

İnteraktif E-Kitapların Okul Öncesi Çocukların Öğrenme Becerilerine Yansımaları

Hüseyin ODABAŞ

Prof. Dr., Çankırı Karatekin Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, Çankırı, Türkiye, odabashuseyin@gmail.com

Öz

Kitap, bu gün sahip olduğu özellikleri zaman içinde ortaya çıkan gereksinimleri karşılamak üzere insanoğlunun deneme yanılma çabalarının sonucu olarak elde etmiştir. Rengi, yazı tipi, yazı boyutu, resimleri, süslemeleri, sayfa numaraları, kenar notları ve ekleri gibi okunması, anlamlandırılması ve hatırlanması hususlarında kitaba katkı sağlayan pek çok özellik, zamanla kitabın seçiciliğine etki eden faktörler olarak değer kazanmıştır. Yeni bin yılla birlikte dijital ortamlarla birlikte de e-kitap şeklinde anılmaya başlanan kitabın, bu ortamlar içerisinde de zamanla türleri ortaya çıkmıştır. Önceleri daha çok metinlerin dinamik olmayan okuma formlarına dönüştürülmesi şekline dijitalleştirilen e-kitaplar, zamanla hareketli animasyonlara ek olarak, ses ve video ile de zenginleşmeye başlamıştır. Son yıllarda tasarlanan interaktif e-kitaplar ise okuyanı sınamayı da içeren testler, okuyucu kitlesi ile sosyal çevre oluşturabilmek için paylaşım seçenekleri, konu ile bütünlük zengin dijital nesne bağlantılarını da içerecek çeşitlilikte tasarlanmaya başlamıştır. Aynı zamanda okul öncesi çocukların zihinsel gelişimini destekleme amacıyla geliştirilen interaktif e-kitapların öğretmeye yönelik oyunlaştırma stratejisi ile tasarlandıkları da görülmektedir. Bu bağlamda çalışmada yeni bin yılla birlikte ortaya çıkan e-kitabın günümüze kadar gelişimi üzerinde değerlendirmeler yapılmakta; söz konusu türün çocukların, özellikle de okul öncesi çocukların zihinsel gelişimine yönelik sağlayabileceği katkılar üzerinde gerek literatüre gerekse gözlemlere dayalı saptamalar yapılmaktadır. Dünyada çocuk kütüphanelerinin bu yeni türü hangi koşullar içerisinde ve ne yoğunlukta hizmete sunduğuna dair değerlendirmeler yapıldıktan sonra, çalışma Türkiye'de çocuk kütüphanelerinde bu türün hizmete sunulmasına yönelik önerilerle son bulmaktadır.

Abstract

The book has acquired the features it has today as a result of humankind's trial and error efforts to meet the requirements that arise over time. Many features that contribute to the book's reading, meaning and recall, such as color, font type, font size, images, decorations, page numbers, edge notes, and annexes, have gained value as factors that influence the book's selectivity over time. With the new millennium, new types of books have emerged in the digital world over time. In the past, e-books, which were digitized in the form of converting texts into non-dynamic reading forms, began to enrich with audio and video in addition to moving animations. In recent years, interactive e-books have been designed to include tests including reader testing, sharing options to create a social environment with readers, and rich digital object links integrated with the subject. It is also seen that interactive e-books developed to support the mental development of preschool children have been designed with a gamification strategy for teaching. In this context, the evaluation of the e-book that emerged with the new millennium until today is made; the contribution of this to the mental development of children, especially preschool children, is made determinations on both literature and observations. After evaluating the conditions and intensity of the interactive e-books in children's libraries in the world, the study of children's libraries in Turkey ends with recommendations to the services offered to children.

Anahtar Sözcükler: İnteraktif e-kitap; etkileşimli e-kitap; zenginleştirilmiş kitap; çocuklarda öğrenme araçları; okuma araçları

Keywords: Interactive e-book; interactive e-book; enriched book; learning devices in children; reading devices

1. Giriş

Günümüz çocukları akıllı telefonlar başta olmak üzere internet bağlantılı mobil cihazların kuşatması altındadır ve gelişimleri için harcanması gereken değerli vakitlerini büyük oranda söz konusu cihazları amacı dışında kullanmak suretiyle tüketmektedirler. İnteraktif e-kitaplar, daha çok mobil cihazlar aracılığıyla çocukların okuma eylemlerini ve buna bağlı olarak düşünsel gelişimlerini güçlendirebilecek fırsatlar sunmaktadır. Bu fırsatı, çocukların vazgeçemedikleri mobil cihazlar üzerinde sunmak, onların gelişimlerini doğru yola yönlendirmek açısından son derece önemlidir. Türkiye'de eğitim kurumlarında ve kütüphanelerde interaktif

e-kitaplardan neredeyse hiç yararlanılmıyor olmasına karşın; dünyada bu araçlardan yararlanılmak suretiyle okul öncesi dönem çocuklarının bilişsel ve düşünsel becerilerini geliştirmeye yönelik başarılı örnekler bulunmaktadır.

Bu bağlamda çalışmada öncelikle okul öncesi çocuklarda okumanın önemi ve yararlılıklarına ilişkin değerlendirmeler yapıldıktan sonra, e-kitap ve interaktif kitapların gelişimi ve özellikleri hakkında bilgiler verilmektedir. Daha sonra e-kitapların eğitim kurumlarında ve kütüphanelerde hizmete sunulmasıyla elde edilebilecek yararlılıklara yer verilmekte; söz konusu materyallerin kütüphanelerde hangi koşullar altında hizmete sunulduğuna ilişkin örnekler değerlendirilmektedir. Çalışmanın devamında ise eğitim kurumlarında ve kütüphanelerde interaktif e-kitaplardan aktif olarak yararlanan örnek uygulamaların çocukların bilişsel ve duygusal özelliklerine kattığı yararlılıklar anlatılmaktadır.

Çalışmada literatür taraması yönteminden yararlanmaya ek olarak; sistemlerini interaktif e-kitaplar üzerinde geliştiren okullar ve kütüphanelerin verdiği hizmetlerin incelenmesinden dolayı gözlem yönteminden de yararlanılmış; eğitim kurumlarında, kütüphanelerde ve bireysel olarak kullanıcılar üzerinde bıraktığı etkiler, web üzerinde kişilerin interaktif kitaplar üzerine yaptıkları yorumlar incelenmiş ve bunlar üzerinde değerlendirmeler yapılmıştır.

