

## Chat-GPT ile Çocuklara Yapay Zeka Anlatan Bir E-Kitap Tasarımı

Selma Bulut<sup>1\*</sup>, Sitran Çelik<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Bilgisayar Teknolojileri/ TBMYO, Kırklareli, Türkiye

\*(selma.bulut@klu.edu.tr)

(Received: 24 August 2024, Accepted: 28 August 2024)

(5th International Conference on Engineering and Applied Natural Sciences ICEANS 2024, August 25-26, 2024)

**ATIF/REFERENCE:** Bulut, S. & Çelik, S. (2024). Chat-GPT ile Çocuklara Yapay Zeka Anlatan Bir E-Kitap Tasarımı. *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches*, 8(7), 193-199.

**Özet** – Yapay zeka son yılların en popüler çalışma konularından biri olmuştur. Bunun sebebi kaçınılmaz olarak Chat-GPT ile hayatımıza giren üretken yapay zeka kavramıdır. Üretken yapay zeka insan gibi görebilen, anlayabilen, düşünebilen, insan gibi karar verip sonuçlar üretebilen zeka olarak tanımlanabilir. 2022 kasım ayı itibarıyla tanıştığımız bu yeni kavram eğitimden, sağlığa, üretimden finansa kadar birçok alanda hayatımızı kolaylaştıracak uygulamaları gerçekleştirirken karşımıza çıkmaktadır. Yapılan farklı alanlardaki çalışmalar ise daha birçok yeni alanda karşımıza çıkacağına dair ümit vermektedir. Üretken yapay zeka kavramının eğitim alanında kullanım alanlarını inceleyerek çocuklara nasıl bir yardımı olabileceği düşünülmüş ve okul öncesi dönem olarak adlandırılan 3-6 yaş arasına yapay zeka anlatan bir e-kitap tasarımı üzerinde çalışılmıştır. Çocuk gelişimci akademisyenlerin de öneri ve fikirleri alınarak çocuklara yapay zeka anlatan bir e-kitap önerisi geliştirilmiş ve yine Chat-GPT kullanılarak hikayeleştirilmiş ve son aşama olarak görselleştirmesi de yine Chat-GPT'nin bir özelliği olan DALL-E aracılığıyla yapılmıştır. Böylece ilk kez ülkemizde okul öncesi grubuna yapay zeka anlatan bir e-kitap yine bir yapay zeka aracı olan Chat-GPT yardımıyla oluşturulmuştur. Tüm süreç Chat-GPT ile gerçekleştirilmiş olup çocuk gelişimcilerin desteği ile hayata geçirilmiştir. Bu çalışma, üretken yapay zeka teknolojisinin eğitimde kullanımına dair önemli bir uygulama geliştirmekte ve bu alandaki akademik literatüre önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler** – Chat-GPT, Üretken Yapay Zeka, E-Kitap, Çocuk Kitabı, Yapay Zeka Eğitimi.

### I. GİRİŞ

Yapay zeka, tahmin etme ve karar verme görevlerini yapabilen teknolojinin genel ismidir. Kurallar edinerek öğrenme, bu kuralları kullanarak mantıksallaştırma ve kendini düzeltme süreçleri sonucunda çıktı verir [1]. Yapay zeka teknolojileri günümüzde sağlıktan tarıma, alışverişten ulaşıma kadar pek çok alanda yaygın olarak kullanılmakta ve insanların günlük yaşamının hemen hemen her alanını kapsamaktadır. Yapay zeka uygulamalarının her yerde bulunması, gelecek nesillerin bu uygulamaları etkili şekilde kullanabilmeleri için yeterli bilgi ve beceriye sahip olmalarını gerektirir [2]. Bu durumda öğrenmenin oyunlarla başladığı okul öncesi çocukları için yapay zeka ile ne kadar erken tanışılırsa bu kavrama adaptasyonları da o kadar hızlı olacaktır. Ayrıca çocukların yapay zeka hakkında erken yaşta bilgi sahibi olması, onların bu alandaki gelişmeleri takip etmelerini ve bu alanda kariyer yapmalarını da sağlayacaktır [3]. Yapay zeka, çocukların eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin geliştirmesine yardımcı olabilecektir[4]. Bu teknoloji çocukların ebeveynleriyle dinamik bir etkileşim

kurmalarına da olanak tanır. Bu teknolojiler, çocukların eğlenirken aynı zamanda keşfetme, öğrenme ve öngörü yeteneklerini geliştirmeleri için ebeveynlere yeni fırsatlar sunar [5].

