması ve bunu gerçekleştirmesi için hayallerini yazmasıyla farkında olmalarını şekillendirmektir. Ayrıca bu etkileşim, çocukların düşsel kazanımlar edinerek keşfetmelerini sağlamaktadır.

Şekil 70. Tasarım Uygulamasının 6. Sayfa Görünümü

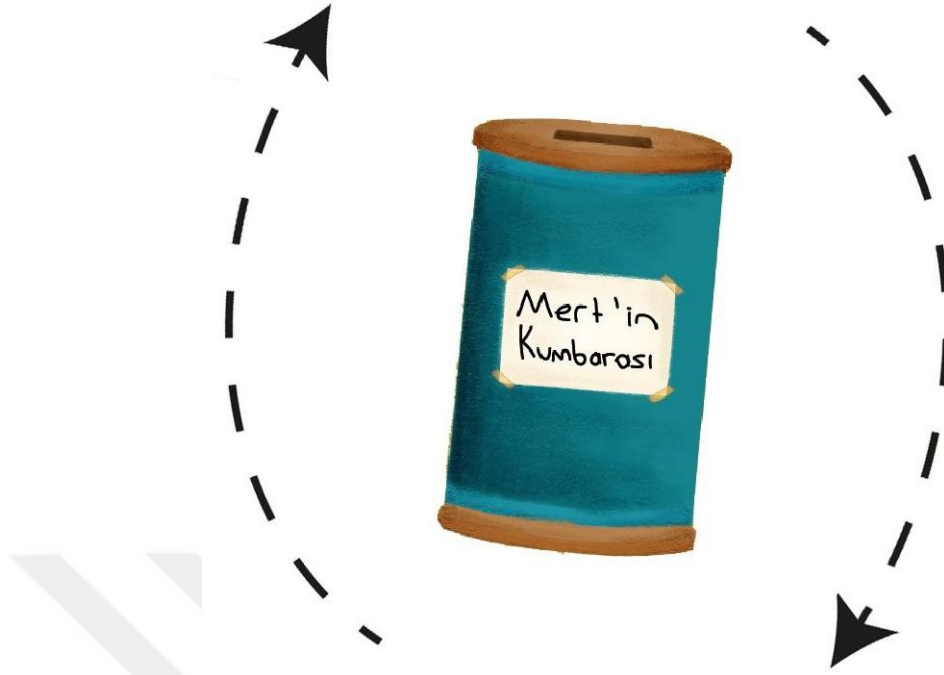


Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 70'te tasarım uygulamasının 6. sayfa görünümü bulunmaktadır. Mekân olarak mutfağın duvarı tercih edilmiştir. Anne yakın plan olarak çizilmiş ve kumbara detayıyla tamamlanmıştır. Annenin daha önceden verdiği sözü aklına gelerek onu anımsatmak üzere bir çizim gerçekleştirilmiştir. Artık o sözün yerine gelme zamanı olduğunu fark etmektedir. Böylelikle çocuklara verilen sözlerin önemini öğretmektedir. Annenin rehberliği sayesinde Mert karakteri kendi başına para biriktirmeyi, hedefe ulaşmayı ve ebeveynlerin çocuk gelişimindeki yapıcı rolünü vurgulamaktadır. Ayrıca çocuklara rehberlik etmenin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Sade ve sıcak bir görsel dil sunulmuştur. Biçimsel olarak renk, boşluk ve kontrastlığı kullanarak yapılmasına dikkat edilmiştir. Doku kullanımı olarak ise duvarda çizgi detaylarını barındırmaktadır. Arka plan sade tutularak annenin ve kumbaranın ön planda olması sağlanmıştır. Odak noktasını eliyle gösterdiği ve gözleriyle takip ettiği kumbaraya çevrilmektedir. Annesi bu başarının farkında ve gurur duymaktadır. Ebeveynlerle kurulan güven ilişkisini pekiştirdiği anlatılmaktadır. Arka planla anne karakter arasında renk kontrastlığı oluşturulmuştur.

Şekil 71. Tasarım Uygulamasının 6. Sayfa Etkileşim Tasarımı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

Etkileşim tasarımı olarak 6. sayfaya monte edilen kumbaranın döndürülmesiyle sağlanmaktadır (bkz. Şekil 71). Çocukların kumbarayı çevirmesiyle oyun oynuyor hissi verilmektedir. Bu sayede fiziksel bir eylemle hikâyeye katılım teşvik edilerek kitap sevgisi küçük yaşta kazandırılmaya çalışılmaktadır.

Annesinin verdiği söz döndürülme etkileşimiyle verilmeye çalışılmıştır. Çevirme işlemi yapıldığında kumbaranın bulanıklaşması, kumbaranın durmasıyla netleşmesi annesinin sözünü anımsatmaktadır. Kumbara detayı ile verilen sözün hatırlanması sembolik olarak gösterilmektedir.

Odak noktasının kumbara olması ve dikkat çekme amacıyla döndürme tasarım tekniğinin kullanılması sayfada anlatılanın görünürlüğünü artırmıştır. Kumbaranın hikâyeyi yönlendiren öge olması sebebiyle önemli bir işlevi barındırmaktadır. Çocukların zevkle döndürme işlemini tekrar etmek istemesi durumunda ise sayfadaki etkileşimi daha da güçlendirmektedir.