2. Okumanın Anlama ve Öğrenmeye Katkıları

Kısaca okuma, göz aracılığıyla taranan ve algılanan işaret ve sembollerin hafızaya kaydedilmiş olanlarla karşılaştırılması, tanınması, değerlendirilmesi ve anlamlandırılması sürecidir. Okuma için gerekli olan işaret ve sembollerini tanıyan, onların hangi sesle seslendirildiğini bilen ve seslendirilenlerin toplumda hangi anlamlara geldiğini anlayan herkes bu süreci başkasına ihtiyaç duymadan tamamlayabilir. Bu süreç başından sonuna kadar tek bir birey tarafından tamamlandığında, söz konusu eylemin türü doğrudan okumadır. Ancak çocuklar ve yaşlılar gibi okuma bilmeyenler, görme sorunu yaşayan engelliler ve hastalar gibi kişiler bu süreci yalnız başlarına tamamlayamazlar. Bu durumlarda okuma, sürece olumlu ya da olumsuz etki edebilecek yardımcı kişilerin desteği ile tamamlanır. Bu süreç şeklen dinleme olarak görünse de, okuma amaçlı yapılan bir dinleme eylemi olduğu için bu tür okumalara dolaylı okuma yöntemi yakıştırması yapılabilir.

Okumanın gündelik gereksinimleri karşılayan bir mesaj iletme boyutundan öte daha zengin anlamları da vardır. Sever ‘okumanın, sözcükleri, cümleleri, paragraf ve metni görmek ve seslendirmek eyleminin ötesinde, düşünsel bir çabayı, anlamlandırmayı gerektiren bir düşünme süreci’ (1997, s. 14) olduğunu belirterek; bu sürecin bireyin düşünce sistemine sağlayabileceği katkıları dile getirmeye çalışmıştır. Okumak düşünce egzersizi yapmaya olanak sağlar. Okunanların zihinde yorumlanıp değerlendirilmesi süreci, bireyin sentez yapabilme yeteneğini güçlendirir. Düşünce egzersizi oranı ne kadar artarsa, farklı olaylar, nesnelere ve olgular arasında bağlantı kurma gücü o oranda artar.

Belli bir dönem boyunca kesintisiz yapılan okumanın beyin üzerinde yaşattığı değişimi ortaya çıkaran ve hafızanın gelişimine katkı sağlayan önemli bir araç olduğu günümüze kadar yapılan pek çok vaka incelemesinde ortaya çıkmıştır. Karaçay (2011, ss. 20-24) çalışmasında iki tıbbi vaka üzerinde yaptığı inceleme ile okumanın beyinsel fonksiyonlarla doğrudan ilişkili bir olgu olduğunu anlatmaktadır. Çalışmasında aynı zamanda okumanın bütün sinir sistemleri arasında veri alışverişini sağlayan beyin beyaz alanının genişlemesine yol açtığını, bunun da bireyde olaylar arasında bağlantı kurma becerisini geliştirdiğini anlatmaktadır.

“Okumanın hem bir eylem ve aynı zamanda dil becerisi olduğunu ifade eden Kayalan (2000, s. 23) konu üzerinde çalışan çoğu araştırmacı gibi okuma kavramının altında bir sanat yattığını; özellikle de okuma olgusunun bir dil sanatı olduğunu belirtmektedir. Bu anlamda okumayı, yazarın duygu ve düşüncelerine ulaşmak için yapılan sanatsal beceri şeklinde değerlendirmek gerekir. Okur bu eylemi yaparken düşünce gücünü kullanarak kendi çıkarımlarını üretir; bu nedenle okuma ve düşünmenin birbirini tamamlayan tek bir sistem olduğu düşünülebilir.

Okumanın sosyolojik boyutu da önemlidir. Bir toplum genel olarak ne oranda okuma eğilimi gösterirse o toplumun yeni fertleri o oranda okuma eğilimi gösterir. Bu nedenle aile içerisinde ebeveynin davranışları çocuklar üzerinde büyük etki yaratır. Çevre koşulları ve ailesi, çocuğun okuma ekosistemini desteklemiyorsa bu durumun bireyin üzerindeki etkisi olumsuz yönde olacaktır. Özbay (Özbay, 2011, s. 32), ‘birey kültür seviyesi yüksek, okuma alışkanlığı olan bir aileden geliyorsa bu durumdan olumlu etkilenir; tam tersi bir aileden geldiğinde ise olumsuz olarak etkilenir’ demektedir. Bu bakımdan okul öncesi çocukların okuma kültürünü öncelikle ebeveynlerinde görmeleri, ebeveynleriyle birlikte okuma aktiviteleri yapmaları onların okuma davranışlarına olumlu yansıtacaktır.

Okul öncesi dönemde çocukların çoğu davranışlarını ebeveyninden aldığı dikkate alınırsa, ebeveynin ilgilendiği her nesne çocukların da ilgi alanına girecektir. Bu eylemi çocuk ile birlikte yapan aileler çocuğun hayal gücünü ve kelime bilgisini geliştirmenin yanı sıra, kitabın biçimsel özellikleri ve kullanımına ilişkin bilgi ve pratiği de kazandırır. Yazıları anlamlandırabilecek renkler, harfler, semboller gibi temel becerileri kazandırmaya ek olarak, çocuğun okumaya karşı ilgisinin oluşması, bu ilginin zaman içinde giderek artan bir gereksinime dönüşmesi sağlanmış olur (Çakmak ve Yılmaz, 2009, s. 493).

Çocuklar çevrelerinde yaşanan pek çok olayın sebep sonuç ilişkisini duydukları hikayelerle özdeşleştirerek kurar ve anlamaya çalışır. Çocukların anlama, dinleme, muhakeme etme, birbirleriyle ilişkilendirme, olaylar hakkında bağlantı kurma gibi bilişsel becerilerinin bir kısmı bu yöntemle gelişir. Hikâyeler, çocukların yaratıcı düşünme ve hayal kurma becerilerine de katkı sağlar

(Karatay, 2007, s. 472). Bu bakımdan çocuğa öğretilmek istenen bilgi ve davranışların okuduğu materyale hikaye formunda yansıtılması önemlidir.

Karaçay'ın (2011) psikoloji profesörü Margaret Donaldson'dan aktardığına göre, çocukların doğrudan tecrübe edilen şeylerle ilgili olmayan konular üzerinde düşünebilme becerisi "dil" olgusunu kavramakla başlar; bu beceri okumanın öğrenilmesi ile kazanılır; bunun sonucunda çocuklar zihinsel olarak geliştiği gibi, kendini bilme ve kontrol etme şeklinde üst düzey zihinsel faaliyetleri, okumayı öğrenme ve sürdürme ile geliştirmeye devam eder. Okuma, çocukları mantık ilişkilerini geliştirme, duygusal yönlerini keşfetme, hayal güçlerini zenginleştirme, düşüncelerini ve hislerini kontrol edebilecekleri içgözlem yeteneği kazandırma hususlarında doğrudan katkısı olan bir gelişim aracıdır (Johnson, 2015).

Gelişmiş ülkelerin pek çoğunda okul öncesi dönem çocukların her geçen gün daha erken yaşlara doğru inilmek suretiyle kitapla tanıştırılması, okuma aktivitelerine alınması, okuma-yazma becerisi olanlara temel araştırma yöntemlerine uygun metinler yazdırılması, okumanın bireysel ve toplumsal gelişimi üzerindeki olağanüstü öneminin fark edilmesinden kaynaklanmaktadır. Burada asıl amaç, her bireye erken yaşlarda yaşamı boyunca sürdüreceği okuma alışkanlığını kazandırmak ve herkesi bilgi okuryazarı yapmaktır.