Yapay zekâ eğitimi, çocuklara bilgisayarların çevrelerini nasıl algıladığını, nasıl öğrenip karar verdiğini ve nasıl harekete geçtiğini kavrama imkânı sunar. Bu tür bir eğitim, çeşitli disiplinlerden bilgileri ve teknolojileri bir araya getirerek, çocukların öğrenme deneyimlerini derinleştirme konusunda önemli bir potansiyele sahiptir. Özellikle okul öncesi dönemde, çocukların yapay zekâ özellikli oyuncaklar veya robotlarla kurdukları etkileşimler, onların yaratıcılıklarını, duygusal gelişimlerini, sorgulama yeteneklerini ve okuryazarlık becerilerini artırabilir. Her ne kadar küçük çocukların yapay zekâ teknolojilerini anlamakta zorluk çekeceği yönünde endişeler olsa da, onlara yaşlarına uygun ve önceki deneyimleriyle bağlantılı öğrenme ortamları sunulduğunda, yapay zekânın temel işleyişini kavrayabilme yetisine sahip olacaklardır. Bu nedenle, küçük çocuklara yönelik yapay zekâ uygulamaları genellikle basit kavramlar ve temel etkinlikler üzerine tasarlanmaktadır [6].

Son yıllarda yapay zekâ alanında en çok dikkat çeken uygulamalardan biri ChatGPT olmuştur. ChatGPT, kullanıcılarla diyalog kurabilen, hataları kabul edebilen, yanlış yorumları düzeltebilen ve varsayımsal ya da hayali senaryolara yanıt verebilen, geniş bir dil modeli üzerine inşa edilmiş bir yapay zekâ uygulamasıdır [7]. GPT-3, ChatGPT'nin önceki versiyonlarından biri olarak, karmaşık ve maliyetli makine öğrenmesi yöntemlerine ihtiyaç duymadan, herhangi bir metinden öğrenme kapasitesine sahiptir ve bu sayede birçok farklı görevi yerine getirebilir. GPT-3'ün anlatılar oluşturma, bilgisayar kodu yazma, görüntü tamamlama, dil çevirisi yapma ve hesaplama gibi yetenekleri, onu yapay zekâ teknolojilerinin en ileri örneklerinden biri haline getirmiştir [8]. Mart 2023'te piyasaya sürülen GPT-4, önceki sürümlerden farklı olarak, görüntü ve ses işleme gibi ek özelliklerle donatılmış ve doğruluğu ile performansı artırılmış bir modeldir. Ücretli olarak sunulan bu versiyon, pek çok yapay zekâ uygulamasının temelini oluşturmaktadır. Örneğin, Gemini ve Bing gibi popüler üretken yapay zekâ araçları, GPT-4 alt yapısını kullanmaktadır [9]. Mayıs 2024'te tanıtılan GPT-4-o versiyonu ise daha insancıl özelliklerle donatılmış olup, sorulara daha empatik ve insana yakın yanıtlar verme yeteneğiyle öne çıkmıştır [10].

E-kitaplar, geleneksel basılı kitapların dijital ortama aktarılmasıyla ya da tamamen dijital ortamda oluşturulmasıyla elde edilen, bilgisayarlar ve mobil cihazlar üzerinden erişilebilen dijital yayınlardır [11]. Bu tanımdan hareketle, e-kitaplar dijital olarak okunabilen, saklanabilen ve çoklu ortam özellikleri sunabilen kitaplar olarak tanımlanabilir. E-kitaplar, çevrim içi ya da çevrim dışı kullanılabilir; öykü, roman, ders kitabı gibi çeşitli içeriklerde bulunabilir ve PDF, e-Pub, PDB gibi formatlarda sunulabilir. Apple E-book App, Android Books App, Kindle Library gibi yazılımlar aracılığıyla bilgisayar, tablet, akıllı telefon veya e-kitap okuyucu gibi cihazlar üzerinden erişilebilir [12]. Yaygın kullanımından dolayı, e-kitaplar sıklıkla PDF kitap olarak anılmıştır [13]. Ancak, farklı formatlarda ve çeşitli uygulamalarla uyumlu versiyonları da bulunmaktadır. E-kitapların popülaritesi, geleneksel kitaplarla paralel olarak artmaya devam etmiştir. Toplumsal değişimler ve küresel pandemi gibi faktörler, okuyucuların dijital içeriğe olan ilgisini artırmıştır. Bilginin dijital platformlar üzerinden daha hızlı ve pratik bir şekilde erişilebilmesi de bu eğilimi desteklemektedir. Yapılan araştırmalar, e-kitap okuma alışkanlığının toplumda giderek daha yaygın hale geldiğini ve geleneksel kitaplarla birlikte gelişmeye devam ettiğini göstermektedir. Ayrıca, e-kitapların sağladığı kolaylıklar, ekonomiklik ve erişilebilirlik açısından tercih edilmesi, dijital içeriklerin gelecekte de önemli bir yer tutacağını işaret etmektedir [14].