Şekil 72. Tasarım Uygulamasının 7. Sayfa Görünümü



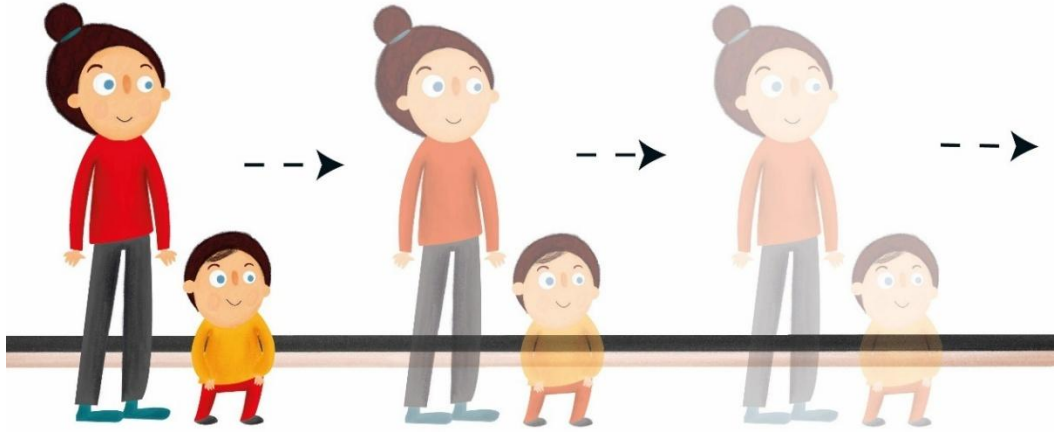
Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 72’de tasarım uygulamasının 7. sayfa görünümü bulunmaktadır. Mekân olarak sokak ortamı, dış mekân kullanılmıştır. Zaman dilimi ise gündüz tercih edilmiştir. Anne ve oğlunun balık almaya gidişleri resmedilen bu sayfada sonunda isteğine kavuşacağına az kaldığının müjdecisi konumundadır. Yine bu sayfada da renk uyumluluğuna dikkat edilmiştir.

Hedefe son adım olarak artık balık alma zamanı geldiği için bu sayfa çabanın karşılığını alma anının öncesine denk gelmektedir. Yolun ortasında değil de kaldırımda yürümeleri çocuklara örnek bir davranış kazandırmaktadır. Karakterin hayaline kavuşmanın mutluluğu resimde gösterilmektedir. Annesinin sözünden sonra yola çıkmaları verilen sözlerin her zaman tutulması gerektiğine dikkat çekmektedir. Karakter için yola çıkılması büyük bir mutluluk ve başarının anlamına gelmektedir. Kendi çabasıyla bir şeyi başarmış olması, özgüven ve emek temasına vurgu yapmaktadır. Gururlu bir şekilde yürüyüşü bunları kanıtlar niteliktedir.

Görselin oluşturulmasında altın orana dikkat edilerek bir kompozisyon ve yerleşim dengesi gösterilmektedir. Karakterler, görselin sol alt kısmında yaklaşık olarak yatay düzlemde %30’luk bir dilimde yer almaktadır. Odak noktası olarak anne ve çocuk gösterilmiştir. Görsel yatay olarak üç bölüme ayrılmıştır. Gökyüzü, evler ve yol 1/3 kuralına uygun estetik bir anlayışla yapılmıştır.

Şekil 73. Tasarım Uygulamasının 7. Sayfa Etkileşim Tasarımı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

7. sayfada etkileşim tasarımı olarak sürgü mekanizması gibi kaydırmalı bir şekilde oluşturulmuştur (bkz. Şekil 73). “Balık almaya gitmeleri için sağ tarafa kaydır” komutuyla etkileşim aktifleştirilmektedir. Çocukların zevk alarak kaydırma işlemini yapacağı ve birkaç kez tekrar yapmak isteyecekleri tarzda bir etkileşim sağlanmaya çalışılmıştır. Kitapla oynayarak etkileşime geçmek çocukların kitap okuma deneyimlerine karşı pozitif duygularını geliştirmesini sağlamaktadır. Bu deneyimle hedef kitlenin ileriki yaşlarında uzun vadede okuma alışkanlığı edinmelerine katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

Eylemsiz okumadan farklı olarak çocukların kitapla etkileşime girmesi öğrenmenin daha kalıcı ve etkili olmasına sebep olmaktadır. Kaydırma yöntemi, çocuklara el ve göz bağlantısı sayesinde uyumlu çalışma becerisi getirmektedir. Sağ tarafa kaydır komutu ile yönleri de öğretmiş olmaktadır. Hem yön hem de hız algısı vermeye yardımcı olduğundan basit ama etkili bir yöntem aktarmaktadır. Bu nedenle sağının ve solunun neresi olduğunu etkili bir şekilde öğrenmektedir.

Bu tür teknikler çocuklara hikâyeyi sadece dinlemek değil, aynı zamanda yaşamak fırsatı da sunmaktadır. Kaydırma tekniğinin uygulanması hem anlatım açısından hem de kullanıcı deneyimi açısından çok yerinde bir tercih olduğu düşünülmektedir. Yol boyunca kademeli olarak adım adım ilerleyerek hareket ediyor görünümü sağlamaktadır. Bu da çocuklar üzerinde karakterlerle birlikte yürüme ve hikâyeye eşlik etme hissi vermektedir.

