Το εκπαιδευτικό αφηγηματικό παιχνίδι «Μικροί ερευνητές, μεγάλοι αφηγητές» και η επίδρασή του στη μακροδομή των ελεύθερων αφηγήσεων τριών παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Αναστασία Μαγίδου, PhDc
s.mayides@gmail.com

Περίληψη

Κατά τα πρώτα χρόνια της ζωής, το παιχνίδι είναι πολύ μεγάλης σημασίας για την ανάπτυξή των παιδιών. Το παιχνίδι τους παρέχει τη δυνατότητα να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους, να επικοινωνήσουν και να οικοδομήσουν νέες εμπειρίες. Λαμβάνοντας υπόψη τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού για τα παιδιά, αλλά και την ανάγκη για σχεδιασμό και εφαρμογή παιχνιδιών με εκπαιδευτικό περιεχόμενο, που να ανταποκρίνεται στην προσχολική ηλικία, σχεδιάστηκε, εφαρμόστηκε και αξιολογήθηκε το εκπαιδευτικό αφηγηματικό παιχνίδι «Μικροί ερευνητές, μεγάλοι αφηγητές». Η παρούσα εργασία αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης έρευνας με τίτλο: *Η επίδραση του πακέτου εκπαιδευτικών παιχνιδιών «Μικροί ερευνητές, μεγάλοι αφηγητές» στις ελεύθερες αφηγήσεις τριών παιδιών προσχολικής ηλικίας: Σχεδιασμός, ανάπτυξη, αξιολόγηση*, η οποία έχει σκοπό τη λεπτομερή περιγραφή, ανάλυση, τεκμηρίωση και εν τέλει κατανόηση του τρόπου με τον οποίο επιδρά το συγκεκριμένο παιχνίδι στην αφηγηματική ικανότητα τριών παιδιών προσχολικής ηλικίας, ένα πρόγραμμα το οποίο υλοποιήθηκε κατά το πρώτο τρίμηνο της σχολικής χρονιάς 2021-2022. Οι ελεύθερες αφηγήσεις των παιδιών λήφθηκαν με τη βοήθεια αυτοσχέδιων καρτών δημιουργικής γραφής στο τέλος κάθε κύκλου του παιχνιδιού και αξιολογήθηκαν με βάση την παρουσία των πέντε αφηγηματικών ενοτήτων των ιστοριών αστυνομικού μυστηρίου του Cawelti (1976). Τα αποτελέσματα της μελέτης φανερώνουν πως η αφηγηματική ικανότητα των παιδιών βελτιώθηκε, εφόσον ξεκίνησαν με περιορισμένες αφηγηματικές ενότητες αστυνομικού μυστηρίου στις αφηγήσεις τους και έφτασαν μέχρι και τέσσερις. Αντανάκλαση της βελτιωμένης εικόνας υπήρξε και στα ιχνογραφήματα των παιδιών, τα οποία λήφθηκαν κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού αφηγηματικού παιχνιδιού ως μέρος των δραστηριοτήτων. Στα ιχνογραφήματα, τα τρία παιδιά ξεκίνησαν με την παρουσία λιγοστών αφηγηματικών ενοτήτων και μέχρι την ολοκλήρωσή του προγράμματος έφτασαν μέχρι και τέσσερις.

Επιλογή βασικών εννοιών από τη βιβλιογραφική ανασκόπηση

Αφηγηματικός λόγος: είναι ο αυθόρμητος και φυσικός τρόπος που χρησιμοποιεί ένας άνθρωπος για να σκεφτεί, να ανακαλέσει πληροφορίες αλλά και για να αλληλεπιδράσει με τον κόσμο γύρω του. Ο αφηγηματικός λόγος περιέχει τουλάχιστον δύο γεγονότα ή εμπειρίες που συνδέονται μεταξύ τους με αιτιακή σχέση (Κανέλλου, Κορβέση, Ράλλη, Μουζάκη, Αντωνίου, Διαμαντή και Παπαϊωάννου, 2016).