ChatGPT'nin bir üretken yapay zeka olduğunu bilerek, doğru komutları vererek kendisinden bir e-kitap yazmasını talep ettiğimizde verilen komuta karşılık olarak bir e-kitap üretecektir. Yapay zeka araçları ile birçok hikaye kitabı üretilmiştir [15]. Reuters'ın haberine göre online satış devi Amazon Kindle mağazasında 2023 yılı itibarıyla ChatGPT'nin de yazar olarak listelendiği 200'den fazla elektronik kitap yer almaktadır [16]. Geçtiğimiz dönemde ChatGPT ile Türkçe dilinde yazılmış [17], karakter olarak yapay zeka ile bir çocuğun hikayesi de anlatılmıştır [18]. Ancak hem yapay zeka ile üretilmiş hem de çocuklara Türkçe olarak yapay zeka anlatan bir e-kitap yazılmamıştır. Bu alanda ilk olacağı için önemli bir adım olacağı düşünülmektedir.

## II. MATERYAL VE YÖNTEM

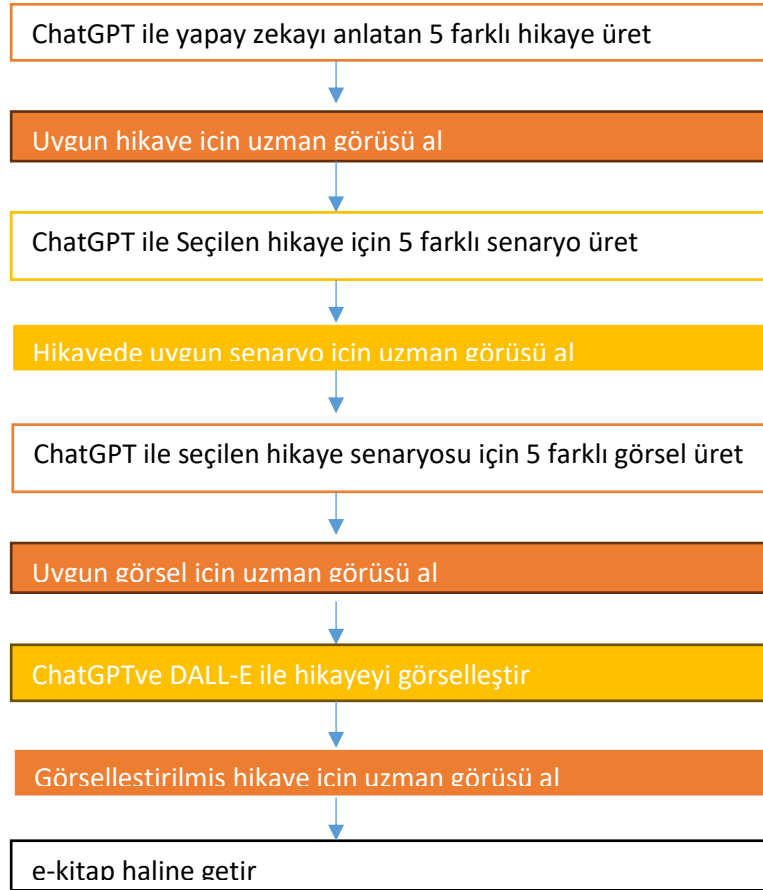
Gelişen yapay zekâ teknolojisi ve bu alanda yeterli bilgi birikimine ait kişi sayısı sınırlı olması nedeniyle özellikle küçük yaştaki (3-6) çocukları yapay zeka konusunda kurgulanacak olan hikaye ve e-kitap ile bu teknolojiye erken yaşta entegre etmek ve onları bu alanda bilgilendirmek amaçlanmıştır. Araştırmalardan ve uzman görüşlerinden elde edilen bilgileri temel alarak, ChatGPT aracılığıyla çocuklara yönelik yapay zeka anlatan bir e-kitap oluşturulacak ve elde edilen bu e-kitap ücretsiz bir platform üzerinden yayınlanacaktır. Çalışmanın bütünü; çocukları erken yaşta yapay zeka ile tanıştırmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın gerekli aşamaları oluşturulduktan sonra uzman görüşlerinden toplanan geri bildirimler ile projenin gözden geçirilmesi ve yeni aşamaların oluşturulup, bu sürecin tekrar tekrar gerçekleştirilmesi ile süreç tamamlanacaktır. Böylece uzmanlardan alınan dönütler ile tamamen yapay zeka ile oluşturulmuş bir hikaye kitabı ile yapay zekânın neler yapabileceği hakkında 3-6 yaş grubunun anlayacağı şekilde bir hikaye kitabı oluşturulacaktır.