Erken dönemlerde çocukların yapılarında var olan doğal ilgiyi okumaya sevk etmede, onlara okuma sevgisi aşılama ve okuma alışkanlığı olan bireylere dönüştürmede ebeveynin, ailenin ve öğretmenlerin önemli rolleri vardır (Arıcı ve Akcan, 2019, s. 101). Koşullar sağlandığı takdirde elbette kütüphanelerin ve kütüphanecilerin de bu rolde payı büyüktür. Çocukların kendilerini ifade etme becerileri, olayları çok yönlü anlama ve değerlendirme yetenekleri, sanatsal, sosyal ve duygusal duyarlılıkları, okuma ekosistemine ne kadar erken katıldığına bağlıdır. Birlikte okuduktan sonra okuduğu metin üzerinde sorgulanan çocuklar, yeni kelimeleri daha güçlü şekilde öğrenmeye ve dolayısıyla yaşamlarında kullanmaya maruz kalırlar; okuduklarını üst düzeyde sorgulayan diyalog sonrasında ise çocukların daha ayrıntılı olarak düşünmeye sevk edilmeleri sağlanır; bu süreç, hayal gücü ve yaratıcılıklarını harekete geçirmesi nedeniyle de dil ve bilişsel açılardan gelişmelerini sağlar (Figen ve Topcu, 2018, ss. 28-29).

Konu üzerinde yapılan araştırmaların çoğu okul öncesi çocukların okuma sürecinden yüksek düzeyde yararlanabilmelerini, onların süreç içerisinde zihinlerinin açık olmasını sağlayacak atraksiyonlara katılmalarıyla mümkün olacağını ortaya koymaktadır. Oyunlaştırarak okumak ve okuduğunu pekiştirmesini sağlamak için süreci sık sık soru-cevap tekniği ile zenginleştirmek, yer yer olayları ses-mimik ve beden hareketleriyle drama haline dönüştürmek eylemin etki değerini artırmaktadır. O halde eylemi sevdirebilmek ve sürdürülebilirliğini sağlamak için bu tür atraksiyonlara gerek vardır. Bu sonuçları, aynı zamanda bu tür atraksiyonları olanaklı kılan interaktif kitapların da okul öncesi dönem çocukların gelişimleri için oldukça yararlı sonuçlar vereceğinin göstergesi olarak kabul etmek gerekir. Zira interaktif kitaplar okumayı keyifli kılacak ses, hareket, görüntü ve testlere sahip olmasının yanında, daha zengin materyal çeşitliliği sunması ve her çocuğun kendine özel bazı gereksinimlerini karşılaması avantajı sağlaması yönüyle de yararlılıkları olan materyallerdir.

3. E-kitap ve Özellikleri

İnsanlık tarihinin en eski bilgi taşıyıcılarından biri olan kitap, günümüzde de toplumun her katmanında bir bilgi kaynağı olarak yerini ve önemini korumaya devam etmektedir. Tarihin derinliklerinde dönemin koşullarına bağlı olarak biçimi, ürün materyali, içeriği, yaygınlığı gibi özelliklerinde farklılaşma yaşanmış da, ona duyulan gereksinim ve hissiyatta bir azalma yaşanmamıştır. Kitabı oluşturan materyal ve semboller üzerinde yaşanan başkalaşım, ona duyulan talebi zaman zaman azaltmaya yetmiş; ancak onu yok etmeyi başaramamıştır. Örneğin kimi özel durumlar içerisinde ortaya çıkan pahalılık, kültür devrimleri, yasaklama gibi etkenler kitaba duyulan talebi azaltmış; ancak bu durumun sınırları bölgesel düzeyde kalmış ve zaman içerisinde ortadan kalkmıştır. Kitabın asıl amacını oluşturan içeriğe, insanoğlu her zaman ve mekânda gereksinim duymuştur.

Bu bakımdan içinde bulunduğumuz dijitalleşme dönemiyle birlikte kitap, önceki dönemlerde olduğu gibi bir biçim değişikliği yaşamaktadır. Bu gün kitabın değişim geçirdiği son biçimin adı e-kitaptır. Daha çok e-kitap olarak adlandırılan kitabın, bu hale gelmesini sağlayan ana etkin bilişim teknolojileridir. Ekran üzerinde görüntülenerek biçimsel anlamda başkalaşan kitabın yapısı, zaman içerisinde seslendirilerek yeni bir boyut kazanmıştır. Onu dinamik dijital nesnelere barındıran ve çevrim içi iletişime olanak sağlayan zenginleştirilmiş kitap şeklinde yeni bir tür izlemiştir.

Dijital ortamlarda türeyen bu türün henüz uzun bir geçmişe sahip olmaması ve her geçen gün yeni özellikler ile yeni bir boyut kazanması, onun adı üzerinde tam bir uzlaşma sağlanamamasına neden olmaktadır. 'Zenginleştirilmiş kitap', 'çoklu ortam kitap', 'çevrilebilir kitap', 'sanal kitap' ve 'etkileşimli kitap' gibi kitabın sahip olduğu belirli işlevleri yansıtan çeşitli adlarla adlandırılmasına rağmen, e-kitap nitelemesi son yıllarda yaygınlıkla kabul görmeye başlamıştır. Metni seslendirerek okuyan teknolojiyle birlikte e-kitaba sesli kitap yakıştırması yapanlar da olmuştur. Bunların tamamına bakıldığında farklı e-kitap türleri gibi görünmesine rağmen tamamının temelde benzer amaca hizmet ettiği ve çoğu özelliklerinin benzerlik taşıdığı anlaşılmaktadır. Ancak bu durum, genel bir tanımlamayı zorlaştırdığı gibi, değişik tarz ve kalıplarda görülen e-kitap türleri üzerinde sınıflandırma yapmayı da zorlaştırmaktadır (Binici, 2017, s. 184).

E-kitap, kaba bir sınıflama ile içerik, donanım ve yazılım olmak üzere üç unsurun bileşiminden oluşmaktadır. Donanım ve yazılım, kitabın varlığının asıl amacı olan içerik için oluşturulmuş olan, zaman içinde rekabetçilik ortamı içerisinde geliştirilen ve bunun doğal bir uzantısı olarak farklılıklara sahip olan özellikler barındırmaktadır. Söz konusu farklılıklar e-kitabın tanımını ve

sınıflandırılmasını güçleştirmektedir. Bu güçlüklerine ve kullanıcıları zorlayan yansımalarına rağmen, günümüzde çoğu e-kitap donanımı ve yazılımı, metinsel içeriğin ilişkili olduğu ses, görüntü, dinamik köprü, internet bağlantısı gibi zengin seçenekleri hizmete sunabilecek yeterliliğe sahiptir. Bu özellikleri ile Binici e-kitabı ‘içeriğin okunması, dinlenmesi veya görüntülenmesi için uygun yazılım ve donanıma ihtiyaç duyulan; erişimi ve paylaşımı için ise uygun iletişim teknolojilerine gereksinim duyulan; metin, resim, ses, video, müzik veya etkileşimli uygulama öğeleri ile desteklenen kitap türüdür’ şeklinde tanımlanmaktadır (Binici, 2017, s. 184).