Şekil 74. Tasarım Uygulamasının 8. Sayfa Görünümü



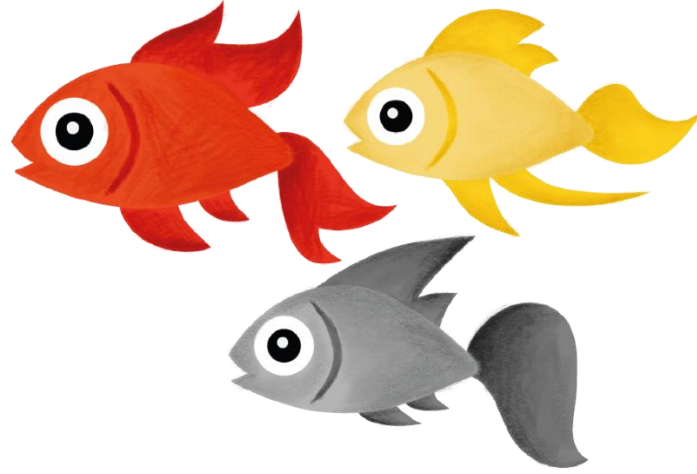
Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 74'te tasarım uygulamasının 8. sayfa görünümü bulunmaktadır. Mekân olarak akvaryum içindeki suyu kullanılmıştır. Karakterin akvaryumun arkasından baktığı görüntüsü bulunmaktadır. Yüzünün bu şekilde gösterilmesi hem mecazi hem de hayal gücüyle ilişkilidir. Balığa sonunda kavuştuğu anlatılan bu son sayfada karakterin mutluluğu paylaşılmaktadır. Karakterin ışıltılı gözleriyle göstermiş olduğu turuncu balık, almak istediği balık olduğunu göstermektedir. Karakter balıklara o kadar hayran ki kendini onların dünyasında hayal etmektedir.

7. sayfada genel bir plan kullanılırken bu sayfada yakın plana geçiş ile can alıcı rol oynayan balığa kavuşmanın ayrıntısı sunulmaktadır. Buradaki yakın plan kullanımı balığın ve çocuğun görsel olarak altını çizerek hikâyenin gelişmesindeki bağlantıyı aydınlatmaktadır. Karakterin mutluluğu yüz mimik hareketlerinden hissedilmektedir. Tematik içeriğe katkı yapan bu yakın plan, karakterin sevincine odaklanmayı sağlamaktadır. Metinde anlatılanlarla uyumlu bir çizim yapılmıştır.

Çocuklara sabırla vazgeçmeden çabalamanın sonunda başarının resmi gösterilmektedir. Hem hayaline kavuşacak olmanın hem de çok mutlu olacaklarının resmidir. Ayrıca bu mutlu sonla çocuk ile kitap arasında hikâye sebebiyle duygusal bir bağ kurulmaktadır.

Şekil 75. Tasarım Uygulamasının 8. Sayfa Etkileşim Tasarımı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

8. sayfada etkileşim tasarımı olarak soru cevap şeklinde ve çıkartmalı balıklar kullanılmıştır (bkz. Şekil 75). Çocuklara yöneltilen “Sen olsan hangi balığı seçerdin?” sorusuyla onların verdikleri cevaplar kelime dağarcıklarını ve ifade yeteneklerini geliştirmektedir. Bu sayede diyalog ve dil gelişimine de destek olunacaktır. Sorunun cevabı olarak seçtiği balığı çıkartıp alabilecektir.

Ebeveynlerin “Neden o balığı seçtin?” gibi sorularla iletişimi artırması çocuğun kendini ifade etme becerisini güçlendirecek ve ebeveynleriyle birlikte güzel bir okuma etkinliği sağlanmış olunacaktır. Çocukların kendilerini karakter yerine koyup balıklardan birini seçmesi hikâyeye aktif katılımını da sağlamaktadır. Öte yandan karar verme işlemi balıklar arasında seçim yapma hakkı verilmesiyle açığa çıkmaktadır. “Bu balığı seçiyorum” eylemi kitabın kontrolünü bir anlığına çocuğa vermekte ve kararının hikâyeyi değiştirdiği izlenimi doğurmaktadır. Hangi balığı seçeceğine dair süreci ve doğru yere koyması problem çözme becerisini etkinleştirmektedir.

Balıkların farklı renkte oluşu renk öğrenimine de katkıda bulunmaktadır. Seçenekler arasında farklı tercihlerin olması renkleri öğretmek amacıyla bilinçli olarak yapılmıştır. Renkler sayesinde çocukların görsel ayırım yapma muhakemesi gelişmektedir. Çocuklar balıklarla zihinsel bir bağ kurmaktadır. Balıkları çıkartıp yerlerine yerleştirdiklerinde bilişsel becerileri de gelişmektedir. Bu sebepten çocukların kitaba hâkimiyet kurması artmaktadır. Ayrıyeten çocuklarda görsel hafıza ve detay algısı oluşturarak öğrenmelerini kolaylaştırmaktadır. Çocukları pasif bir dinleyici pozisyonundan çıkartıp aktif bir okuyucu haline getirmektedir.

4.1.11. Kapak Tasarımı

Hikâyenin içeriğiyle uyumlu kapak tasarımı yapılmasına dikkat edilmiştir. Çocuğun kitaba yönelmesini ve ilgisini hemen çekmesini sağlayan görsel tasarım anlatımı olarak ilk uyarıcı kapaklardır. İç sayfaların tasarımı bittikten sonra kapak tasarımı hazırlanmıştır. Gizem, macera ve duygusallık durumu görselle sezdirilmiş ve ön planda kapak olacağından özen gösterilerek başarılı bir tasarım gerçekleştirilmiştir. Tasarımı yaparken hedef kitle ile empati kurmaya ve mesajın doğru iletilmesine önem verilmiş ayrıca sayfa düzenine de itina gösterilerek dengeli bir yerleştirmeye çalışma uygulanmıştır. Kitabın ambalajı kapağı olduğu için dış hatlar düz şekilde yapılmıştır.