İlk etapta araştırma için kurgulanacak olan hikâye ve karakter/karakterlerin çocuklar tarafından ilgi çekici olması hedeflenmektedir. Aynı zamanda çocukların kitaptan ve konudan bağımsızlaşmaması adına interaktif ve görsel bölümlere yer verilecektir. Bu projede, çocukların yapay zekayı anlama düzeylerini ölçmek için yapılandırılmamış bir görüşme kullanılacaktır. Bu görüşme, çocuk gelişimcilerinin, kitabın içeriği ve dilinin çocukların yapay zekayı öğrenmelerine uygun olup olmadığı konusundaki görüşlerini almak için tasarlanmıştır. Görüşme, çocuk gelişimi alanında uzman olan kişilerle yapılacaktır. Çocuk gelişim uzmanlarından alınacak geri bildirim ve veriler doğrultusunda her bir aşamada kitabın gerekli değişiklikleri yapıldıktan sonra, hikâye dijitalleştirilerek e-kitap haline dönüştürülecektir.

Bu projede uygulanacak yöntem, nitel araştırma yöntemidir. Nitel araştırma yöntemi, sayısal verilerden ziyade, nitel verilerle elde edilen bulguların analizine dayanan bir araştırma yöntemidir [19]. Görüşme verilerinin analizinde içerik analizi kullanılacaktır. Bu yöntem, görüşme verilerinin belirli temalara ve kategorilere ayrılarak analiz edilmesini sağlar [20].

## III. BULGULAR VE TARTIŞMA

Çalışma, 3-6 yaş aralığındaki okul öncesi çocuklara hitap eden, eğitici ve eğlenceli bir hikaye kitabı oluşturmayı hedeflemektedir. Kitapta yer alan maceralar, çocukların hayal gücünü ve merakını uyandıracak şekilde tasarlanacaktır. Bunun için öncelikle alan yazında var olan okul öncesi için hazırlanmış e-kitap hikaye türleri araştırılmıştır.