E-kitap, yayıncılık ekosistemi içinde yer alan bütün aktörler için pek çok yararlılığı olan dijital bir araçtır. Kitap okuyucu için üretilir; bu bakımdan e-kitabın yararlılıklarını içerik ve donanım özelliklerine göre okuyucu üzerinde değerlendirmek daha yararlı olacaktır. E-kitap içeriği, metnin daha etkili anlaşılmasına olanak sağlayacak hareketli görüntüler, ses ve video gibi dijital nesnelere zenginleştirilebilmektedir. Seçilen sözcüklerin anlamlarını internet ve dijital sözlük gibi ortamlar üzerinde taramaya olanak tanımaktadır. İçerikle ilgili not almak, bunları başkalarıyla paylaşabilmek mümkündür.

Donanım bağlamında e-kitap okuyucular renk, parlaklık, arka plan rengi ve resmi, gece-gündüz modu gibi ortama uygun uyarlanabilir seçenekler sunarak okumayı daha konforlu yapabilmektedir. Binlerce kitabı kaydedebilmesi, okuyucunun büyük bir kütüphaneyi sürekli yanında taşımasına olanak tanımaktadır. Sayfalarda ilerlemeyi çevirme ve kaydırma şeklinde rahatlatıcı farklı seçeneklerle kullandırma imkânı sunmaktadır. Metni seslendirebilmesi ve internet bağlantısı sayesinde her türlü paylaşımaya olanak tanınması da önemli yararlılıkları arasında yer almaktadır. Bu özellik sayesinde okunan materyalin içindeki kavramların etiketlenmesi ve internet üzerinde ilgili yerlerle bağlantı kurulması, bilinmeyen kavram ve konuların anlık hızla öğrenilmesi mümkün olabilmektedir.

Bu özellikleriyle birlikte e-kitap, kitabın yüzyıllardır bilinen özelliklerini ve okuma eylemi olarak bilinen ve uygulanan her süreci derinden etkilemiş; yayıncılık ekosistemi içerisinde yer alan bütün aktörlerin rol ve sorumluluklarının farklılaşmasını da beraberinde getirmiştir. Bu sistemin bileşenleri arasında yer alan yazar, yayıncı, dağıtıcı, okuyucu, editör, kütüphaneci gibi aktörler, bu aktörlerin uzun zamandır yapageldiği pek çok iş süreci yeni durumun etkisi altında kalmıştır. Yakın geçmişle karşılaştırıldığında ve yaşamın her alanında sürdürülen aktivitelerin her geçen gün daha fazla dijitalleşme eğilimi içinde olduğu göz önüne alındığında, bu sürecin gelecekte de artarak devam edeceği öngörüsünde bulunmak yanlış olmayacaktır. Kuşkusuz dijitalleşmenin insanlığın yararına sunduğu olanaklar talebin bu yönde olmasına da etki etmektedir.

E-kitap ve ardından gelen interaktif e-kitapla birlikte bilgi aktarma ve öğrenme süreçlerinde zaman içinde bireysel, sosyal ve teknolojik özelliklere dayalı bir takım farklılıklar ortaya çıkmıştır. Geleneksel öğrenme ortamlarında etkileşim öğrenen-öğreten, öğrenen-öğrenen ve öğrenen-içerik arasında sürdürülürken, e-öğrenmeyle birlikte bu gruba öğrenen-arayüz tanımlamasıyla yeni bir unsur daha dâhil olmuştur (Bozkurt ve Bozkaya, 2013; Erdoğan, 2016). E-öğrenme ortamları ile birlikte arayüz faktörü öğrenen özelinde çok daha önemli olmuştur; zira e-ortamlarda arayüz aracılığıyla öğrenme süreçlerinin geliştirilmesi ve güçlendirilebilmesi olanaklı olmuştur. Zenginleştirilmiş arayüz yalnızca öğrenenin öğrenme sürecinden daha etkin olarak yararlanmasına olanak tanımamakta; aynı zamanda yayıncılık ekosistemi içinde yer alan diğer aktörlerin birbiriyle temas kurabileceği bir ortam oluşturmaktadır. E-kitap ve interaktif e-kitap, etkileşim sürecinin ana aktörleri olan okuyan ve okutan arasındaki teması yeni aktörler eklemiş ve pasif konumda olan diğer aktörlerin sürece daha güçlü biçimde katılmasına olanak sağlamıştır. Örneğin okuyucuların kendi aralarında okunan üzerinde değerlendirmeler yapabilmeleri, birbirlerini okunanla ilgili haberdar edebilmeleri, pasajlar paylaşabilmeleri ve hatta yazara ya da yayıncıya yön verebilmeleri, bu yeni yazı taşıyıcılarla birlikte olabilmektedir.

4. İnteraktif e-Kitap

Daha çok yetişkinlerin akademik maksatlı gereksinimlerini karşılamak üzere geliştirilen ve yaygınlaşan e-kitaba zamanla yeni özellikler eklenerek daha gelişmiş bir tür, günümüzde bilinen adıyla interaktif e-kitap oluşturulmuştur. Yukarıda da ifade edilmeye çalışıldığı gibi aslında bu yeni türü e-kitaptan tam olarak ayırabilmek mümkün olmasa da, interaktif e-kitapların yeni bir tür olarak tanımlanması, okuyucu ile aralarında iletişimi pratiğe dönüştürebilme yeteneğinden kaynaklanmaktadır. E-kitapta, okuma sırasında kitap ve okuyucu ile iletişim yalnızca zihinsel boyutta sürdürülür; diğer bir deyişle okuyucu kitabı okuyabilir, dinleyebilir ya da izleyebilir. İnteraktif e-kitabı diğerinden ayıran özellik ise, bunlara ek olarak okuyucu ile sorulu-cevaplı iletişim formuna benzer şekilde, bazı bölümlerde okuyucuyu test etmesi, okuyucunun kitabın bazı yerlerinde kendine sunulan seçenekler arasında seçim yaparak süreci yönlendirebilmesidir. Böylece içeriği okumayı ve izlemeyi kendi istediği şekilde ilerletebilmektedir. Aynı zamanda okuyucu okuma ortamını kendi beğenisine göre de kişiselleştirebilmektedir.

Test tekniği uygulama, yanıtları derleme ve raporlama yapma özelliği ile interaktif e-kitaplar, grup çalışmalarında bireysel ve ortak başarı düzeylerini ve eğilimlerini saptamaya olanak tanınması nedeniyle birey ya da gruplar üzerinde başarı planlaması yapmaya uygun araçlardır. Bu verilerin çevrimiçi ortamlar üzerinde kurumsal, bölgesel ve hatta ulusal ölçekte derlenmesine imkan sağladıkları için eğitim kurumlarında ve kütüphanelerde hizmete sunulmaları oldukça yararlı sonuçlar doğurmaktadır.