Şekil 76. Tasarım Uygulamasının Kapak Tasarımı



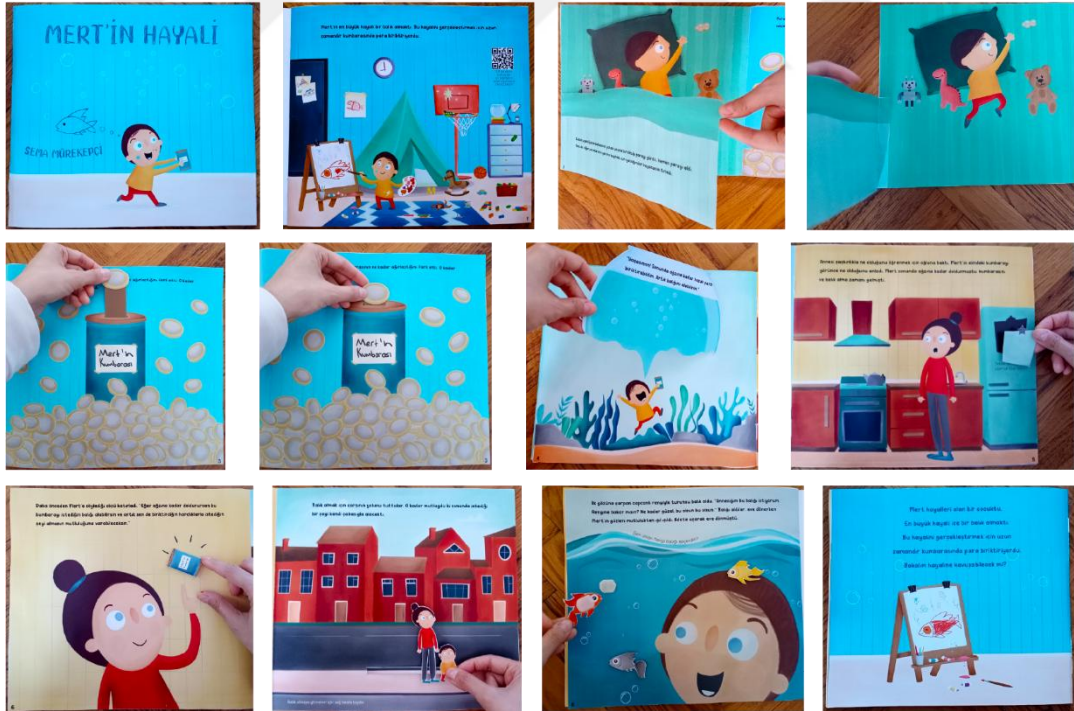
Kaynak: Mürekepçi, 2025

Ön kapağındaki kitap isminde “KampungOrange” yazı karakteri kullanılmıştır. 88 punto büyüklüğü seçilmiştir. Yazar ve çizer ismi ise daha küçük tutularak balığın altına yerleşim yapılmıştır. İç sayfalarda kullanılan renklerden oluşan canlı, parlak ve kontrast renkler kullanılmaya devam edilmiştir. Ön ve arka kapak bir bütün olacak şekilde tasarlanmıştır. Arka kapak yazısı ise tam ortalanarak, duvarın boş alanına yerleştirilmiştir (bkz. Şekil 76). Hedef kitle ilk başta ön kapağı görmekte daha sonra kitaplıkta ise sırt kısmını üçüncü olarak ters çevirdiğinde arka kısmını görmektedir. Önemli olan çocukların arzu ve meraklarını uyandırmaktır. Uygulama tasarımında tanıtım mecrası olarak kapağın görünmesi, kitabın önemli bir yeri olduğu anlamına gelmektedir. Ayrıca kapak tasarımında hikâye hakkında merak uyandırma, kitabı edinme ve okuma isteği yapılmaya çalışılmıştır.

4.1.12. Baskı Süreci

Baskı süreci, tasarımın fiziksel bir ürüne dönüştürülmesinde kritik bir rol oynamaktadır. Bu süreç yalnızca teknik bir uygulama olmayıp aynı zamanda kitabın hedef kitlesine uygun, estetik ve işlevsel bir yapıya sahip olmasını da amaçlamaktadır. Baskı öncesinde alınan prova kopyaları üzerinden içerik, renk ve düzenlemeler kontrol edilerek gerekli revizyonlar yapılmıştır. Tasarım uygulaması, okul öncesi çocuklarına yönelik olduğundan baskı sürecinde öncelikli olarak kitabın dayanıklılığı ön planda tutulmuştur. Bu sebepten üretimde kullanılacak malzeme hem görsel etki hem de kullanım dayanıklılığı açısından özenle seçilerek iç sayfalarda 170 gr, kapak kısmında ise 350 gr mat kuşe kâğıt tercih edilmiştir. Kapakta olduğu gibi etkileşimli bölümlerin çoğunluğunda da 350 gr kullanılmıştır. Bu tür kâğıtlar hem renklerin daha canlı görünmesini sağlar hem de kitap sayfalarının kolay yırtılmasını engeller. Baskı tekniklerinden ise dijital baskı kullanılmıştır. Dijital baskıya girmeden önce tasarımlar matbaacılıkta kullanılan CMYK renk modeliyle kaydedilmiştir. Ciltleme yöntemi olarak ise iplik dikişli cilt yöntemi tercih edilmiştir.

Şekil 77. Tasarım Uygulamasının Baskı Çıktısı



Kaynak: Mürekepçi, 2025

Şekil 77’de etkileşimli çocuk kitap tasarımının baskılı hali gösterilmektedir. Baskı sonrası kalite kontrol süreciyle kitabın sayfa dizilimi, baskı netliği, etkileşimli kısımları, renk uyumu ve ciltleme bütünlüğü denetlenmiştir.