Αφηγηματικές Ικανότητες: Κατανόηση – Αναδιήγηση – Ελεύθερη αφήγηση

Ελεύθερη αφήγηση: Η αφήγηση όπου το παιδί καλείται να κατασκευάσει από την αρχή μια ιστορία, βοηθούμενο από μια σειρά εικόνων που περιγράφουν ένα γεγονός ή μια ιστορία.

Σημαντικότητα αφηγηματικού λόγου: Η επάρκεια των παιδιών στις δεξιότητες του αφηγηματικού λόγου, είναι συνδεδεμένη με την ολόπλευρη ανάπτυξή τους αλλά και με την ακαδημαϊκή τους επίδοση (McCabe & Rollins, 1994).

Τι είναι το παιχνίδι;

Το παιχνίδι μπορεί να είναι συμπεριφορά, διαδικασία ή/και προσέγγιση μιας δραστηριότητας και στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Προσχολικής Εκπαίδευσης της Κύπρου (2020), σημειώνεται στις πρώτες σελίδες ότι: «*Το παιχνίδι αποτελεί διαδικασία μάθησης και ανάπτυξης, πλαίσιο και τρόπο οργάνωσης της μάθησης αλλά και δικαίωμα των παιδιών. Είναι μια κοινωνική πρακτική η οποία έχει νόημα για τα παιδιά και αποτελεί τρόπο εκδήλωσης και ενδυνάμωσης των συναισθημάτων, των αναγκών, των κινήτρων, των γνώσεων και των δεξιοτήτων τους*» (σελ. 5).

Ως πραγματικότητα στη ζωή του παιδιού, το παιχνίδι είναι τόσο συμπεριφορά όσο και εξελικτική διαδικασία και συμβάλλει σημαντικά στην ανάπτυξη, την υγεία και την ευημερία του παιδιού και η παγκόσμια κοινότητα αναγνωρίζοντας την αξία του, το διασφαλίζει ως αναφαίρετο δικαίωμα των παιδιών. Ως εκ τούτου, αναγνωρίστηκε και επίσημα ως τέτοιο, από τα Ηνωμένα Έθνη, στο Άρθρο 31 της Σύμβασης για τα δικαιώματα του παιδιού (Ηνωμένα Έθνη, 1981).

Παιχνίδι και ανάπτυξη

Το παιχνίδι δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να αλληλεπιδράσουν, να επικοινωνήσουν και να εκφραστούν, δομώντας έτσι μια εικόνα για τον κόσμο και τους άλλους, αλλά και την εικόνα του ίδιου του εαυτού τους. Μέσα από αυτό εξελίσσονται κοινωνικά, συναισθηματικά, γνωστικά, σωματικά και γλωσσικά (Sheridan, 2014).

Προσφέρει ερεθίσματα για παρατήρηση και πειραματισμό, διερεύνηση, ερμηνεία, εκπλήρωση στόχων, επίλυση προβλημάτων και είναι θεμελιώδες μέσο απόκτησης εμπειριών για ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού (Kieff & Casbergue, 2017).

Η έρευνα υποδεικνύει ότι όταν μια δραστηριότητα προσεγγίζεται ως παιχνίδι έχει υψηλότερα επίπεδα μεταγνώσης και αυτορρύθμισης και λόγω της ευελιξίας που έχει το παιχνίδι, η ανασφάλεια του παιδιού μειώνεται και έτσι προωθείται η αυτοεκτίμηση του (Sheridan, 2014).

Γιατί ιστορίες αστυνομικού μυστηρίου;

1. Τυποποιημένη δομή
2. Ομοιότητες στη δράση και τους ρόλους
3. Περιέργεια, έκπληξη – κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον
4. Ενεργοποιούν το παιδί ώστε να «συναγωνιστεί» τον ερευνητή-πρωταγωνιστή

Σκοπός της έρευνας

Η λεπτομερής τεκμηρίωση, περιγραφή, ανάλυση και εν τέλει κατανόηση του τρόπου με τον οποίο επιδρά το εκπαιδευτικό αφηγηματικό παιχνίδι στην αφηγηματική ικανότητα των συμμετεχόντων και των συμμετεχουσών και ιδίως στη δεξιότητα της ελεύθερης παραγωγής αφήγησης.