Itzkovitch (2012) etkileşimli e-kitapları özellikle dokunmatik ekranlar (touch screen) için tasarlanmış; kullanıcının içerikle görüntü, ses ve dokunma ile etkileşime geçtiği uygulamalar olarak tanımlamıştır. Bu tanıma doğru aktarabilmek için aynı zamanda ‘interaktif e-kitap ne değildir’ sorusuna da yanıt vermek gerekir. Yalnızca dijital metinden ibaret e-kitaplar interaktif e-kitap sınıfında yer almaz. Örneğin statik pdf dosyaları, doc ve txt uzantılı metinler bu kategori içinde değerlendirilemez. Aslında gelişmiş bir internet

tarayıcının teknik özelliklerine sahip oldukları için interaktif e-kitaplar her türlü dijital nesne ve dinamik işlemi hizmete sunabilen web sayfalarına benzetilebilir. Zira eklentileri tamamlanmış web sayfalarında her türlü multimedya, harita uygulamaları, üç boyutlu görüntü seyri, görüntü kişiselleştirme gibi seçeneklerden yararlanılabilmektedir.

İnteraktif kitaplar, okuyucunun katılımını ve etkileşimini gerektiren ve arttıran daha çok çocuk okuyucular için geliştirilmiş kitaplar olarak e-kitaptan önce yayıncılık yaşamında bilinen kitap formatlarıdır. İnteraktif kitap, konuyu pekiştirmek, yaşatmak veya daha iyi anlatmak için geliştirilmiş hareketli ve/veya üç boyutlu nesnelere oluşmaktadır. Matbaa ürünü olarak daha çok çocuklar için tasarlanan interaktif kitaplar günümüzde dijital ortamlarda da yerini bulmuş ve daha fazla seçeneği kapsayan şekilde interaktif e-kitap olarak yayıncılık dünyasına girmiştir. Etkileşimli kitaplar olarak da bilinen bu tür, "her biri farklı bir şekilde performans gösteren üç boyutlu açılır kitaplar (pop-up boks), tünel kitaplar (tunnel books), hareketli kitap illüstrasyonları (volvelles), flip flap kitaplar (flap books), açma kulaklı-katlı kitaplar (pull-tabs books), üç boyutlu maket kitaplar (pop-out boks) ve bu türe benzer olanların tamamını ifade etmektedir (Smithsonian Institution, 2010).

Akıllı telefonlar, tabletler, e-kitap okuyucuları gibi mobil iletişim teknolojilerinin sahip olduğu özelliklere her geçen gün yenileri eklenmekte. İnternet bağlantısı ile birlikte coğrafik yer tespitine olanak vermesi, ortam sıcaklığını tespit edebilmesi, yönü ve yüksekliği belirleyebilmesi, birkaç farklı yöntemle dosya/doküman paylaşımına imkân tanması gibi özellikler, onu bir telefonun sahip olduğu tanımlamanın çok daha ötesine taşımıştır. Sahip olduğu bu özellikler bu cihazlar üzerinde okumayı ve öğrenmeyi daha etkili yapma olanağını da beraberinde getirmiştir. Çevreye duyarlı sensörlerin türü ve sayısı arttıkça bu cihazlar üzerinde okuma ortamları da gelişmeye devam etmektedir. Örneğin ortamın ışık şiddetine göre ekran parlaklığını otomatik olarak ayarlayabilmeleri okuyucunun okuma sürecini olumlu yönde etkileyen gelişmelerden biri olarak görülebilir.

Statik sayfaların ve pasif katılımın ötesine geçen etkileşimli e-kitaplar, okurun görme duyusundan daha fazlasını okuma sürecine dahil etmek için dokunmatik ekran seçeneklerinden yararlanır. Bu e-kitap türü, artık sadece bir sayfadaki metni okuma değil; buna ek olarak etkileşimli görme, sınama, seçme ve hissetme deneyimi sunmaktadır. Zenginleştirilmiş görselliğin yanı sıra kısa sınavlar, testler, anketler, üç boyutlu haritalar, etkileşimli infografikler, sürükle bırak teknolojisi gibi okurun duyma ve dokunma duyularını görme duyularıyla harmonize eden ve sürükleyici bir deneyim yaşatan özelliklere sahip olmuştur. Günümüzde daha çok interaktif iletişime daha fazla ihtiyaç duyulan çocuk ve eğitim kitapları, seyahat rehberleri, yemek kitapları gibi konularda örnekleri görülen bu tür, aslında hemen her alanda yararlanılabilecek bir materyal türüdür (Robbie, 2017).

Bu gelişmelerle birlikte Erdoğan (Erdoğan, 2016) Innovating pedagogy adlı kaynaktan aktardığına göre yakın gelecekte interaktif e-kitaplar üzerine kullanıcıların aldığı notların, yaptığı açıklamaların ve koyduğu işaretlerin küçük belirli gruplara ya da herkese açık olması söz konusu olacaktır. Bu özelliklerle birlikte interaktif e-kitaplar 'sosyal kitaplara' benzer özellikler kazanacaktır. Aynı zamanda öğrenme analitikleri ve temel kullanım raporları doğrultusunda, bazı tür kitapların içeriği kullanıcıların eğilimlerine ve yaptıkları yorumlara uygun olarak güncellenebilecektir. Bunlarla birlikte e-kitap, geleneksel kitabın misyonundan çok daha ötede yeni bir model olarak eğitim yaşamının önemli bir bileşeni haline gelecektir.

5. İnteraktif Kitapların Okul Öncesi Çocuklara Yansımaları

Okumaya yönelik ilk beceriler, çocuğun semboller, harfler, sayılar gibi temel okuma-yazma bileşenlerini tanımakla başlar. Erken yaş dönemlerinde çocuklar okuma bileşenlerinin altyapısını aile, okul ve çevre gibi onu kuşatan her yerden kazanabilir; bu yerler, onların ileri dönemlerdeki okuma alışkanlığını etkileyen unsurlardır (Çakmak ve Yılmaz, 2009, s. 493).

Çocuklar ve aynı zamanda yetişkinlerin öğrenmesinde oyunlaştırarak öğretmenin öğrenme ve gelişim sürecine katkıları çoktur. Küçük çocukların gelişimine yardımcı olmak basit bir faaliyet değildir. Oyunlaştırma yaratıcılık, hayal gücü ve mutluluk uyandırır. Aynı zamanda yaşam boyu faydaları da vardır. Oyunlaştırma, öğrenme sürecine ve içeriğine daha fazla odaklanmayı sağlar, anlatılan konuları farklı açılardan anlatmaya ve anlama kapasitesini artırmaya olanak tanır. Bu nedenle zaman içerisinde eğitimde yararlanılabilecek çeşitli oyunlaştırma modelleri geliştirilmiştir. Bu modellerden doğru yararlanıldığında oyunlaştırma, öğrenme sürecinde ezberleme, test etme ve performans odaklanma hususlarında yararlılıklar sağlar (Institute of Educational Technology, 2019).

