

ВИХОВАННЯ ПОЧУТТЯ КОМІЧНОГО СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ СЛОВЕСНОЇ ГРИ

Валентьєва Т.І.

Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка

У статті аналізується ефективність виховання почуття комічного у старших дошкільників засобами словесної гри. Розглянуто основні прийоми комічного, доступні для сприймання і розуміння старшими дошкільниками. Представлено авторські словесні ігри за мотивами художніх творів для дітей комічного змісту. Проаналізовано емоційну реакцію дітей під час використання цих ігор. Експериментальним шляхом виявлено ігри, що викликають у старших дошкільників найбільшій емоційно-позитивний відгук.

Ключові слова: прийоми створення комічного ефекту, словесні ігри комічного змісту, виховання почуття комічного, діти старшого дошкільного віку, емоційно-ціннісний критерій.

Постановка проблеми. Оптимістичний погляд на життя, який є необхідним складником сформованого почуття комічного, вважається важливою якістю гармонійно розвиненої особистості. Саме виховання почуття комічного засобами словесної гри допомагає розвивати у взаємодії і єдності такі складові особистості дитини, як інтелектуальна, мовленнєва й емоційна.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблему виховання почуття комічного дітей дошкільного віку засобами літературних і народних творів розглядають Н. Гавриш, А. Богущ, Н. Старовойтенко, І. Дементьєва, Є. Фльоріна, М. Коніна та ін. Словесні ігри, як засіб мовленнєвого розвитку дошкільників досліджувалися О. Бондаренко, В. Чистяковим, А. Ейрамджяном та ін.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Словесні ігри виділяються в окрему групу такими дослідниками дошкільної педагогіки, як А.Бондаренко, О. Сорокіна, А. Макасов, Є. Удальцова та ін., але на даний час у педагогічній літературі відсутнє визначення словесної гри. Проблемі виховання почуття комічного засобами словесних ігор приділяється незначна увага у науковій літературі, хоча розв'язання цієї проблеми сприяє, насамперед, вирішенню таких важливих завдань етапу дошкільного дитинства, як розвиток мовлення, мислення й емоційної сфери.

Метою нашої статті є розкриття сутності методики виховання почуття комічного засобами словесної гри.

Виклад основного матеріалу. Словесна гра, пов'язується, передусім, з інтелектуальною діяльністю дитини, вона "вимагає використання набутих раніше знань у нових умовах зв'язках і відношеннях. У словесних іграх дитина вирішує самостійно різноманітні мисленнєві завдання: описує предмети, відгадує за описом, за ознаками схожості і відмінності, групує предмети за різними властивостями, ознаками, віднаходить алогізми в судженнях, складає різноманітні розповіді, небувальщини і т. ін.". Італійський педагог Д. Колоцца зазначав, що це особливі ігри, які вимагають розвитку здібностей до самостійних суджень, без яких неможливі творча уява і здатність до встановлення причинно-наслідкових зв'язків між об'єктами і явищами [3, с. 35].

Виховна робота із старшими дошкільниками з виховання почуття комічного проводилася згідно з розробленою нами програмою "Сміхограй", значна

частина змісту якої присвячена вихованню цього почуття засобами словесної гри. Програма спрямована на вирішення таких завдань: розвиток естетичного сприймання дійсності і міжособистісних відносин; розвиток мовлення і словесної творчості; виховання культури мовлення; формування основ оптимістичного світогляду; виховання ціннісного ставлення до комічного; збереження дитячої субкультури; сприяння естетичному, моральному та інтелектуальному розвитку дітей; сприяння подоланню стереотипності мислення; формування за допомогою почуття комічного навичок ефективної міжособистісної взаємодії; створення емоційно-комфортної атмосфери в дитячому колективі.

Проведенню словесних ігор з виховання почуття комічного передувала ґрунтовна робота з творами літературного мистецтва.

Необхідною складовою виховання почуття комічного є формування оптимістичного світогляду дитини. Після роз'яснення у доступній старшому дошкільнику формі сутності понять "оптимізм" та "песимізм", пригадування казкових героїв оптимістів і песимістів, роботи над розповіддю про оптиміста і песиміста "Про Бубуку і Дадаку" [5], проводили гру "Жовтогарячі окуляри", під час якої просили старших дошкільників одягти вирізані з картону окуляри і спробувати подивитися на негативні, з першого погляду, ситуації оптимістично. Пропонувалися такі ситуації: дощовий осінній день; снігові замети вище коліна; у магазині закінчились улюблені цукерки; влітку не поїхав відпочивати, а залишився у місті, та ін.

Важливою складовою виховання почуття комічного є робота над усвідомленням дитиною моральної детермінанти цього почуття, що передбачає усвідомлення відмінностей між справді смішними ситуаціями та ситуаціями, які наносять комусь шкоду і потребують не сміху, а співчуття. Для кращого розуміння старшими дошкільниками того, що не можна сміятися у ситуаціях, коли хтось зазнає якихось прикроців, що суперечить почуттю комічного, читали "Казку про мураку"

Для того, щоб старші дошкільники краще усвідомили це положення, проводилася гра-роздум "Сміятись чи не сміятись?" (за М. Хаткіною) [5], в якій ставилося завдання: вибрати з наведених ситуацій ті, де можна посміятися, і ті, де сміятися не можна. Пояснити, чому.