Αναγκαιότητα και καινοτομία

Αναγκαιότητα	**Καινοτομία**
Καλλιέργεια αφηγηματικού λόγου των παιδιών προσχολικής ηλικίας	Θέμα παιχνιδιού (αστυνομικό μυστήριο)
Δημιουργία ενός ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού αφηγηματικού παιχνιδιού	Μορφή παρέμβασης (παιγνιώδης)
Πλούσια στοιχεία για το θέμα εμβάθυνση και ερμηνεία	Δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης
Συνεισφορά στο ερευνητικό πεδίο	Αλληλεπίδραση παιδιών

Ερευνητικά ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα της ευρύτερης μελέτης ήταν συνολικά τρία. Η παρούσα εργασία αφορά μέρος της μελέτης, συνεπώς θα ασχοληθούμε μόνο με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα.

1. **Μπορούν παιδιά προσχολικής ηλικίας να εντάξουν σε ιστορίες τους τη μακροδομή του αστυνομικού μυστηρίου; Σε ποιο βαθμό και πόσο επιτυχημένα;**

2. Μπορούν παιδιά προσχολικής ηλικίας να κατανοήσουν και να ενσωματώσουν στις δικές τους αφηγήσεις το ειδικό λεξιλόγιο των ιστοριών αστυνομικού μυστηρίου; Σε ποιο βαθμό και πόσο επιτυχημένα;

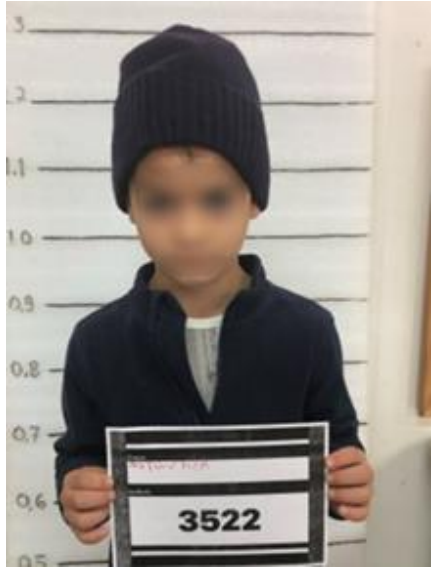
3. Πώς αξιολογούν τα παιδιά, η εκπαιδευτικός της τάξης και οι γονείς των παιδιών που συμμετείχαν την αξία του εκπαιδευτικού αφηγηματικού παιχνιδιού «Μικροί ερευνητές, μεγάλοι αφηγητές»;

Μεθοδολογικά ζητήματα

Μέθοδος: Ποιοτική έρευνα, μελέτη περίπτωσης

- Ελεύθερη από προκαθορισμένες αντιλήψεις
- Συγκέντρωση πλούσιων δεδομένων
- Εις βάθος μελέτη του θέματος
- Ερμηνεία και κατανόηση των ευρημάτων
- Σεβασμός της ανθρώπινης εμπειρίας

Μεθοδολογικά ζητήματα



Δειγματοληψία: Σκόπιμη (purposive sampling)

Δείγμα:

Ψευδώνυμο	Φύλο	Ηλικία
Ορφέας	Άρρεν	5 και 9/12
Πάρης	Άρρεν	5 και 7/12
Άρτεμις	Θήλυ	5 και 9/12

Συλλογή δεδομένων

- Ανάλυση των ελεύθερων αφηγήσεων των παιδιών (προδιαγνωστικός έλεγχος, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού & τέλος κάθε κύκλου),
- Απομαγνητοφωνημένες συζητήσεις μεταξύ παιδιών – ερευνήτριας και μεταξύ παιδιών,
- Ημερολόγιο ερευνήτριας,
- Ημιδομημένες συνεντεύξεις παιδιών και
- Ερωτηματολόγιο προς τους γονείς και την εκπαιδευτικό (ερωτήσεις ανοιχτού τύπου)

Πακέτο βιβλίων αστυνομικού μυστηρίου

Κριτήρια επιλογής:

- Ηλικιακή καταλληλότητα
- Διακριτά στάδια μακροδομής
- Στοιχεία μακροδομής στην εικονογράφηση
- Αισθητική

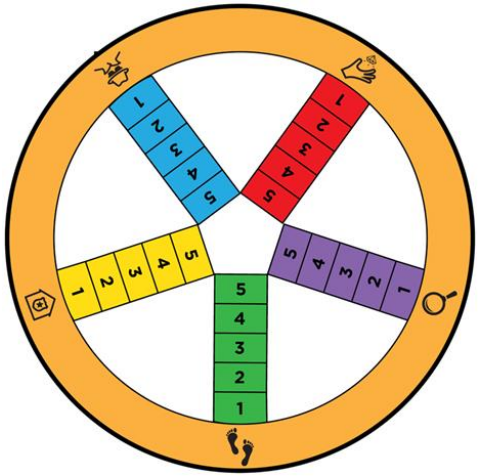
Εκπαιδευτικό αφηγηματικό παιχνίδι

-Το παιχνίδι ξεκινούσε μετά από την 15λεπτη αφήγηση μιας ιστορίας αστυνομικού μυστηρίου.

-Το παιχνίδι αποτελείτο από τις εξής διαδρομές: **μπλε**: ρόλοι (π.χ., ντετέκτιβ, ένοχος, θύμα), **κόκκινο**: παραβιάσεις (π.χ., κλοπή, εξαφάνιση), **μωβ**: εργαλεία (π.χ., μεγεθυντικός φακός, σημειωματάριο), **πράσινο**: διαδικασίες (π.χ., ακολουθώ ίχνη, ανάκριση), **κίτρινο**: σκηνικά (π.χ., κρυψώνα ενόχου, αστυνομικός σταθμός).

-Η κάθε διαδρομή αποτελείτο από πέντε κουτιά. Το κάθε κουτί αντιστοιχούσε σε μια δοκιμασία/δραστηριότητα.

-Με τη βοήθεια ενός ζαριού, ολοκληρωνόταν μια δοκιμασία ανά διαδρομή. Μέχρι το τέλος της συνάντησης, είχαν ολοκληρωθεί πέντε δοκιμασίες/δραστηριότητες.



Εκπαιδευτικό αφηγηματικό παιχνίδι

-Με την ολοκλήρωση κάθε συνάντησης τα παιδιά κέρδιζαν μια αφηγηματική κάρτα, την οποία κολλούσαν στον φάκελο υποθέσεων τους. Στο τέλος κάθε κύκλου, το κάθε παιδί είχε στον φάκελο υποθέσεων του πέντε αφηγηματικές κάρτες με τις οποίες έπρεπε να αφηγηθεί τη δική του ιστορία αστυνομικού μυστηρίου.

-Υπήρχαν πέντε κατηγορίες αφηγηματικών καρτών (ρόλοι, παραβιάσεις, εργαλεία, διαδικασίες, σκηνικά).

-Με την υλοποίηση όλων των δραστηριοτήτων, ο Κύκλος Α’ ολοκληρωνόταν και τα κουτιά έκρυβαν νέες δοκιμασίες/δραστηριότητες για τον Κύκλο Β’ αλλά και για τον τελευταίο κύκλο, τον Κύκλο Γ’.

-Συνολικά υπήρχαν 75 δοκιμασίες/δραστηριότητες από την έναρξη μέχρι και την λήξη του παιχνιδιού.

Προδιαγνωστικός έλεγχος

- Δόθηκαν στα παιδιά πέντε αφηγηματικές κάρτες σε χρονολογική σειρά
- Ζητήθηκε από τα παιδιά να τις παρατηρήσουν και να αφηγηθούν μια ιστορία.
- Αξιολογήθηκαν οι αφηγήσεις τους όσο αφορά τη μακροδομή αστυνομικού μυστηρίου με βάση τον Cawelti (1976)
- Η αφήγηση των παιδιών ήταν ελεύθερη χωρίς να οριστεί πλαίσιο και ούτε συγκεκριμένο λεξιλόγιο.