5. SONUÇ

Bu çalışmada, etkileşimli basılı çocuk kitaplarında kullanılan tasarım teknikleri ele alınmıştır. Konu ile ilgili literatür taraması yapılarak örnek görsel çalışmalara yer verilmiştir. Daha sonra bu çalışma, tasarım uygulamasıyla desteklenerek araştırmaya devam edilmiştir. Etkileşimli basılı çocuk kitaplarının incelenmesi yoluyla çocukların gelişim düzeylerine uygun, estetik ve işlevsel açıdan nitelikli bir örnek kitap tasarlanması ve bu yolla çocuk edebiyatına uygulamalı bir biçimde katkı sunulması amaçlanmaktadır. Bu tasarım uygulamasıyla, çocuklara oyun oynama hissi kazandırılarak kitapla etkileşimde buldukları süreyi daha eğlenceli ve ilgi çekici hâle getirmek hedeflenmiştir. Uygulama sonucunda, çocukların kitapla geçirdikleri zamanın niteliği ve verimliliğinin artmasının yanı sıra bu sürecin onlarda olumlu anılar bırakması amaçlanmıştır. Ayrıca çocukların kitaplara yönelik ilgisinin ve sevgisinin olumlu yönde gelişeceği; kitapla kurdukları bağın zamanla kalıcı bir alışkanlığa dönüşerek keyifli bir okuma deneyimiyle sürdürüleceği öngörülmektedir.

Etkileşimli basılı çocuk kitabının tasarım uygulamasında yapım aşamaları detaylı bir şekilde aktarılmaktadır. Önceki bölümlerde incelenen tasarım teknikleri temel alınarak sürecin önemli aşamaları dikkate alınmak suretiyle yapılandırılmıştır. Tasarım uygulaması yapılırken fikir, yöntem ve süreçler benimsenerek geliştirilmiştir. Bu tez çalışmasının büyük bir bölümü tasarım uygulamasını geliştirmeye yönelik çalışmalar oluşturmaktadır. Çocuksu bir sadeliği yakalamak için tasarımın ilk aşamalarında her şeyi sorgulama isteğinin oluşması ve doğru bir şekilde ilerleme sağlanabilmesi için düşünce ufkunun geliştirilmesi önemlidir. Düşünce yapısının bir amaç doğrultusunda olduğunu saptamak tasarım gerçekliğini açığa çıkaracaktır. Problemin tespitiyle birlikte çocukların ilgi ve zevklerinden yola çıkarak belli bir tasarım aktarımı elde edilmiştir. Bu süreçte çocuk odaklı çözüm yöntemleri bulmak tasarım yapım aşamasını kolaylaştırmaktadır. Çocukların ihtiyaç ve beklentilerine uygun bir yaklaşımla hazırlanan ve kolay kavranabilir bir yapıda geliştirilen tasarım, kitabın amaçlanan kazanımlarını görünür kılmıştır.

Hedef kitlenin yaş grubuna uygun gelişimsel özellikleri dikkate alınarak yapılan tasarım uygulamasında görsel sadelik, uyumlu renk kullanımı, yerinde tipografi ve etkileşim tasarımında yönlendirme gibi unsurlar yaş grubuna uygun şekilde düzenlenmiştir. Ayrıca içerik, görsel dil ve etkileşim seçimi bu çerçevede yapılandırılmıştır. Tasarım uygulamasının sürecinde ilk başta etkileşimli basılı çocuk kitabı yapılacağı bilindiğinden konu ile ilgili fikir ortaya atılmıştır. Hedef kitle belirlenmesi ile hikâye yazımı tamamlanarak bir mesaj verilmek istenmiştir. Eskiz çalışmaları yapılarak karakter tasarımları ile kullanılan renkler belirlenmiştir. Sayfa tasarımları, tipografi seçimi ve etkileşimli yerleri tamamlanmıştır. Metnin az kullanımı ve bol resimlemenin olması çocuğun kitaba verdiği dikkat süresini artırması ön görülmüştür. Hikâyede geçen temayla birlikte çocuğun sebep sonuç ilişkilerini kurabilmesi sağlanmıştır. Farklı tasarım teknikleri kullanılması, çocukların bilgi edinme süreçlerini geleneksel kitaplara nazaran kolaylaştırmaktadır. Bu bağlamda, öğrenme gücünü yaşayan çocuklar açısından söz konusu tasarım teknikleri daha erişilebilir bir öğrenme ortamı sunmaktadır.

Etkileşimli basılı çocuk kitapları eğlendirici, eğlendirirken öğretici, öğretirken geliştirici yapısıyla çok yönlü bir kitap türüdür. Okul öncesi kitaplarında sıkça kullanılan etkileşimli tasarım teknikleri hem öğrenmeyi hem de ileriye yönelik okuma motivasyonlarını desteklemektedir. Ayrıca bu tarz kitaplar hem fiziksel hem de zihinsel katılımın sağlanması nedeniyle kitaba olan ilgiyi ve dikkat süresini artırmaktadır. Dolayısıyla etkileşimli sayfalar çocukları yalnızca okuyucu konumunda olmaktan çıkararak hikâyenin bir parçası haline getirmektedir.

Tasarım uygulamasında birçok duyulu öğrenme deneyimi sunulmuştur. QR kodlu animasyon, açılır kapanır sayfa, hareketli parça, soru cevap, çıkartmalı ve döndürme gibi etkileşimli öğelerin birlikte kullanılması kitabın güçlü bir anlatıma sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Her sayfada bir sürpriz sunulması çocuğun merakını sürekli canlı tutmakta ve keşfetme istediğini harekete geçirmektedir. Her bölümde farklı bir keşif sunularak çocukların etkin katılımları ile etkileşim kurları sağlanmıştır. Etkileşimli unsurlar, çocuğun güçlü katılımını teşvik edecek biçimde kurgulanmış ve çocuğun kitap deneyimini oyunlaştırarak öğrenme ilerleyişine katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Sonuç olarak, etkileşimli basılı çocuk kitapları dijital mecraların çoğalmasına karşın çocuklar açısından hâlen çok değerli birer öğrenme ve gelişim aracı olarak görülmektedir. Bu tez çalışması, gelecekte çocuk kitabı tasarımı alanında yapılacak çalışmalara yol gösterici nitelikte olup ilerleyen etkileşimli çocuk kitabı tasarım araştırmalarına daha fazla yoğunlaşarak alanına temel oluşturabilecek örnekler sunmaktadır.



