

浅谈在游戏中促进幼儿创造性人格

李京霖, 郭鑫

辽宁师范大学, 心理学院, 辽宁 大连

Email: 821688302@qq.com, 2720006584@qq.com

收稿日期: 2021年1月7日; 录用日期: 2021年1月28日; 发布日期: 2021年2月7日

摘要

自十八大以来,“科技创新”“人才创新”“制度创新”都成为近些年热议的焦点词汇。国家对创新性人才的需求逐渐增大,因此创造性人才的培养刻不容缓。学前阶段是创造性人格发展的关键时期,此时加以培养,会有事半功倍的效果。本文在阐述幼儿创造性人格的概念和结构基础上,梳理了关于不同游戏对幼儿创造性人格发展影响的研究成果,期望为幼儿创造性人格培养提供理论依据和实践参考。

关键词

插游戏, 创造性人格, 幼儿

A Brief Talk on Promoting Children's Creative Personality in Games

Jinglin Li, Xin Guo

School of Psychology, Liaoning Normal University, Dalian Liaoning

Email: 821688302@qq.com, 2720006584@qq.com

Received: Jan. 7th, 2021; accepted: Jan. 28th, 2021; published: Feb. 7th, 2021

Abstract

Since the 18th National Congress of the Communist Party of China, “scientific and technological innovation”, “talent innovation” and “system innovation” have all become hotly discussed vocabularies in recent years. The country's demand for innovative talents is increasing, so the cultivation of creative talents brooks no delay. The pre-school stage is a critical period for the development of creative personality, and training at this time will have a multiplier effect. Based on the concept and structure of children's creative personality, this article sorts out the research results on the influence of different games on the development of children's creative personality, hoping to pro-

vide theoretical basis and practical reference for the cultivation of children's creative personality.

Keywords

Game, Creative Personality, Child

Copyright © 2021 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

处于知识经济时代, 高新技术的发展日益迅猛, 不论是从个人角度还是从国家层面, 创新创造都赫然成为了一个热点话题。为建设创新型国家, 国家对创新性人才的需求逐渐增大, 因此创造性人才的培养刻不容缓。林崇德(2018)认为创造性人才的核心素质就是创造性思维和创造性人格, 创造性人格的形成是创造性发展的基础。因此创造性人格的培养应该被当今学校教育所重视。幼儿期是创造性人格发展的关键期, 而且早期创造性人格的萌芽对于后续的创造性发展也起着至关重要的作用(Alfonso-Benlliure et al., 2013)。因此, 研究和关注幼儿创造性人格的发展及其规律是很有必要的。教育部 2012 年颁布的《3~6 岁儿童学习与发展指南》着重强调要注重在学前阶段对幼儿创造性人格的培养, 如尊重并尽量满足幼儿对事物的好奇和探索的欲望, 通过游戏化主题活动激发幼儿展开想象和探究等。而且众所周知, 几乎所有的幼儿都喜欢游戏, 幼儿能够在游戏中找到无穷的乐趣, 说明游戏与幼儿之间有着天然的联系, 游戏能够让幼儿的想象和现实世界进行独特的联结。而且游戏本身的特点——主动自愿非强制性、自由松散、虚构, 能够更好的激发幼儿的内部动机, 幼儿可以在游戏过程中根据自己的想象扩展和丰富游戏内容, 为创造性人格的培养, 提供了良好的条件。

2. 创造性人格概念

创造性人格最早是由 Guilford (1950)提出的, 他呼吁除了研究创意和基于产品的创意概念之外, 研究者应该开始研究杰出创造者的人格特征, 以期可以努力培养这种人格特征, 促使创造性的积极发展。后续有大量研究者对创造性人格进行研究, 不同的研究者对创造性人格有着不同的解释。Eysenck (1997)将精神质和创造性过程中的认知方式联系起来研究创造性人格, 认为创造性人格是大脑皮层在处理信息时发生错误的概率上的个体差异, 而精神质较高的人可能会和具有创造性的人有某种联系。Hennessey (2017)则认为创造性来自于一个在多个层次上运作的相互关联的复杂网络, 创造性人格是其中重要的子系统。刘文等人(2020)认为, 创造性人格是指个体开展创造性活动时展现的具备较高稳定性、综合性的一种人格特质。而幼儿创造性人格不同于成人创造性人格, 张文新和谷传华(2004)对幼儿的创造性人格进行了研究, 他们发现, 幼儿的创造性人格具有很高的发展性和可塑性, 这是一种与生俱来的发展倾向。李静(2012)认为幼儿创造性人格是可以分为不同类型, 在不同的类型上其创造性人格有不同方面侧重的表现。