Αξιολόγηση ελεύθερων αφηγήσεων

Η συντρέχουσα και οι τελικές αξιολογήσεις πραγματοποιήθηκαν σύμφωνα με τη μακροδομή του αστυνομικού μυστηρίου του Cawelti (1977). Σύμφωνα με τον J. G. Cawelti, στις ιστορίες αστυνομικού μυστηρίου υπάρχουν συγκεκριμένα δομικά στοιχεία, τα οποία κάποιες φορές εμφανίζονται γραμμικά και κάποιες άλλες εμφανίζονται με άλλη σειρά, ξεχωριστά ή/και συνυπάρχουν. Τα δομικά στοιχεία αποτελούν:

- Εισαγωγή του ερευνητή,
- Έγκλημα και την άγνοια,
- Έρευνα και μέθοδος προς τη γνώση,
- Εξιχνίαση, γνώση και ενοχοποίηση και
- Έκβαση και τιμωρία.

Αποτελέσματα

Μακροδομή ελεύθερων αφηγήσεων

Αξιολογήσεις	Όνομα παιδιού		
	Ορφέας	**Πάρης**	**Άρτεμις**
Αξιολόγηση 1η (προδιαγνωστικός έλεγχος)	2 (β, ε)	1 (α)	0
Αξιολόγηση 2η (Τέλος Κύκλου Α')	2 (β, δ)	1(α)	4 (β, α, γ, ε)
Αξιολόγηση 3η (Τέλος Κύκλου Β')	5 (α, β, γ, δ, ε)	5 (α, β, γ, δ, ε)	3 (β, γ, δ)
Αξιολόγηση 4η (Τέλος Κύκλου Γ')	5 (α, β, γ, δ, ε)	5 (α, β, γ, δ, ε)	4 (δ, α, γ, ε)
Αξιολόγηση 5η (Από πεντάγωνα μυστηρίου)	5 (α, β, γ, δ, ε)	3 (α, γ, ε)	3 (α, β, ε)

Δομικά στοιχεία: |α| Εισαγωγή ερευνητή, |β| έγκλημα και άγνοια, |γ| έρευνα και μέθοδο προς τη γνώση, |δ| εξιχνίαση, γνώση και ενοχοποίηση και |ε| έκβαση.

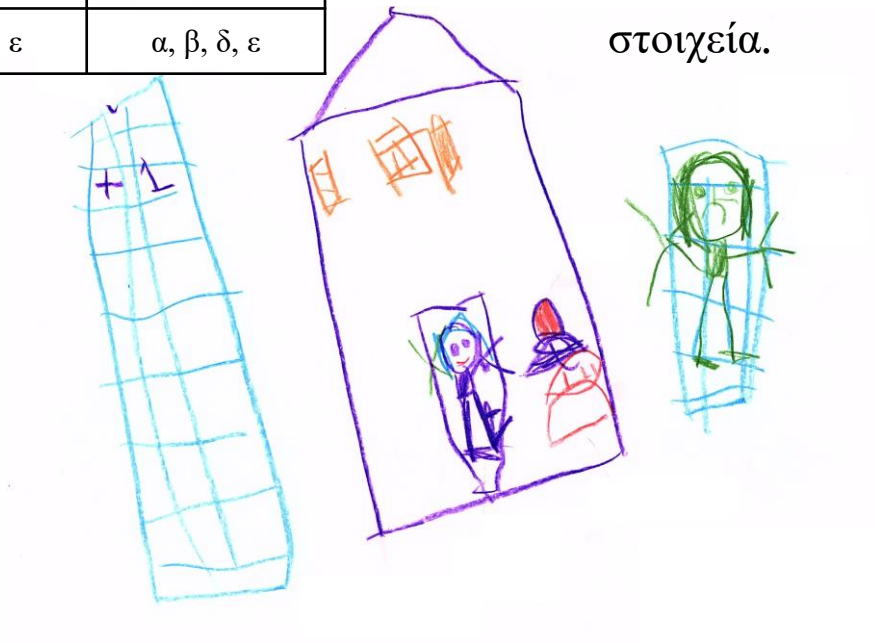
- Τα παιδιά κατά τον προδιαγνωστικό έλεγχο, χρησιμοποιήσαν από μηδέν έως δύο δομικά στοιχεία αστυνομικού μυστηρίου στις ελεύθερες αφηγήσεις τους.
- Τα παιδιά κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού αφηγηματικού παιχνιδιού χρησιμοποιήσαν από δύο έως πέντε δομικά στοιχεία αστυνομικού μυστηρίου στις ελεύθερες αφηγήσεις τους παρατηρώντας πέντε αφηγηματικές κάρτες.
- Τα παιδιά κατά την ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού αφηγηματικού παιχνιδιού χρησιμοποιήσαν από τρία έως πέντε δομικά στοιχεία αστυνομικού μυστηρίου στις ελεύθερες αφηγήσεις τους παρατηρώντας τρεις αφηγηματικές κάρτες.