KAYNAKÇA

- Alpay, M., & Anhegger, R. (1975). *Çocuk edebiyatı ve çocuk kitapları*. Cem Yayınevi.
- Anonim. (2012). *Minik tavşan*. Net Çocuk Yayınları. <https://www.istekle.com/102939>
- Arıtan, A. S. (1993). *Ciltçilik*. Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi. <https://islamansiklopedisi.org.tr/ciltcilik>
- Arifoğlu, G., & Kaptan, A. Y. (2018, September 4-6). *Pop up books as an interactive material for preschool children*. VI. International Multidisciplinary Congress of Eurasia, Rome, Italy. 149-154. <https://www.imcofe.org/dosyalar/IMCROMETAM.pdf>
- Arifoğlu, G., & Baş, Ş. (2023). Grafik tablet destekli örnek bir pop up hikâye kitabı tasarımı. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 1-18.
- Arslan Akca, G. (2019). *Ne zaman büyüyeceğim?* Timaş Çocuk Yayınları.
- Aslaner, A. A., & Altıntaş Birben, D. (2020). *Merhaba orman*. Sincap Kitap. https://yelizinkesifleri.com/wp-content/uploads/2024/03/IMG_9581-scaled.jpg
- Aurelia, S., Raj, M. D., & Saleh, O. (2014). A survey on mobile augmented reality based interactive storytelling. *International Journal of Emerging Trends in Science and Technology*, 1(05).
- Avcı Çakman, K., & Kaynar, M. A. (2020). *Ah! vah! of! pof!* Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Bakan, T., & Lafcı, L. N. (2018). *Puyo ve aya mutluluk her yerde*. Puyo ve Aya Yayınları.
- Batori, S. (2017). *Don't call me fuzzybutt*. <https://susanbatori.myportfolio.com/dont-call-me-fuzzybutt>
- Becer, E. (2011). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Benecino, S. (2023). *Leyla'nın salıncağı*. Net Yayıncılık. <https://www.netcocuk.com/leylanin-salincagi>
- Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2013, 23-25 Ocak). *Etkileşimli e-kitap: dünü, bugünü ve yarını*. Akademik Bilişim, Antalya, Türkiye. 387-393. https://ab.org.tr/ab13/kitap/bozkurt_bozkaya_AB13.pdf
- Brookes, O., & Inklink, F. (2021). *İnşaat sahasında bir yıl*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Brown, D., & Batori, S. (2020). *Hayvanlar senfonisi*. Altın Kitaplar Yayınevi.
- Canbaba, G., & Şen, C. (2021). *Gökyüzü boyacısı*. Doğan ve Egmont Yayıncılık.
- Canbir, Ö., & Süleymanoğlu, S. (2023). *Haydi sesimi dinle doğada*. <https://www.netcocuk.com/haydi-sesimi-dinle-dogada>
- Çakmak Güleç, H., & Geçgel, H. (2005). *Çocuk edebiyatı*. Kök Yayıncılık.

- Çatal, D. (2008). Elektronik çocuk kitapları. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları Dergisi*, 18, 155-165.
- Çiftçi, F. (2015). Çocuk edebiyatında yaş gruplarına göre kitaplar ve özellikleri. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 125-137.
- Çukadar, C., & Altıntaş Birben, D. (2023). *Tadını çıkar araçlar*. Sincap Kitap. <https://www.hepsiburada.com/tadini-cikar-araclar-tak-cikar-ceren-cukadar-pm-HBC00003XR0Y4>
- Da Silveira, J. J. X. (2021). Digital media impact on reading. *Psychology*, 12, 1096-1117. <https://doi.org/10.4236/psych.2021.127067>
- Dafont. (2023, 25 Nisan). *Boba milky font*. <https://www.dafont.com/boba-milky.font>
- Daley, M. (2020). *Kitap okuyan çocuk yetiştirmek*. Orenda Kitap Yayıncılık.
- Davies, B. (2018). *Büyükannem ve minik kuş*. Redhouse Kidz Yayınları.
- Davies, B. (2022). *Dedemin adası*. Redhouse Kidz Yayınları.
- Davies, B. (2022). *Yalnız Balina*. Redhouse Kidz Yayınları.
- Davies, B. (2023). *İricik*. Redhouse Kidz Yayınları.
- Dincer, M., & Tutan, D. (2024). *Çiftliğe dokun*. Sincap Kitap. <https://www.hepsiburada.com/ilk-dokun-hisset-kitabim-ciftlige-dokun-melek-dincer-pm-HBC00000R8KHN>
- Dirican, R., & Dağlıoğlu, H. E. (2014). 3-6 yaş grubu çocuklarına yönelik yayımlanan resimli hikâye kitaplarının bazı temel değerler açısından incelenmesi. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 3(2), 44-69. <https://doi.org/10.30703/cije.321341>
- Eastland, S. (2021). *Çok gizli bir görev*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Elden, M., & Okat Özdem, Ö. (2015). *Reklamda görsel tasarım yaratıcılık ve sanat*. Say Yayınları.
- Erbil, M., & Şen, C. (2020). *Bana bir süper kahraman gerek!* Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Erden, S. (2023). Sait Maden'in kitap kapaklarına tipografik yaklaşımları ve Aziz Nesin kitap kapağı tasarımlarının incelenmesi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 9(18), 161-172.
- Erdoğan, F. (2019). *Çocuklar için yazmak*. Binbirkitap Yayıncılık.
- Ergül, C., Akoğlu, G., Sarıca, A. D., Tufan, M., & Karaman, G. (2015). Ana sınıflarında gerçekleştirilen birlikte kitap okuma etkinliklerinin "etkileşimli kitap okuma" bağlamında incelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3), 603-619. <https://doi.org/10.17860/efd.88429>
- Ergüven, A. (2021). *İyi tasarım nedir?* Humanist Kitap Yayıncılık.
- Erol, F. Z., Balcı Elhakan, G., & Burulday, V. (2021). 3-6 yaş dönemindeki resimli çocuk kitaplarının iç ve dış yapı özelliklerinin incelenmesi. *Akademik MATBUAT*, 5(1), 115-130.
- Ertan, G., & Sansarcı, E. (2020). *Görsel sanatlarda anlam ve algı*. Alternatif Yayıncılık.