3. 创造性人格结构

创造性人格是一个复杂综合的结构特征, 基于特质理论不同的学者对其结构进行了深入的探究发现创造性人格既具有某些领域一般性特征, 同时又带有一定的领域特殊性。

一些学者认为创造性人格具有一般性。Feist (1998)在其早期的元分析研究中指出, 创造性个体的行

为会随着时间和情境的变化而保持一致,并断言创造性人格的存在。彭运石和段碧花(2011)通过对社会科学领域的创造性人才的人格特征进行探究,他们发现共包含6个方面:坚毅进取,冷静稳重,体贴又有才华,傲气反叛,诚实礼貌,风趣幽默。还有一些学者认为创造性人格有其独特的特殊领域,不同领域中所表现出的创造性人格略有不同。Hong等人(2014)通过对439名学生在音乐、视觉艺术、创意写作、科技等多个领域上的创造性人格探究发现,开放性与音乐、视觉艺术和创造性写作活动有关,创造性自我效能感与除技术相关的其他活动有关。内在动机与视觉艺术和科学创作活动有关。幼儿的创造性人格不同于成人,在学前阶段,幼儿更多的在进行自我探索,其会为未来的创造性人格的发展奠定基础(林崇德,2018)。刘文等人(2020)指出,幼儿创造性人格包含9个维度,即新异性、独立性、成就感、合作性、自信心、敏感性、好奇心、审美性和幽默感。Shiner和Masten(2012)发现具有高创造性的幼儿反应快、好学、敏锐、好奇,在面对不确定性时适应性强。

4. 基于游戏培养幼儿创造性人格

4.1. 相关游戏培养理论

4.1.1. 元交际理论

元交际理论最早是由Bateson(2006)通过在动物园中观察猴子嬉戏打闹的过程而提出。它是幼儿间特别的沟通方式,并且在游戏的过程中发挥着巨大的作用(Craig,2016)。幼儿在游戏活动中会表现出两种元交际方式,一种是显性交际,即通过语言表达,幼儿能够准确的了解游戏内容的设定,例如“现在我是医生,你是病人”;另一种是隐性交际,即幼儿会觉察和感知隐藏在游戏行为和语言内容下的游戏意图,例如“一名幼儿递过来一个杯子,另一名幼儿拿起杯子,‘喝完’评价到很好喝”(de Haan et al.,2020)。以往研究发现幼儿在假装游戏、角色游戏、合作游戏中会频繁的使用元交际(Whitebread & O'Sullivan,2012; Vriens-van Hoogdalem et al.,2016)。随着幼儿元交际行为的增加,幼儿能够在游戏中很好的推进游戏,进行发言并对自己的问题和行为及时进行修正(孟子郁,2016),在同伴互动中逐步发展他们的叙事表达能力和问题解决能力(Williamson & Silvern,1992),进而促使幼儿合作性和情绪反应等积极的发展。

4.1.2. 唤醒调节理论

唤醒调节理论最早由Berlyne(1960)提出,它包括内驱力和唤醒两个核心概念,当幼儿在游戏过程中产生探索和自我实现等各种各样的需要时,便会产生内驱力,促使幼儿进行活动;而唤醒是中枢神经系统的一种状态,这种状态是不稳定的,会受到多种因素的影响,当唤醒水平维持在最佳水平上,幼儿游戏的状态是最舒适的。Berlyne, & Lawrence(1964)通过在人类和动物上进行广泛的实验研究发现,当外部环境刺激具有新异性、复杂性和不协调性时,幼儿的唤醒水平比较高,过高的唤醒水平会引发焦虑和紧张,因此幼儿会产生强大的内部驱动力进行游戏来调节和维持唤醒水平在最佳状态。有研究发现,当幼儿具有内部驱动力,在环境刺激下,能够很大程度的激发和满足幼儿的好奇心,进而促使好奇心的积极发展(Oudeyer et al.,2016)。