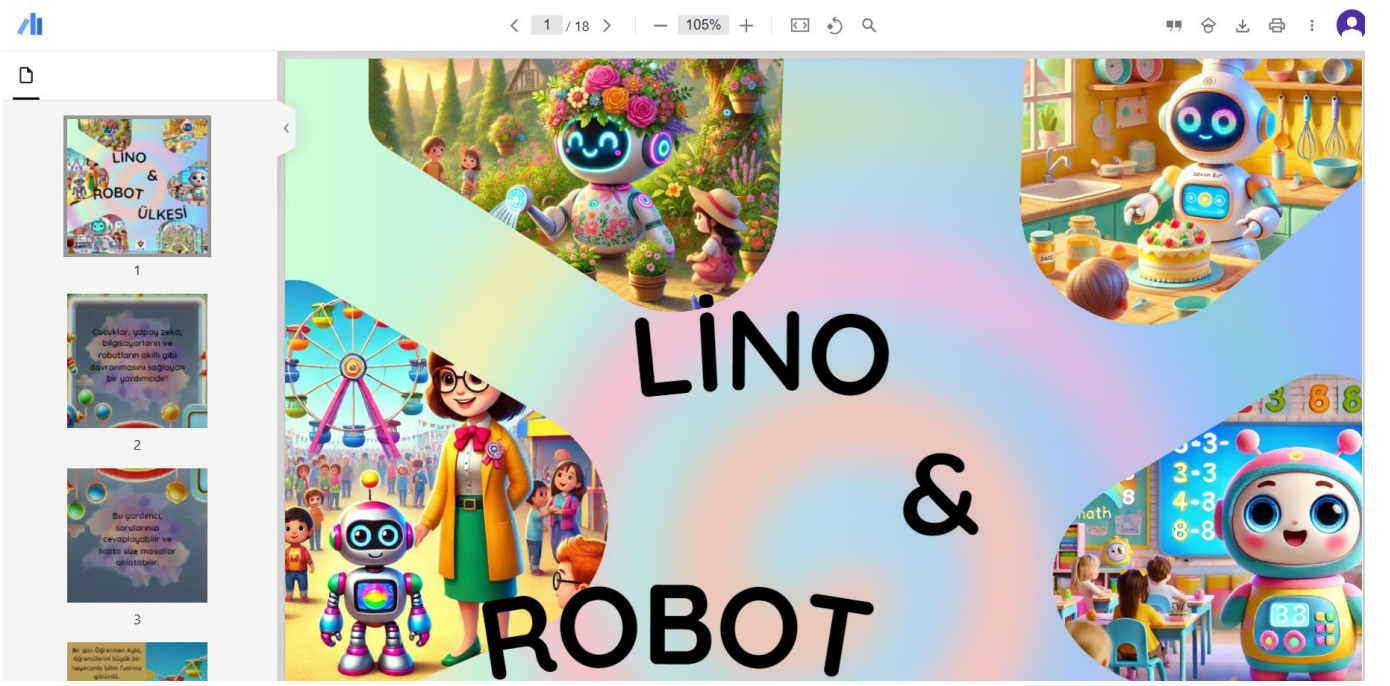


Şekil 1. Sürecin iş akış şeması

Şekil 1’de verilen iş akış şeması takip edilerek e-kitap oluşturma süreci yönetilmiştir. Araştırmanın ilk aşamasında, 3-6 yaş arası okul öncesi çocukların gelişimsel özellikleri, ilgi alanları ve bu yaş grubuna yönelik kavramların nasıl sunulması gerektiği konularında derinlemesine bilgi edinmek amacıyla çocuk gelişim uzmanlarıyla kapsamlı görüşmeler yapılmış ve literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Bu analizler ışığında, ChatGPT’ye, elde edilen verilere dayalı olarak yapılandırılmış açıklamalar ve komutlar girilerek, yapay zekanın hedef kitleye uygun şekilde eğitilmesi sağlanmıştır.