- Finn, R. (2014). *Busy builders*. Campbell Books.
- Garfield, S. (2017). *Tam benim tipim: Bir font kitabı*. Domingo Yayınları.
- Ghojoghi, G. (2020). Türkiye’de çocuk dergilerinin kapak tasarımının örnekler üzerinden incelenmesi. *Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 6(39), 2563-2570. <http://dx.doi.org/10.31576/smryj.730>
- Gönen, M. (Ed.). (2019). *Erken çocukluk döneminde çocuk edebiyatı*. Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Gözüküçük, M. (2022). Sınıf öğretmeni adaylarının çocuk edebiyatı türlerine göre oyuncak kitap hazırlama deneyimleri. *Milli Eğitim Dergisi*, 51(234), 1507-1528. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.843948>
- Gözüküçük, M. (2023). Sınıf öğretmenleri, ilkokul öğrencileri ve velilerin çocuk kitabı, oyuncak kitap ve e-kitaba yönelik metaforik algıları. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2), 855-883. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2023.-1195916>
- Güleryüz, H. (2006). *Yaratıcı çocuk edebiyatı*. Pegem Yayıncılık.
- Günyüz, M. (2022). *Çocuk edebiyatı okumaları*. Erdem Yayınları.
- Hamilton, L., & Tomic, T. (2013). *Fantastik dünya*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Hegarty, J. (2020). *Yaratıcılık kuralları boşverin*. MediaCat Kitapları.
- İgit, A. (2023). Artırılmış gerçeklik uygulamalı resimli kitapların içerik analizi yöntemiyle incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 32, 730-752.
- İlhan, S. (2021). Çocuklar neden oyuncak ile uyur? <https://www.cocukpsikiyatri.org/cocuklar-neden-oyuncagi-ile-uyur/>
- Johnson, R. (2020). *Evvel zaman içinde bir kar fırtınasında*. Bilgi Yayınevi.
- Justice, L. M., Pence, K. L., Beckman, A. R., Skibbe, L. E., & Wiggins, A. K. (2005). *Scaffolding with storybooks a guide for enhancing young children’s language and literacy achievement*. International Reading Association.
- Kajiwara, M., & Niijima, T. (2014). *Motion silhouette*. <https://www.japandesign.ne.jp/books/2015/10/10200/>
- Kaynardağ, A. (1983). Dünden bugüne kitap kapaklarımız. *Milliyet Sanat Dergisi*, 70(15), 8-13.
- Kim, C., & Huet, E. (2017). *Kadim Orman*. TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları.
- Kleon, A. (2019). *Devam edebilmek*. Butik Yayıncılık.
- Koç, O. (2021). Çocuk edebiyatı ve çocuk kitaplarına yönelik toplumsal bir bakış. *EUropean Journal of Managerial Research*, 5(9), 379-395.
- Koyuncuoğlu, A. (2021). Çocuk edebiyatının dünya’daki ve Türkiye’deki tarihsel gelişimi. *Spor, Eğitim ve Çocuk Dergisi*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.5505/sec.2021.25743>
- Kraljic, H., & Dobrajc, T. (2019). *İki arkadaşı*. Eksik Parça Yayınları.

- Kucirkova, N. (2019). Children's reading with digital books: Past moving quickly to the future. *Child Development Perspectives*, 13(4), 208-214. <https://doi.org/10.1111/cdep.12339>
- Kuhlmann, T. (2017). *Lindbergh*. Uçan Fil Yayınları.
- Litchfield, D. (2021). *Ayı ile piyano*. Panama Yayıncılık.
- Lukens, R. J., Smith, J. J., & Coffel, C. M. (2021). *Çocuk edebiyatına eleştirel bir bakış*. Erdem Yayınları.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design the new basics*. Princeton Architectural Press.
- Mackesy, C. (2022). *Çocuk, köstebek, tilki ve at*. Mundi Kitap Yayıncılık.
- McLaughlin, T. (2019). *Hikâye makinesi*. Tübitak Popüler Bilim Kitapları.
- Musil, M. K. (2017). *Üç kedicik ile bir ejderha*. Timaş Çocuk Yayınları.
- Mürekepçi, S. (2024). [Kişisel fotoğraf arşivi].
- Mürekepçi, S. (2025). [Kişisel etkileşimli basılı çocuk kitabı tasarım uygulaması].
- Nebhöver, N., & Sommer, E. (2022). *Kimler hâlâ uyumadı?* Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nebhöver, N., & Sommer, E. (2022). *Bugün üzgün hissediyorum*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2000). The dynamics of picturebook communication. *Children's Literature in Education*, 31(4), 225-239. <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1026426902123>
- Peppa Pig. (2020). *Happy birthday*. Ladybird. https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=i_AkyC8rHLo
- Publishing, P. (2011). *Thomas & Friends (My busy book)*. <https://www.readerswarehouse.co.za/products/9782764330111>
- Rundell, K. (2022). *Neden çocuk kitapları okumalıyız*. Domingo Yayınları.
- Oğuzkan, A. F. (2021). *Çocuk edebiyatı*. Anı Yayıncılık.
- Oker, C. (2021). *Genç yazarlar için hikâye anlatıcılığı kılavuzu*. Altın Kitaplar Yayınevi.
- Oral, F. (2020). *Ay ne zaman gelecek?* Yapı Kredi Yayınları.
- Ormanlıoğlu Uluğ, M., & Karadeniz, G. (Ed.). (2011). *Okulöncesi çocuk ve...* Nobel Akademik Yayıncılık.
- Özcan, O. (2003). *İnteraktif media tasarımında temel adımlar*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sarah, L., & Davies, B. (2021). *Sıkı dostlar*. Redhouse Kidz Yayınları.
- Scott, J., & Smith, S. (2020). *Nehir gibi konuşurum*. Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Sena, K. (2020). *Lea ve fil*. Çınar Yayınları.
- Sever, S. (1995). Çocuk kitaplarında bulunması gereken yapısal ve eğitsel özellikler. *Abece Dergisi*, 107, 14-15.