4.2. 游戏促进幼儿创造性人格的相关研究

4.2.1. 基于语言游戏促进幼儿创造性人格研究

以往语言类游戏对创造性人格的培养主要有两种形式,即绘本阅读和故事创编。绘本阅读就是阅读由图画和文字组成,表达特定主题和情感的故事书,其主要以图片为主,幼儿通过阅读绘本,不仅能够学习知识,还能促进想象、语言以及创造性人格的积极发展(娄龙雁,2018)。有研究发现,不论是由父母还是老师给幼儿讲述故事内容,都对幼儿的心理理论的发展产生积极影响,相比同龄人,幼儿能够更好的感受到他人心理状态的变化,进而促进了幼儿敏感性的发展(Symons et al.,2005; Tompkins,2015)。也有

研究发现通过阅读社会主题的绘本故事可以培养幼儿的责任心和亲社会行为, 进而促进合作性的发展。阅读美术、音乐主题故事可以促进幼儿感知、想象和创造性的发展, 进而促进了审美性和新异性的发展(高以玲, 2017)。故事创编是指幼儿创造叙事结构或参与其中的过程, 它在幼儿的生活中无处不在。Smogorzewska (2014)通过用故事线法和联想金字塔法来培养幼儿的创造性, 故事线法需要幼儿从不同的主题中寻找线索, 并且要发展这些线索, 尽量地丰富它们以解决故事中的问题。联想金字塔需要幼儿从下至上对看似独立的单词和想法进行综合, 最终基于一个词语或概念进行故事创作, 研究结果发现两个方法对幼儿的想象力、创造性以及语言能力发展都有积极促进作用。

4.2.2. 基于建构游戏促进幼儿创造性人格研究

建构游戏是指幼儿利用不同的材料, 例如沙子、艺术材料(颜料、粉笔、粘土、纸)、水、雪、金属片和石头, 以及各种不同大小和不同类型的积木块, 创造或者建造出新奇的事物, 这种事物可能是存在的, 也可能是想象出来的(Wardle, 2000)。幼儿建构的过程是一个开放式探索的过程, 包括探索和发现、触觉刺激、解决问题、社会互动、参与和集中, 以及对过程和结果的关注。幼儿以多种方式表达他们的想法、知识和创造, 当他们开始摆弄和整理材料时, 想法和想象力就开始流动, 问题便在脑中自然出现: 他们会想“如果我把这个放在这里会发生什么? 它会有多高?”(Park, 2019)。有研究发现, 幼儿通过对一系列三维材料进行建构, 有助于他们集中注意力, 发现和创造出新的可能性, 对学习的多方面产生积极的影响, 促进其学习热情、创造性、新异性以及对待任务的坚持性的积极发展(Bohart et al., 2015; Wood & Attfield, 2010)。陈灿(2018)研究发现越是开放性、种类丰富的建构材料, 越是能够激发幼儿积极行为。越是贴近生活和兴趣的建构主题, 越容易产生有效的合作和积极的同伴交往。Dziedziewicz 等人(2013)基于图形建构, 设计了涂鸦书对幼儿创造性进行干预, 涂鸦书是由 75 张卡片组成, 按主题分类(如情感、庆祝派对和谜题), 幼儿通过一条简短有趣指令(如: 为动物创造新颖的发型, 什么东西可能会在黑暗中发出噪音), 按照自己的想法完成一幅画。研究结果发现, 创意涂鸦书能够激发幼儿的好奇心和想象力, 进而促进了创造性人格的积极发展。