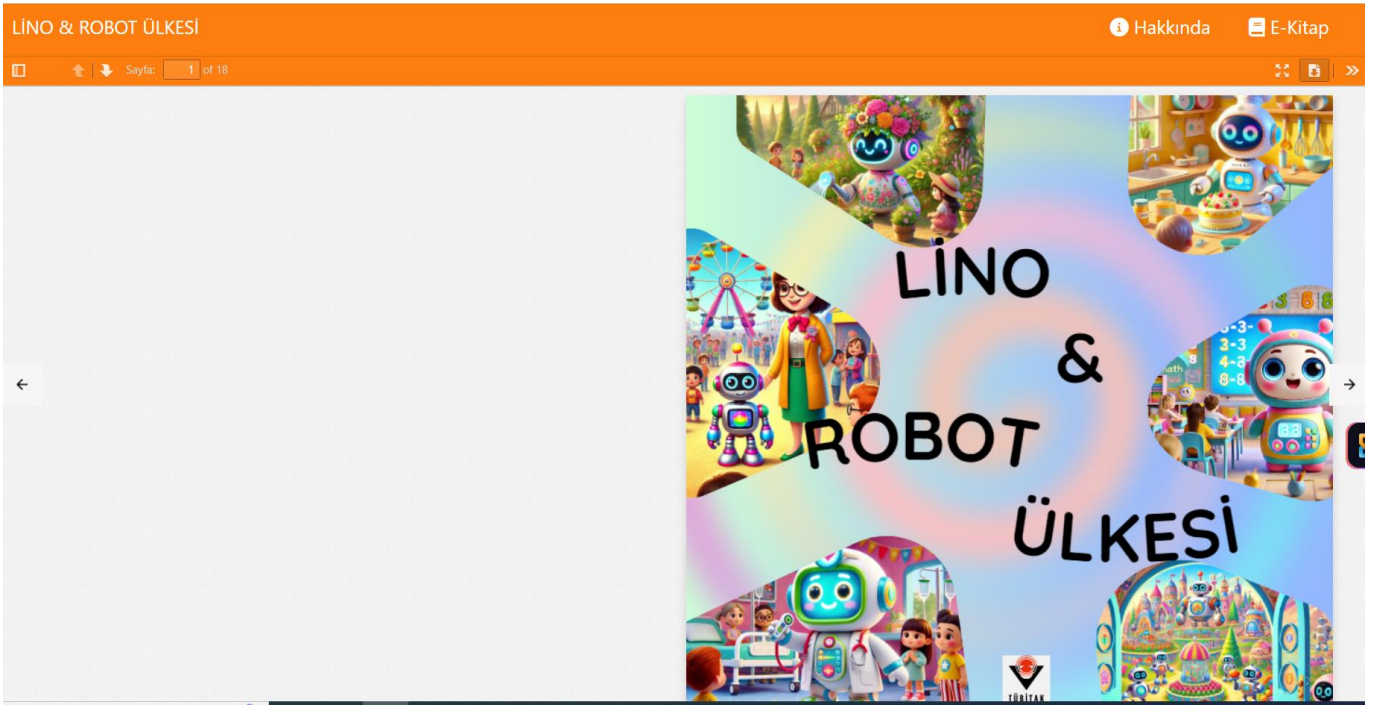
Eğitim sürecinin ardından, ChatGPT’ye 3-6 yaş grubundaki okul öncesi çocuklar için yapay zekayı tanıtıcı nitelikte beş farklı hikaye oluşturma talimatı verilmiştir. Bu hikayeler, çocuk gelişimi alanında uzmanlaşmış iki akademisyene gönderilerek, içerik hakkında niteliksel geri bildirimler istenmiştir. Uzmanların değerlendirmeleri ve önerileri doğrultusunda, belirlenen temaya sadık kalınarak ChatGPT’den yeniden beş farklı senaryo üretmesi talep edilmiştir. Bu senaryolar da uzmanlara sunulmuş ve geri bildirimler alınmıştır. Alınan geri dönüşler doğrultusunda, kavramların doğru anlaşılması ve yaşa uygun adlandırmaların yapılması için senaryolar üzerinde gerekli düzenlemeler yapılmıştır.

Sonrasında, seçilen hikaye senaryosuna uygun karakterlerin ve sahnelerin görselleştirilmesi amacıyla, ChatGPT ve DALL-E kullanılarak beş farklı görsel üretilmiştir. Bu görseller, uzmanların incelemesine sunulmuş ve yapılan değerlendirmeler sonucunda gerekli değişiklikler gerçekleştirilmiştir. Nihai aşamada, onaylanan hikaye senaryosunun tamamı DALL-E aracılığıyla görselleştirilmiş ve elde edilen içerik PDF formatında bir e-kitap olarak derlenmiştir. Son kez uzman görüşüne başvurularak, gerekli son düzeltmeler yapılmış ve nihai ürün olarak e-kitap, internet sitesine yüklenmiştir. Bu süreç, okul öncesi çocuklara yönelik yapay zeka eğitiminin etkili bir şekilde sunulmasına yönelik sistematik ve bilimsel bir yaklaşımla gerçekleştirilmiştir.



Şekil 2. Oluşturulan e-kitabın pdf görüntüsü

Şekil 2’de ChatGPT ile oluşturulan e-kitabın genel bir pdf görüntüleyici ile gösterimi sunulmaktadır. Bu çalışma için aynı zamanda bir internet sitesi de hazırlanmış ve bu kitap bu internet sitesine de yüklenmiştir.



Şekil3. Web sitesi görünümü

Şekil 3’de tasarlanan web sitesinin bir kesiti verilmektedir. İstenildiği takdirde bu e-kitap ücretsiz olarak bilgisayarınıza indirilebilmektedir. Böylece mobil cihazlar, tablet yada bilgisayarlardan çevrim dışı olarak okunabilmektedir.