İnteraktif e-kitaplar bütün çocukluk dönemi, ama özellikle de okul öncesi dönem çocuklarının okumaya karşı daha fazla istekli olmasını sağlayacak özelliklere sahiptir. Çocukların okuma sürecini destekleyerek asıl hedef olan öğrenme serüvenlerini destekleyecek kazanımları da beraberinde getirdikleri için, son dönemlerde eğitim sistemlerinde yer alma başarısı gösteren araçlar arasına girmiştir. Bu başarının gözlemlenebileceği iki önemli kurum okullar ve kütüphanelerdir.

Okullar ve kütüphanelerde kullanım yaygınlığına bakıldığında, yayıncılık sektörü içerisinde henüz gelişim evresinde yer alması nedeniyle interaktif e-kitapların her ülkede ve her eğitim kurumunda yaygınlıkla kullanıldığını söylemek güçtür. Daha üst düzey tasarım becerisi gerektirmesi, dijital ortamlarda yönetmek için uzmanlaşmaya ihtiyaç duyulması ve bu nedenlerin etkisiyle henüz yayıncılık piyasasında rekabet ortamı oluşturulamamış olması gibi nedenlerle bu materyallerin maliyeti görece yüksektir. Bütün bu nedenlerden dolayı henüz daha çok özel eğitim kurumlarında yararlanılan interaktif e-kitapların tekil olarak satın alınması mümkün olduğu gibi, yüzlercesinin bir arada bulunduğu veri tabanlarına abone olunması da söz konusudur.

Dört yüzden fazla interaktif e-kitap ile 4-8 yaşları arasında 29 ayrı seviyede bireysel ve sınıf içi İngilizce öğretimi için geliştirilen Raz-Kids platformu, başarılı bir interaktif e-kitap veri tabanıdır. İçinde İspanyolca kitapların da bulunduğu bu yayınlar, öğrencinin okuması, dinlemesi, seslendirmesi, seslendirdiğini kaydetmesi, okuduğundan sınava girmesi, sınıf performanslarının kayıt altına alınması, kayıtların belli gruplarla paylaşılması, ortamın kişiselleştirilmesi, kişi ve sınıfların başarı istatistiğinin alınması ve analiz edilmesi gibi pek çok yararlılık planlaması içerisinde tasarlanmıştır. Öğrencilerin okuma materyalleri üzerine not alabilmesi, işaretler koyabilmesi, yorumlarını paylaşabilmesi, metinleri renklendirebilmesi, anlamadığı kavramların anlamlarını sözlükten tarayabilmesi, okuma kayıtlarını arkadaşları ve öğretmenine gönderebilmesi gibi seçeneklerle okumayı sosyal bir davranış ve eğitim aracı haline getirmektedir (“Raz-Kids”, 2019).

Wood County District Public Library tarafından hizmete sunulan TubmleBooks yüzlerce interaktif e-kitabı üyelerine ya da abone olan bireylerin kullanımına sunmaktadır. Görselleştirmenin bir miktar zayıf olduğu TumbleBooks yayınları, animasyon, müzik, ses ve hareketli öyküleme teknikleri kullanılarak hazırlanmıştır. Söz konusu yayınlar üzerinde üye öğrencilerin okulda grup çalışması şeklinde okuma performansı yapabilmesi ve öğretmenler tarafından izlenip denetlenebilmesi mümkün olabilmektedir (“Wood County District Public Library”, 2019).

Phillipsburg Free Public Library tarafından hizmete sunulan Capstone interaktif e-kitap veritabanı, eğitimciler, kütüphaneciler ve işletmecilerin birlikte geliştirdikleri ticari bir veri tabanıdır; aynı zamanda diğer kütüphaneler ve okullar tarafından da kullanılmaktadır. Çocukların okumayı severek alışkanlık haline dönüştürmeleri amacıyla geliştirilen Capstone veritabanı, daha önce basılı olarak yayınlanmış olan güvenilir çocuk kitaplarının ses, görüntü ve animasyon gibi dijital nesnelere birleştirilip dijitalleştirilmesi sonucunda ortaya çıkmıştır (“New Capstone Interactive Titles”, 2019).

Jefferson County Public Library tarafından hizmete sunulan interaktif e-kitaplar Amerika Birleşik Devletleri’nde köklü bir yayın kuruluşu olan Rosen Publishing firması tarafından farklı kullanıcı gruplarının çeşitli konularda gereksinimlerini karşılamak üzere geliştirilmiştir. Bu kitapların da önceki diğerleri gibi ses, resim, video gibi dijital içeriklerle zenginleştirildiği, üzerinde not alma, çizme, işaretleme gibi müdahalelere açık özellikler sergilediği, okumayı güçlendirecek sorgulama, yazma, tekrar etme ve paylaşma türünde aktiviteleri destekledikleri anlaşılmaktadır. Doğa, çevre, vatandaşlık, dil öğrenimi gibi eğitim materyallerinin yanı sıra masal ve öykü gibi okumaya özendirici yayınların interaktif model olarak hazırlandığı görülmektedir (“Interactive E-books”, 2019; “Rosen Learning Center”, 2019).

İnternet üzerinde paylaşılan örnek uygulamalar ve satışı yapılan yayınlara yönelik kullanıcıların yaptığı değerlendirmelere bakıldığında, daha çok kullanıcıların interaktif e-kitapların yararlılıklarına yoğunlaştıkları ve genel olarak bunları oldukça yararlı bulduklarını ifade ettikleri görülmektedir. Gerek yukarıda örnekleri verilen veritabanları gibi daha çok kurumsal özellik sergileyen yayınlar ve yayın gruplarında, gerekse Google Play Store ve Apple Store mağazalarında eğitim maksatlı tasarlanan ve bireysel kullanıcılar için pazarlanan interaktif e-kitaplara bütün olarak bakıldığında, çocukların bu tür kitaplar üzerinde okumayı daha eğlenceli buldukları, görselleştirme teknikleri ile içeriğe çok daha fazla odaklandıkları ve daha kalıcı ve kısa sürede öğrendikleri yönünde değerlendirmeler yapılmaktadır.