4.2.3. 基于戏剧游戏促进幼儿创造性人格研究

对幼儿来说, 还不太擅长语言的他们都具有一定的戏剧天性, 这让他们在幻想的世界里体验着现实无法带来的神奇和快乐。所谓戏剧游戏, 是指通过采用即兴表演和角色表演之类的方式, 幼儿基于一个故事、一个想法, 甚至是一个抽象的概念, 进行想象扮演的过程(McCaslin, 2005)。它是一种崭新的幼儿园教育课程, 从戏剧表达、戏剧创作以及戏剧表演三方面展开, 并且自然而然的整合了美术、音乐、舞蹈等游戏, 有助于提升幼儿的合作意识、语言表达和创造想象(Bautista et al., 2018)。在戏剧游戏课程中, 会极大调动幼儿视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉等各个感觉能力, 在虚构的故事情节中, 强调想象与戏剧性行动的联结, 鼓励幼儿在此基础上进行想象和创造, 最终进行合作的创造性表演(张金梅, 2019)。有研究发现, 戏剧游戏与创造性人格有着密不可分的联系, 其一是为创造性人格的形成提供了适宜的环境, 在这个环境下, 无论是多么古怪的想法都会受到保护得到赞扬, 幼儿可以在分享和信任中进行创造。其二是给予了充分的自由想象的空间, 鼓励幼儿大胆想象与创造, 让每个幼儿都充分体验到创作和制作过程中的乐趣。其三是激发了其内部动机, 有助于创造性人格的发展, 无论是角色的选择和演绎, 还是道具的制作, 幼儿都有足够的主动权, 从而能够忘我的投入, 体验游戏带来的成就感和新奇感(Erbay & Doğru, 2010; Yeterge et al., 2019)。

4.2.4. 基于体育运动游戏促进幼儿创造性人格研究

基本运动技能(身体移动, 如奔跑、跳跃和物体控制, 如接球、投掷), 不仅是正常日常活动所必需的, 而且会对幼儿人格、自信心的建立有积极的影响(Vandorpe et al., 2012)。通过运动, 幼儿了解自己和自己

的身体能力, 感知世界, 觉察周围环境的变化, 并与他们的同伴进行合作和交流。因此有研究发现, 通过制定适当有效的体育游戏对幼儿进行干预, 能够积极促进幼儿的自我效能感、成就动机、意志力和情绪控制能力的发展(Zarotis, 2019)。Chronopoulou 和 Riga (2012)将音乐和运动相结合, 研究发现幼儿的创造性有的积极的发展, 在生活中更加愿意表达和探索。全海英和马超(2014)研究发现在故事情境下进行体育游戏, 幼儿的合作性和社会责任感都得到了显著的提升。

4.2.5. 基于游戏活动方案促进幼儿创造性人格研究

从《3~6岁儿童学习与发展指南》上可知, 幼儿的发展是基于多领域而全面发展的, 因此, 有研究者通过制定多个游戏, 囊括多种游戏类型, 与幼儿发展的5大领域相匹配, 最终形成一个游戏活动方案, 对幼儿创造性人格的相关维度进行干预。杨丽珠等人(2019)通过整合了建构游戏、语言游戏、体育游戏等游戏类型, 编制了108个游戏活动, 对幼儿的好奇心、自控、责任心以及自信心等积极的人格特质进行干预研究, 结果发现, 通过一年的干预, 幼儿的好奇心、自控、责任心以及自信心等都有显著的提升(孙岩等, 2015; 杨丽珠, 王娥蕊, 2005; 杨丽珠, 金芳, 2005)。Garaigordobil 和 Berruenco (2011)综合了合作类游戏和创造性游戏, 基于游戏开场、开发和结束三个阶段, 将不同游戏进行串联, 使游戏方案具有参与、沟通、合作、创作和乐趣五大特点, 对幼儿的创造性和合作性进行干预, 研究结果发现幼儿的创造性表达、合作性以及创造过程中的新异性都有很大的提升。