Αποτελέσματα

Μακροδομή ιχνογραφημάτων

Κύκλος	Ιχνογραφήματα	Όνομα παιδιού		
		Ορφέας	**Πάρης**	**Άρτεμις**
Α’	1ο	α, ε	α, ε	α
	2ο	Απουσία	α, γ	α, γ
	3ο	α, γ, ε	α, ε, β	α, β, γ
Β’	4ο	ε	Απουσία	β
	5ο	α, β, ε	-	α, β, ε
Γ’	6ο	β, δ, ε	α, β, δ, ε	α, β, δ, ε

Τα παιδιά κατά την έναρξη του εκπαιδευτικού αφηγηματικού παιχνιδιού, ξεκίνησαν να φτιάχνουν ελεύθερα ιχνογραφήματα εντάσσοντας από ένα έως δύο δομικά στοιχεία αστυνομικού μυστηρίου, ενώ στο τέλος του παιχνιδιού έντασσαν από τρία έως πέντε δομικά στοιχεία.



Συμπεράσματα

Η μακροδομή των ελεύθερων αφηγήσεων των παιδιών, ήταν πιο ολοκληρωμένη με το πέρας του παιχνιδιού σε σχέση με τον προδιαγνωστικό έλεγχο.

Τα παιδιά εμπλούτιζαν σταδιακά τις ελεύθερες αφηγήσεις τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας σε πολλές περιπτώσεις όλα τα δομικά στοιχεία της μακροδομής των ιστοριών μυστηρίου, με βάση τη δομική ανάλυση του Cawelti (1976).

Τα παιδιά ενέταξαν σε ικανοποιητικό βαθμό στις ελεύθερες αφηγήσεις τους τα δομικά στοιχεία των ιστοριών αστυνομικού μυστηρίου, ακόμα και όταν είχαν στη διάθεσή τους λιγότερες αφηγηματικές κάρτες.

Αντανάκλαση της βελτίωσης της προόδου των παιδιών όσο αφορά τη μακροδομή των ελεύθερων αφηγήσεων τους, είχαμε και στα ελεύθερα ιχνογραφήματα τους, με την παρουσία περισσότερων δομικών στοιχείων.

Συζήτηση

Τα αποτελέσματα συνάδουν με τα αποτελέσματα άλλων ερευνών που αφορούν την ανάπτυξη της αφηγηματικής ικανότητας παιδιών προσχολικής ηλικίας. Πράγματι τα παιδιά μπορούν να κατανοήσουν τη δομή των ιστοριών μυστηρίου μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες και να αναπτύξουν σταδιακά πιο ολοκληρωμένες αφηγήσεις (Otwinowska, Mieszkowska, Białecka-Pikul, Opacki & Haman, 2020). Η αλληλεπίδραση και η υιοθέτηση ρόλων μέσα από το παιχνίδι, παρείχαν σημαντική ώθηση στα παιδιά να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους και να εμπλουτίσουν τις ελεύθερες αφηγήσεις τους (Nicolopoulou & Cates de Sá & Ilgaz, 2014; Baumer, Ferholt, & Lecusay, 2005; Mages, 2006) και οι αφηγηματικές κάρτες υποστήριξαν σημαντικά την προσπάθεια των παιδιών να αφηγηθούν τις ιστορίες τους. Όπως εντοπίζουν οι Kaderavek και Sulsby (2000), οι εικόνες ωθούν σημαντικά τα παιδιά να αναπτύξουν την αφηγηματική ικανότητά τους, αλλά και να υποστηρίξουν την εργαζόμενη μνήμη τους, η οποία αδυνατεί να επεξεργαστεί πολλές πληροφορίες σε αυτή την ηλικία (Eaton, Collis & Lewis, 1999). Το παιχνίδι «Μικροί ερευνητές, μεγάλοι αφηγητές» μπορεί να βελτιώσει την αφηγηματική ικανότητα παιδιών τυπικής ανάπτυξης και παρότι απαιτείται περαιτέρω διερεύνηση αποτελεί συμβολή στον τομέα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Στοιχεία ποιότητας