- Sever, S. (2021). *Çocuk ve edebiyat*. Tudem Yayınları.
- Sobral, C. (2015). *Denizkızı ve âşık devler*. Sarıgaga Yayınları.
- Songür Dağ, E. (2014). Masallar ve çocuk kitabı resimlemeleri üzerine. *Grafik Tasarım: Görsel İletişim Kültür Dergisi*, 62, 62-65.
- Şahin, A. R., & Karaman, B. (2021). *Bana bunu akut öğretti*. Gaga yayınları. <https://gagayayinlari.com/urun/bana-bunu-akut-ogretti/>
- Şeker, P. T., & Yıldız, E. (2021). Türkiye’de erken çocukluk dönemi çocuk edebiyatı alanında yapılan makale çalışmalarının içerik analizi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 104-116. <https://doi.org/10.52826/mcbuefd.895051>
- Şimşek, T. (2004). *Çocuk edebiyatı*. Suna Yayınları.
- Şimşek, T. (Ed.). (2020). *Kuramdan uygulamaya çocuk edebiyatı el kitabı*. Grafiker Yayınları.
- Şimşek, K., & Kartal, A. (2022). Çocuk edebiyatının başlangıcına dair bir değerlendirme. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (29), 344-356. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1164173>
- Şirin, M. R. (2000). *99 soruda çocuk edebiyatı*. Çocuk Vakfı Yayınları.
- Tan, S. (2020). *Asla neden diye sorma*. Desen Yayınları.
- Tanju, E. H. (2010). Çocuklarda kitap okuma alışkanlığı’na genel bir bakış. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 21(21), 30-39. <https://doi.org/10.21560/spcd.43960>
- Taşcıoğlu, M. (2020). *Bir görsel iletişim platformu olarak kitap*. Dost Kitabevi.
- Toksöz, E. (2022). *Görsel iletişim tasarımı ve mizah*. Hiperyayın.
- Toran, M., & Dilek, A. (2017). Çocuklar ve kitaplar: Piaget’nin oyun kuramına göre bir değerlendirme. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 31(1), 41-54.
- TRT Çocuk Kitaplık: Oku, Dinle. (2021, 16 Mart). *Luga*. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trtcocuk.kitaplik>
- Turhan, O., Baş, B., & Karaca Turhan, F. (2021). Türk çocuk edebiyatında tema: kitap katalogları üzerine bir inceleme. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (52), 31-58. <https://doi.org/10.9779/pauefd.794327>
- Vanderschantz, N., & Timpany, C. (2012). Analysing interaction in children’s digital books. *The International Journal of the Book*. 9(4), 31-47. <https://doi.org/10.18848/1447-9516/CGP/v09i04/36964>
- Veziroğlu, M., & Gönen, M. (2012). Resimli çocuk kitaplarının M. E. B. okul öncesi eğitim programı’ndaki kazanımlara uygunluğunun incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 37 (163), 226-238. <https://educationandscience.ted.org.tr/article/view/1015>
- Watts, F., & Watson, J. (2011). *İyi geceler, farecikler*. Binbir Çiçek Kitaplar.
- Yarlett, E. (2016). *Nibbles the book monster*. <https://www.emmayarlett.com/Nibbles-The-Book-Monster>
- Yarlett, E. (2021). *Oburcuk canavar avcısı*. Sincap Kitap Yayınları.

- Yalçın, A., & Aytaş, G. (2012). *Çocuk edebiyatı*. Akçağ Yayınları.
- Yemenici, E. (2020). *Kar masalı*. Yapı Kredi Yayınları.
- Yemenici, E. (2020). *Pina*. Redhouse Kidz Yayınları.
- Yemenici, E. (2021). *Eyvah kalbim kırıldı!* Redhouse Kidz Yayınları.
- Yemenici, E. (2021). *Eyvah kim oldum ben!* Redhouse Kidz Yayınları.
- Yıldırım, A., & Sönmezay, H. (2020). *Cesur yürek hermit evim olmadan asla*. Timaş Çocuk Yayınları.
- Yıldız Bıçakçı, M., Er, S., & Aral, N. (2018). Etkileşimli öykü kitabı okuma sürecinin çocukların dil gelişimi üzerine etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(1), 201-208. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.375865>
- Yıldız, Ç., & Kıymaz, M. S. (2019). Kitap kritiği: 20. yüzyıl tatar çocuk edebiyatının özellikleri ve gelişim aşamaları (Leila Mingazova). *Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature*, 5(4), 894-905. <https://doi.org/10.20322/littera.624840>