İnteraktif e-kitap gereksinimlerine göre hazırlanmış uygulamalar üzerine yapılan yorumların hemen tamamı erken yaş çocukların renk, ses, ebat, boyut, his, basit sembol, sayı, harf gibi temel becerileri kazanmada bu tür uygulamaların oldukça yararlı sonuçlar verdiği şeklindedir. Değerlendirmelerin pozitif eğilim içinde olduğunu aynı zamanda yaptıkları puanlandırmalardan da anlayabilmek mümkündür. Bununla birlikte uygulamaların dil uyumsuzluğu, reklam yoğunluğu, erişim koşulları, kilitlenme gibi sorunlarının olduğunu dile getirenlerin sayısı da az değildir. Uygulamalarda Türkçe içeriğin az olduğu, olanların da yabancı dilden kazandırılması sırasında hatalı çevrildiği ya da noksanlıkları bulunduğu, bir kısmının ise çocukların yaş düzeyine uygun olmayan özellikler sergilediği genel olarak şikâyet edilen hususlar arasında yer almaktadır. İnternet üzerinde yapılan taramalar sonucunda yurt dışında interaktif e-kitapların mobil cihazlar aracılığıyla bireysel kullanıma kolayca açılabilmesi nedeniyle daha yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Buna karşın her kütüphanede henüz yaygınlaşmadığı; eğitim kurumlarında ise kullanımının görece daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Türkiye’de interaktif e-kitap piyasası henüz yeterli düzeye çıkmış değildir. Bu piyasanın bireysel ya da küçük yayıncıların çabalarıyla mobil uygulamalar şeklinde oluşmaya başladığı görülmekte; buna karşın büyük yayınevlerinin e-kitap yayıncılığına yurt dışında gösterilen düzeyde ilgi göstermedikleri bilinmektedir. İnternet üzerinde yapılan taramalarda yabancı kökenli veritabanları dışında interaktif e-kitaplardan oluşan Türkçe içerikli veritabanı örneğine rastlanılmamıştır. Bu nedenle henüz kütüphanelerde Türkçe içerikli erken yaş dönemi çocuklarının yararlanabileceği interaktif e-kitap örneği bulunmamaktadır.

Mili Eğitim Bakanlığı tarafından başlatılan z-kitap projesi, öğrencilerin dersleri etkileşimli kitaplar üzerinde görmelerini sağlamak ve kendi bünyesinde açmayı planladığı z-kütüphanelerin dermesini zenginleştirmek üzere başlatılmış; kendi kaynakları ile üretilen z-kitaplar, MEB paydaşlarının yararlanması için tasarlanan EBA (Eğitim Bilişim Ağı) üzerinde paylaşımına açılmıştır (“EBA”, 2019). MEB z-kitapları swf (Adobe Flash) formatında geliştirme amacıyla planlama yaptığı için, bu formatın günümüzün interaktif e-kitap özelliklerini karşılaması olanağı bulunmamaktadır (Erdoğan, 2016, s. 105). Aynı zamanda bu formatın yazılım ve donanım bağımlılığı sorunları olması nedeniyle projenin günümüze kadar atılan adımları sağlıklı yürütülemediği görülmektedir.

6. Sonuç ve Öneriler

Uzun zamanlar boyunca kağıttan oluşturulan kitap ve kitap üzerinde yapılan doğrudan okuma, e-kitaba ve onu görüntüleyen teknolojiler aracılığıyla yapılan aracılı okumaya doğru dönüşümünü sürdürmektedir. Bu dönüşümün son yıllarda hızlanması büyük ölçüde internetin yaygınlaşması ve onun akıllı telefonlar, tabletler ve e-kitap okuyucuları gibi mobil iletişim araçları üzerinde kolayca kullanılmasına bağlıdır. Artık dijitalleşen içeriği söz konusu araçlar üzerinden edinmek, yararlanmak ve paylaşmak görece çok kolay ve ucuz olduğu kadar, yararlı ve konforludur da. Bu nedenlerin bir sonucu olarak dijital yayıncılık alanında, sektörün bütün paydaşlarını derinden etkileyen önemli gelişmeler yaşanmaya devam etmektedir. Arama, bulma, edinme ve okuma gibi bireysel davranışları değiştiren dijital yayınlar, yılların birikimi ile oluşturulmuş geleneksel öğrenme ve kütüphanecilik yöntemlerini de değiştirmeye zorlamaktadır.

İnteraktif e-kitap, disiplinler arası bir çalışmanın ürünü olarak ortaya çıkan, çocuk ruhuna uygun, onun renkli dünyasına hitap edecek özellikleri içeren, gerek okuma öncesi gerekse okuma becerisini kazanması sonrasında çocukların anlama düzeyini kolaylaştıran, okumayı uzun süre sürdürmeyi teşvik eden özellikleriyle yeni nesil e-kitap türüdür. İnternet bağlantısına sahip olması, bu yolla sürekli veri alış-verişine imkan tanınması, dinamik dijital unsurlar barındırması, okur ve içerik arasında interaktif iletişim kuran bir ara yüze sahip olması gibi özellikler bu türü, geleneksel kitabın çok ötesine taşımaktadır. Bu özellikler kitaba okurken öğretken, öğretirken okutan, sıkmadan, birlikte, sınamaya açık bir eğitim seti kimliği kazandırmaktadır. İnteraktif e-kitaplar öğretmenin örgün öğrenim içerisinde öğrencisi ile kurduğu diyaloga benzer özellikler sergilediği için de bireysel çalışmaları güçlendiren özelliklere sahiptir. Bu bakımdan eğitim kurumlarında yaygınlıkla kullanılmayı hak eden, yine bu nedenlerle kütüphanelerde de hizmete sunulması gereken yayınlar içerisinde yer almaktadır.

Çocuk kütüphanelerinde başlangıç olarak yaş gruplarına göre pedagojik açıdan uygun, çocukların yararlanabileceği interaktif e-kitapların internet üzerinden saptanması ve duyurulmasına yönelik çalışmalar yürütebilir. Pedagojik uygunluk değerlendirmesi yapabilmek için çocuk bilimi üzerinde uzmanlaşmış psikolog, psikiyatrist ve öğretmenlerin görüşlerinin alınması, değerlendirme çalışmalarının onlarla birlikte sürdürülmesi önemlidir. Yaş gruplarına ve konu türlerine göre belirlenmiş uygun interaktif e-kitap listelerine, aynı zamanda aileler ve öğretmenler de gereksinim duymaktadır. Bu listeler, çoğu zaman doğru kaynağı bilmeyen ya da bulamayan ailelerin çocuklarıyla oynayarak ve eğlenerek, aktif öğrenme ve okuma eylemini birlikte sürdürmelerini sağlayacaktır. Bu listeler aynı zamanda kreşlerde ve anaokullarında eğitimcilerin her zaman ihtiyaç duydukları doğru kaynaklara yönelmelerini ve bunlardan yararlanmalarını da sağlayacaktır. Yönlendirilen çocuklar, bu kaynaklar sayesinde günümüzün temel sorunlarından biri olan film izleme bağımlılığından bir ölçüde uzaklaşabilecektir.

Serbest piyasa koşulları içerisinde ticaret yaşamının bir kolu olarak işleyen yayıncılık endüstrisi, arz-talep ve kar-zarar denklemi içerisinde hareket eder. İnteraktif e-kitap piyasasının Türkiye’de gelişmiş ülkelerle karşılaştırıldığında henüz emekleme aşamasında olmasının en temel nedeni arz-talep dengesinin kurulamamış olmasıdır. Yayıncılık sektörünün bu sürece karşı temkinli duruşu alışkanlıklarından vazgeçememe, ortak girişimleri yaşama geçirememesi, mevzuatın yeterli ve/veya belirgin olmaması, teknolojik sorunlar gibi pek çok etkene bağlıdır. Türkiye’de e-kitap ve bu neslin bir sonraki türü olan interaktif e-kitap piyasasının yeterince olgunlaşmaması, kütüphanelerde çocuk hizmetlerini kısıtlamakta; hizmetlerin duvarların ötesine taşınmasının önünde bir engel olarak durmaktadır. Oysa interaktif e-kitap piyasası, kütüphanelerde bilgi hizmetlerini fiziki mekânın dışına taşıma yeniliği ile birlikte, kütüphanenin kendi kimliğinin de yenilenmesini sağlayabilir. Halk ve çocuk kütüphanelerinde e-kitap hizmetlerinin yaygınlaştırılması, erken yaş dönemlerinde çocuklar için gerekli olmakla birlikte, ailelerin ve eğitimcilerin rol ve sorumluluklarını kolaylaştırması ve güçlendirmesi; kütüphanelerin toplum nezdinde daha güçlü bir mekân olarak kabul görmesi bakımından da önemlidir.