Αξιοπιστία
|1| Σαφές μεθοδολογικό πλαίσιο
|2| Αναστοχαστικό ημερολόγιο
|3| Έλεγχος απομαγνητοφωνήσεων
|4| Συμπερίληψη όλων των δεδομένων

Εγκυρότητα
|1| Δεδομένα από διαφορετικές πηγές
|2| Ανάλυση στη βάση αξιόπιστης δομικής ανάλυσης

Βιβλιογραφία

Baumer, S., Ferholt, B., & Lecusay, R. (2005). Promoting narrative competence through adult-child joint pre-tense: Lessons from the Scandinavian educational practice of playworld. *Cognitive Development*, *20*, 576–590.

Cawelti, J. G. (1976). *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. University of Chicago Press.

Eaton, J., Collis, G., & Lewis, V. (1999). Evaluative explanations in children's narratives of a video sequence without dialogue. *Journal of Child Language*, *26*, 699-720.

Kaderavek, J., & Sulzby, E. (2000). Narrative production by children with and without specific language impairment: oral narratives and emergent readings. *Journal of Speech, Language and Hearing Research*, *43*, 34-49.

Mages W. K. (2006). Drama and imagination: a cognitive theory of drama's effect on narrative comprehension and narrative production, Research in Drama Education: *The Journal of Applied Theatre and Performance.*

McCabe, A., & Rollins, P. R. (1994). Assessment of preschool narrative skills. *American Journal of Speech-Language Pathology*, *3*(1), 45-56.

Βιβλιογραφία

Nicolopoulou, A., Cates, C. B., de Sá, A. & Ilgaz, H. (2014). *Narrative Performance, Peer Group Culture, and Narrative Development in a Preschool Classroom*. In Children's Peer Talk: Learning from Each Other, edited by Cekaite A., Blum-Kulka S., Grover V. & Teubal E., p.42–62. New York: Cambridge University Press.

Otwinowska A., Mieszkowska K., Białecka-Pikul M., Opacki M. & Haman E. (2020) Retelling a model story improves the narratives of Polish-English bilingual children. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism, 23:9,* 1083-1107.

Sheridan, M. (2014). *Το παιχνίδι στην πρώιμη παιδική ηλικία: Από τη γέννηση ως τον έκτο χρόνο* (3η εκδ.). Αθήνα: Κωνσταντάρας Ιατρικές Εκδόσεις.

United Nations. (1989). *Convention on the rights of the child*. OHCHR. Retrieved September 18, 2022, από https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child

Κανέλλου, Μ., Κορβέση, Ε., Ράλλη, Α., Μουζάκη, Α., Αντωνίου, Φ., Διαμαντή, Β., & Παπαϊωάννου, Σ. (2016). Οι αφηγηματικές δεξιότητες σε παιδιά προσχολικής & πρώτης σχολικής ηλικίας. *Προσχολική και Σχολική Εκπαίδευση*, *4*(1), 35-67.

ΥΠΑΝ. (2020). *Αναλυτικό Πρόγραμμα Προσχολικής Εκπαίδευσης (3 χρονών-Προδημοτική)*. ΥΠΑΝ. http://archeia.moec.gov.cy/sd/270/dee_nip_proscholiki_ekpaidefsi.pdf

Σας ευχαριστώ