#### IV. SONUÇLAR

Okul öncesi dönem çocuklarına yönelik kitapların hazırlanmasında, bu yaş grubunun bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim özelliklerine uygun içeriklerin titizlikle tasarlanması gerekmektedir. Bu yaş grubundaki çocuklar, soyut kavramları anlamakta güçlük çekebilirler ve öğrenme süreçlerinde görsel uyaranlar büyük bir rol oynar. Bu nedenle, çocuk kitaplarının yalnızca metinsel içeriğe değil, aynı zamanda zengin görsel öğelere de yer vermesi, çocukların ilgisini çekerek öğrenmeyi teşvik eden bir ortam yaratır. Görseller, metnin anlatmak istediği kavramları somutlaştırarak çocukların anlamasını kolaylaştırır ve hikayeyi daha çekici hale getirir.

Ayrıca, bu dönemdeki çocuklar okuryazarlık becerileri açısından hala gelişim aşamasında olduklarından, kitapların uzunluğu da önem arz etmektedir. Literatürde belirtilen yönergeler doğrultusunda, okul öncesi dönemdeki çocuklar için tasarlanan kitapların, çocukların dikkat süreleri ve bilişsel kapasiteleri dikkate alınarak, 16 sayfayı aşmaması önerilmektedir. Daha ileri okuryazarlık becerilerine sahip çocuklar için ise bu sınır 32 sayfa olarak belirlenmiştir [21]. Bu sınırlamalar, çocukların dikkatlerinin dağılmadan ve hikaye akışını sürdürebilerek öğrenmelerini sağlamak amacıyla önemlidir. Bu bilgiler ışığında, çalışma kapsamında 3-6 yaş grubundaki çocuklar için toplam 18 sayfa içeren (kapak dahil) bir e-kitap geliştirilmiştir. E-kitabın tasarım sürecinde, çocukların yaş grubuna uygun dil kullanımı ve kavramsal içeriklerin yanı sıra, onların ilgisini çekecek nitelikte görsel unsurların entegrasyonu öncelikli hedef olmuştur. Geliştirilen içerik, çocukların yapay zeka kavramını eğlenceli ve anlaşılır bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olacak şekilde yapılandırılmıştır.

Proje kapsamında geliştirilen bu e-kitap, ChatGPT4 dil modeli kullanılarak hazırlanmış ve uzman görüşleri doğrultusunda değerlendirilmiştir. Yapılan bu değerlendirmeler sonucunda, ChatGPT4 ile geliştirilen bu tür eğitimsel içeriklerin, 3-6 yaş arası çocukların yapay zekayı anlamalarına ve bu kavramı içselleştirmelerine katkı sağlayabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgu, ChatGPT4'ün erken çocukluk eğitimi için potansiyel bir araç olarak kullanılabilirliğini ve teknoloji temelli öğrenme materyallerinin geliştirilmesinde etkin bir rol oynayabileceğini göstermektedir. ChatGPT4'ün, çocukların öğrenme süreçlerine katkıda bulunarak onların karmaşık teknolojik kavramları anlamalarını kolaylaştırdığı görülmüştür. Bu da, yapay zeka temelli araçların, eğitimin her düzeyinde fayda sağlayabileceği ve eğitim materyallerinin etkililiğini artırabileceği yönünde önemli bir bulgudur.

Sonuç olarak, bu çalışma, erken yaşta yapay zekanın çocuklara tanıtılması ve onların bu kavramı anlamalarına yönelik yapılan çalışmalara önemli katkılar sunmakta ve ChatGPT4 gibi ileri dil modellerinin, eğitimin çeşitli alanlarında nasıl kullanılabilirliğine dair önemli ipuçları vermektedir. Gelecekte yapılacak pilot uygulamalar ve geniş kapsamlı çalışmalarla, bu tür araçların eğitimdeki etkilerinin daha derinlemesine incelenmesi ve optimize edilmesi mümkün olacaktır.