Kütüphanelerin atacağı bu adımlar, sözü edilen arz-talep dengesinin kurulmasına olumlu yönde katkı sağlayacağı için yayıncılık piyasası da, interaktif e-kitap geliştirme ve her paydaşın gereksinimine uygun koşullar içerisinde dağıtma hususlarında istekli ve bilinçli bir tavır sergileyecektir. Bu adımları atma konusunda geç kalındığı takdirde, güçlü yabancı kökenli yayıncılar karşısında zaman içinde iyice güçsüz kalınması; zayıflayan ulusal yayıncılık endüstrisinin yerel yayıncılığı yeterince yürütememesi; Anadolu’ya özgü hikaye, roman, şiir, deneme, atasözü gibi edebi yapıtların hem ülke içinde hem de ülke dışında temsiliyet düzeyinde zayıflama olması söz konusu olacaktır. Bu teknolojik olanakların, özellikle yeni neslin tercihi olan dijital ortamlarda temsiliyetinin asıl hedefi, gençlik dönemine kadar her bireyin okuma alışkanlığı kazanabilmesini sağlamak olsa da; kütüphaneler ve okullar gibi kurumsal düzeylerde, birey ve aile gibi sosyal ortamlarda, gelenek ve vatandaşlık gibi ulusal olgular üzerinde gelişmek gibi başka hedefleri de bulunmaktadır. Keloğlan, Dede Korkut, Nasreddin Hoca gibi Türk edebi ürünlerinin, interaktif e-kitap olarak uluslararası yayın piyasalarında yer edinmesi, bu kültürün dünyaya tanıtılması ve yarının turizm potansiyelinin geliştirmesi bakımından da önemlidir.

Kaynakça

- Arıcı, M. ve Akcan, A. T. (2019). Okul öncesi dönemde anne-çocuk birlikte hikâye kitabı okuma davranışlarının incelenmesi. *Yaşadıkça Eğitim*, 33(1), 100-120.
- Binici, K. (2017). E-Kitap ve kütüphanecilikte düşündükleri. H. Odabaş ve M. A. Akkaya (Ed.), *Bilişim Teknolojilerinin Bilgi Merkezlerine ve Hizmetlerine Etkileri* içinde (ss. 181-204). İstanbul: Hiperkitap.

- Bozkurt, A. ve Bozkaya, M. (2013). Etkileşimli e-kitap: Dünü, bugünü ve yarını. Akademik Bilişim 2013, Akdeniz Üniversitesi, 23-25 Ocak, Antalya. 5 Ekim 2019 tarihinde <https://pdfs.semanticscholar.org/395f/6755e1fff09cf5ddfa82dece109c122e4497.pdf> adresinden erişildi.
- Çakmak, T. ve Yılmaz, B. (2009). Okul öncesi dönem çocuklarının okuma alışkanlığına hazırlık durumları üzerine bir araştırma: Hacettepe Üniversitesi Beytepe Anaokulu Örneği. *Türk Kütüphaneciliği* 23(3), 489-509.
- EBA. (2019). 30 Eylül 2019 tarihinde <http://www.eba.gov.tr/> adresinden erişildi.
- Erdoğan, Ö. G. E. (2016). Açık ve uzaktan öğrenme kapsamında etkileşimli ekitaplar: Etkileşim, teknoloji, üretim boyutu ve örnekleri. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi* 2(3), 88-114.
- Figen, T. ve Topcu, Z. G. (2018). Erken okuryazarlık üzerinde paylaşımlı kitap okumanın rolü: Okul ve ev ortamı açısından etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 5(1), 11-33.
- Institute of Educational Technology. (2019). *Innovating Pedagogy 2019* (No: 7). Bergen. 5 Ekim 2019 tarihinde <https://iet.open.ac.uk/file/innovating-pedagogy-2019.pdf> adresinden erişildi.
- Interactive e-books. (2019). *Jefferson County Public Library*. 30 Eylül 2019 tarihinde <https://jeffcolibrary.org/resources-types/interactive/> adresinden erişildi.
- Izkovitch, A. (2012). Interactive eBook apps: The Reinvention of reading and interactivity. *UX Magazine*. 17 Eylül 2019 tarihinde <https://uxmag.com/articles/interactive-ebook-apps-the-reinvention-of-reading-and-interactivity> adresinden erişildi.
- Johnson, G. M. (2015). The Invention of reading and the evolution of text. *Journal of Literacy and Technology*, 16(1), 107-128.
- Karaçay, B. (2011). Okuyan beyin. *Bilim ve Teknik*, (526). 1 Ekim 2019 tarihinde http://vizyon21y.com/documan/Genel_Konular/Kitap%20Okuma/Okuyan_Beyin.pdf adresinden erişildi.
- Karatay, H. (2007). Dil edinimi ve değer öğretimi sürecinde masalın önemi ve işlevi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(3), 463-477.
- Kayalan, M. (2000). *Etkili ve hızlı okuma sanatı*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- New Capstone interactive titles. (2019). *Capstone Library*. 30 Eylül 2019 tarihinde <https://www.capstonepub.com/library/content-type/new-interactive-titles/> adresinden erişildi.
- Raz-Kids. (2019). *Learning A-Z*. 30 Eylül 2019 tarihinde https://www.raz-kids.com/?_ga=2.32942391.804667005.1569834189-1650658739.1569697318 adresinden erişildi.
- Robbie, R. (2017, 18 Nisan). A Simple guide to creating interactive ebooks (With examples and how-to's). *SnapApp*. 22 Nisan 2019 tarihinde <https://www.snapapp.com/blog/interactive-ebooks/> adresinden erişildi.
- Rosen Learning Center. (2019). 30 Eylül 2019 tarihinde <http://www.rosenlearningcenter.com/static/69> adresinden erişildi.
- Sever, S. (1997). *Türkçe öğretimi ve tam öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Smithsonian Institution (Ed.). (2010). *Paper engineering: Fold, pull, pop & turn*. Washington: The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery; National Museum of American History. https://www.sil.si.edu/pdf/FPPT_brochure.pdf adresinden erişildi.
- Wood County District Public Library. (2019). *Tumble Book Library*. 30 Eylül 2019 tarihinde <https://www.tumblebooklibrary.com/UserGuide.aspx> adresinden erişildi.