参考文献

- 陈灿(2018). 建构游戏中幼儿同伴交往能力的指导策略. *考试周刊*, (33), 189-190.
- 高以玲(2017). 儿童绘本在幼儿园艺术教学中的开发与应用分析. *中国校外教育: 中旬*, (6), 149-150.
- 林崇德(2018). *创造性心理学*. 北京: 北京师范大学出版社.
- 刘文, 张嘉琪, 车翰博(2020). 3~4岁幼儿创造性人格与气质的交叉滞后分析. *心理科学*, 43(3), 645-651.
- 娄龙雁(2018). 绘本在学科深度学习中的应用. *上海教育科研*, (11), 72-75.
- 李静(2012). 幼儿创造性人格及其培养刍议. *淄博师专学报*, (1), 31-33.
- 孟子郁(2016). 幼儿游戏中元交际的类型、发展特征及作用. *早期教育: 教科研版*, (12), 32-36.
- 彭运石, 段碧花(2011). 社会科学领域创造性人格结构模型研究. *湖南师范大学教育科学学报*, (1), 109-114.
- 全海英, 马超(2014). 情境启动体育游戏对幼儿合作行为的影响. *体育学刊*, 21(2), 95-98.
- 孙岩, 金芳, 何明影, 沈悦, 杨丽珠(2015). 游戏训练提高幼儿自我控制能力: 来自 ERP 的证据. *心理科学*, 38(5), 1109-1115.
- 杨丽珠, 金芳(2005). 促进幼儿责任心发展的教育现场实验研究. *学前教育研究*, (6), 22-24.
- 杨丽珠, 王娥蕊(2005). 大班幼儿自信心培养的实验研究. *学前教育研究*, (4), 40-42.
- 张金梅(2019). 生长戏剧: 学前儿童戏剧经验的有机建构. *学前教育研究*, (10), 71-84.
- 张文新, 谷传华(2004). *创造力发展心理学*. 合肥: 安徽教育出版社.
- Alfonso-Benlliure, V., Meléndez, J. C., & García-Ballesteros, M. (2013). Evaluation of a Creativity Intervention Program for Preschoolers. *Thinking Skills and Creativity*, 10, 112-120. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2013.07.005>
- Bateson, G. (2006). A Theory of Play and Fantasy. In *The Game Design Reader: A Rule of Play Anthology* (pp. 314-328). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bautista, A., Moreno-Núñez, A., Bull, R., Amsah, F., & Koh, S. F. (2018). Arts-Related Pedagogies in Preschool Education: An Asian Perspective. *Early Childhood Research Quarterly*, 45, 277-288. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.12.005>
- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict, Arousal, and Curiosity*. New York: McGraw-Hill. <https://doi.org/10.1037/11164-000>
- Berlyne, D. E., & Lawrence, G. H. (1964). Effects of Complexity and Incongruity Variables on GSR, Investigatory Behavior, and Verbally Expressed Preference. *The Journal of General Psychology*, 71, 21-45. <https://doi.org/10.1080/00221309.1964.9710286>
- Bohart, H., Charner, K., & Koralek, D. G. (2015). *Spotlight on Young Children: Exploring Play* (pp. 26-36). Washington

DC: NAEYC.