#### KAYNAKLAR

- [1] A. R. Şahin, K. Doğan, ve S. Sivri, *Yapay Zeka*, 2020.
- [2] J. Su, K. Guo, X. Chen, ve S. K. W. Chu, "Teaching artificial intelligence in K-12 classrooms: a scoping review," *Interactive Learning Environments*, ss. 1-20, 2023.
- [3] B. Şen ve M. Özen, "Yapay Zeka: Temel Kavramlar ve Gelişmeler," *Bilişim Araştırmaları Dergisi*, ss. 1-10, 2023.
- [4] D. Aksoy ve D. Çetin, "Yapay Zeka ve Eğitim: Bir Literatür İncelemesi," *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, ss. 1-10, 2022.
- [5] M. Alanoğlu ve S. Karabatak, "Eğitimde Yapay Zekâ," *Eğitim Araştırmaları-2020*, 2020.
- [6] F. Aydoğdu, "Okul Öncesi Eğitimde Yapay Zekâ Kullanımı," *2nd International Conference On Innovative Academic Studies*, ss. 322-325, Konya, Turkey, 2023.
- [7] O. Okun ve M. Y. Ksel, "Akademik Yayıncılığın Yeni Yüzü: ChatGPT ve Etik Tartışmaları," 2023.
- [8] S. Bulut, "Üretken Yapay Zeka Modellerinin Karşılaştırmalı Analizi: ChatGPT, Bing, Bard ve Ernie," *2. Bilisel International World Science And Research Congress*, 16-17 Eylül 2023, ss. 451-458. ISBN: 978-625-98991-0-7, 2023.
- [9] S. Bulut, "Üretken Yapay Zeka Teknolojisi: GPT-4o," 2024. [Çevrimiçi]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/381117405> Üretken Yapay Zeka Teknolojisi GPT-4o. [Erişildi: Aug. 19, 2024].
- [10] K. T. Anuradha ve H. S. Usha, "E-books access models: an analytical comparative study," *The Electronic Library*, cilt 24, sayı 5, ss. 662-679, 2006.

- [11] E. S. Kuzu, "Bir Kültür Olarak Kitap Tasarımlarının Dijitale Dönüşümü: E-Kitap," *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, cilt 10, sayı 4, ss. 1004-1014, 2023.
- [12] F. Alpkıray ve Y. Samur, "Elektronik kitap konusunda Türkiye’de yapılan lisansüstü tezlerin içerik analizi," *SDU International Journal of Educational Studies*, cilt 4, sayı 1, ss. 12-28, 2017.
- [13] C. Y. Taşdemir ve S. A. Doğan, "Çocuklar için Bir E-Kitap Uygulaması: TRT Çocuk Kitaplık," *Türk Kütüphaneciliği*, cilt 37, sayı 1, ss. 29-50, 2024.
- [14] Cio, "Ammar Reshi, ChatGPT ile çocuk kitabı yazdı," 2022. [Çevrimiçi]. Available: <https://www.cioupdate.com.tr/haberler/ammarr-reshi-chatgpt-ile-cocuk-kitabi-yazdi/>. [Erişildi: Aug. 18, 2024].
- [15] Ç. Üren, "Yapay zekayla yazılmış kitaplar patlama yarattı," 2023. [Çevrimiçi]. Available: <https://www.indyurk.com/node/612306/bilim/yapay-zekayla-yazilmis-kitaplar-patlama-yaratti>. [Erişildi: Aug. 19, 2024].
- [16] Hürriyet, "Bir türlü bitmeyen çocuk kitabını yapay zeka 6 saatte yazıp bitirdi," 2023. [Çevrimiçi]. Available: <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/bir-turlu-bitmeyen-cocuk-kitabini-yapay-zeka-6-saatte-yazip-bitirdi-42246540#:~:text=Stanford%20%C3%9Cniversitesi'nde%20yaz%C4%B1%C4%B1m%20m%C3%BChendisi,ilk%20T%C3%BCrk%C3%A7e%20%C3%A7ocuk%20kitab%C4%B1%20oldu>. [Erişildi: Aug. 19, 2024].
- [17] Abaküs, "Yuki ve Yapay Zeka," 2023. [Çevrimiçi]. Available: <https://www.abakuskitap.com/urun/yuki-ve-yapay-zeka>. [Erişildi: Aug. 19, 2024].
- [18] CIO Update, "Ammar Reshi, ChatGPT ile çocuk kitabı yazdı," 2023. [Çevrimiçi]. Available: <https://www.cioupdate.com.tr/haberler/ammarr-reshi-chatgpt-ile-cocuk-kitabi-yazdi/>. [Erişildi: Aug. 19, 2024].
- [19] N. Karasar, *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, 31. baskı, Ankara: Nobel Yayıncılık, 2022.
- [20] Ş. Büyükoztürk, E. Kılıç Çakmak, Ö. E. Akgün, Ş. Karadeniz, ve F. Demirel, *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, 24. baskı, Ankara: Pegem Akademi, 2021.
- [21] E. Yazıcı, "Çocuk kitaplarında bulunması gereken özellikler," Ş. Ceylan (Yay. Hazl.), *Çocuk Edebiyatı İçinde*, ss. 19-56. Eğiten Kitap, 2020.