- Chronopoulou, E., & Riga, V. (2012). The Contribution of Music and Movement Activities to Creative Thinking in Pre-School Children. *Creative Education*, 3, 196. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.32031>
- Craig, R. T. (2016). Metacommunication. In *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy* (pp. 1-8). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbicet232>
- de Haan, D., Vriens-van Hoogdalem, A. G., Zeijlmans, K., & Boom, J. (2020). Metacommunication in Social Pretend Play: Two Dimensions. *International Journal of Early Years Education*, 1-15. <https://doi.org/10.1080/09669760.2020.1778451>
- Dziedziewicz, D., Oledzka, D., & Karwowski, M. (2013). Developing 4- to 6-Year-Old Children's Figural Creativity Using a Doodle-Book Program. *Thinking Skills and Creativity*, 9, 85-95. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.09.004>
- Erbay, F., & Dođru, S. S. Y. (2010). The Effectiveness of Creative Drama Education on the Teaching of Social Communication Skills in Mainstreamed Students. *Procedia—Social and Behavioral Sciences*, 2, 4475-4479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.714>
- Eysenck, H. J. (1997). Creativity and Personality. In M. A. Runco (Ed.), *The Creativity Research Handbook* (Vol. 1, pp. 41-66). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Feist, G. J. (1998). A Meta-Analysis of Personality in Scientific and Artistic Creativity. *Personality and Social Psychology Review*, 2, 290-309.
- Garaigordobil, M., & Berruero, L. (2011). Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children. *The Spanish Journal of Psychology*, 14, 608-618. https://doi.org/10.5209/rev_SJOP.2011.v14.n2.9
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5, 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hennessey, B. A. (2017). Taking a Systems View of Creativity: On the Right Path toward Understanding. *The Journal of Creative Behavior*, 51, 341-344. <https://doi.org/10.1002/jobc.196>
- Hong, E., Peng, Y., & O'Neil Jr., H. F. (2014). Activities and Accomplishments in Various Domains: Relationships with Creative Personality and Creative Motivation in Adolescence. *Roeper Review*, 36, 92-103. <https://doi.org/10.1080/02783193.2014.884199>
- McCaslin, N. (2005). Seeking the Aesthetic in Creative Drama and Theatre for Young Audiences. *The Journal of Aesthetic Education*, 39, 12-19. <https://doi.org/10.1353/jae.2005.0045>
- Oudeyer, P. Y., Gottlieb, J., & Lopes, M. (2016). Intrinsic Motivation, Curiosity, and Learning: Theory and Applications in Educational Technologies. *Progress in Brain Research*, 229, 257-284. <https://doi.org/10.1016/bs.pbr.2016.05.005>
- Park, J. (2019). The Qualities Criteria of Constructive Play and the Teacher's Role. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 18, 126-132.
- Shiner, R. L., & Masten, A. S. (2012). Childhood Personality as a Harbinger of Competence and Resilience in Adulthood. *Development and Psychopathology*, 24, 507-528. <https://doi.org/10.1017/S0954579412000120>
- Smogorzewska, J. (2014). Developing Children's Language Creativity through Telling Stories—An Experimental Study. *Thinking Skills and Creativity*, 13, 20-31. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.02.005>
- Symons, D. K., Peterson, C. C., Slaughter, V., Roche, J., & Doyle, E. (2005). Theory of Mind and Mental State Discourse during Book Reading and Story-Telling Tasks. *British Journal of Developmental Psychology*, 23, 81-102. <https://doi.org/10.1348/026151004X21080>
- Tompkins, V. (2015). Mothers' Cognitive State Talk during Shared Book Reading and Children's Later False Belief Understanding. *Cognitive Development*, 36, 40-51. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2015.08.004>
- Vandorpe, B., Vandendriessche, J., Vaeyens, R., Pion, J., Matthys, S., Lefevre, J., Lenoir, M. et al. (2012). Relationship between Sports Participation and the Level of Motor Coordination in Childhood: A Longitudinal Approach. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 15, 220-225. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2011.09.006>
- Vriens-van Hoogdalem, A. G., de Haan, D. M., & Boom, J. (2016). The Role of Language Ability in Young Children's Cooperation during Play and Collaborative Interactions. *Early Child Development and Care*, 186, 1491-1504. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1108312>
- Wardle, F. (2000). Supporting Constructive Play in the Wild. *Child Care Information Exchange*, 5, 1-26.
- Whitebread, D., & O'Sullivan, L. (2012). Preschool Children's Social Pretend Play: Supporting the Development of Metacommunication, Metacognition and Self-Regulation. *International Journal of Play*, 1, 197-213. <https://doi.org/10.1080/21594937.2012.693384>
- Williamson, P. A., & Silvern, S. B. (1992). "You Can't Be Grandma; You're a Boy": Events within the Thematic Fantasy Play Context That Contribute to Story Comprehension. *Early Childhood Research Quarterly*, 7, 75-93. [https://doi.org/10.1016/0885-2006\(92\)90020-Y](https://doi.org/10.1016/0885-2006(92)90020-Y)
- Wood, E., & Attfield, J. (2010). Play, Learning and the Early Childhood Curriculum. *Journal of Early Childhood Research*,

8, 313-330.

Yeterge, H. T., Demirtas, V. Y., Coskun, U. H., & Kacar, G. V. (2019). The Effects of Creative Drama-Based Sensory Integration Training Program on Preschool Children's Self-Regulating Skills and Visual Perceptions. *International Online Journal of Educational Sciences*, 11, 73-91. <https://doi.org/10.15345/iojes.2019.05.005>

Zarotis, G. F. (2019). Positive Self-Concept through Physical-Sport Activity of Preschool Children. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 3, 53-60.