Наведемо приклади ситуацій гри:

– Літня жінка з важкими сумками упала на льоду і не може підвестись.

– Ти відпочивав у бабусі у селі і помітно погладшав на її борщах і варениках. Дивись на себе у дзеркало і думаєш: „Оце щоки! У міру вгодований чоловік у повному розквіті сил! Прикладно пропелер і буду літати, ніби Карлсон!“.

З метою навчити дитину створювати на елементарному рівні комічне проводилася гра „Смішна невідома тварина“, під час якої старшим дошкільникам давалося завдання: роздивитися малюнки, на яких зображені тварини, які „запозичили“ частини тіла у різних тварин, придумати їм назви, додаючи до назви однієї тварини назву іншої, наприклад, слонокінь, або, використовуючи першу частину однієї назви і другу частину другої, наприклад, Крокомот і Бегедил. Поступово ця гра ускладнювалася новим завданням, яке крім виховної мети сприяло вдосконаленню навички читання. Дітям пропонувалося, наприклад, трискладові (двоскладові) слова, що позначають назви тварин, розрізати на склади, скласти назви нових тварин, а потім зобразити їх за допомогою засобів образотворчого мистецтва. Наприклад, тварини (ко-ро-ва, со-ро-ка, кро-ко-дил, бе-ге-мот) перетворились на тварин (ко-ко-мот, ко-ге-дил).

Дуже цікавою для старших дошкільників виявилася гра-фантазування „Якби“, яку проводили за змістом художніх творів та за уявними фантастичними ситуаціями. Наприклад, проводячи цю гру за змістом твору А. Мілна „Вінні-Пух і всі-всі-всі“ читали пісеньку Вінні-Пуха:

*„Якби бджолою став Ведмідь,
Ведмедиком Бджола,
Ніхто би з них так високо
Не будував житла“.*

Пропонували старшим дошкільникам пофантазувати, що сталося б, якби: ведмеді перетворились на бджіл (зовнішній вигляд, де б жили, чим би харчувались, як пересувались тощо); якби з'явилися „неправильні бджоли“ (який вигляд би вони мали, яким способом пересувалися, як виглядав би і яким на смак був би „неправильний мед“), що вигадав би Вінні-Пух, якби знайшлась тільки рожева (жовта, червона, зелена) кулька? Просили придумати пісеньку, яку б тоді він міг співати? Пропонували намалювати, ведмедів, що перетворилися на бджіл, зобразити „неправильних бджіл“ тощо.

Дуже сподобалась дітям робота за грою „Звукорежисер“, яка полягала у озвучуванні кумедних відеороликів зі звірятами чи малятами. На початку роботи діти могли вигадати лише декілька слів-окликів, озвучуючи тваринку чи дитяток, згодом діти вигадували смішні монологи та діалоги, що значно підсилювало комічний ефект відеопродукції.

Попрацювавши над оповіданням М. Дружиніної „Неслухняні курчатка“, запрошували старших дошкільників пограти у гру „За двома зайцями“ за зразком історії, що відбулася в прочитаному оповіданні. Всі разом пригадували відомий усім дітям віршований твір, а після цього просили для сміху вплести у його зміст чиї-небудь слова. Наприклад, у зміст заклички: „Вийди, вийди, сонечко“ старші дошкільники вставляли вмовляння мами поїсти: „Вийди, вийди, сонечко, скільки я маю разів тебе запрошувати до столу, на дідове печечко, сідай швидше – суп уже захов, на бабине зіллячко, поки не поїси – на вулицю не підеш...“ тощо.

Одним із дієвих засобів виховання почуття комічного ми вважали *небилиці*, які, з одного боку, є доступними для дітей цієї вікової категорії, а з іншого, вони створюють сприятливі умови для кращого усвідомлення змісту комічного.

Наводимо приклад уривку складеної з дітьми за ілюстрацією *небилиці*:

Чудасія у нашому дворі.

Я сиджу вдома й дивлюся у вікно. Яскраво світить сонце. День похмурий, іде дощ. Ось двірник поливає з віника клумбу з квітами. Наша сусідка тітка Валя повісила мотузку на білизну. Вона скоро висохне. Кішка Мурка погнала за собакою.

За аналогією та спираючись на ілюстрації, складались інші *небилиці*.

З часом гра зі складання *небилиць* набувала ускладненої форми гри „Склади зі слів нісенітницю“, у якій дітям пропонували слова, що починаються на одну літеру, наприклад: *слон, сільничка, сердитий, свиня, сніжинка, сукня*. Давалося завдання: використовуючи ці слова, скласти нісенітницю, додаючи свої слова на цю саму літеру. Були запропоновані такі нісенітниці: „Сердитий слон сховався у сільничку“, „Свиня у сукні, як сніжинка“ та ін. З часом діти за використання неспівставних слів могли скласти розповідь-небилицю за незначної допомоги дорослого.

Після аналізу оповідання Л. Пантелєєва „Буква Ти“ проводили гру „Навпаки“ (перша літера „Я“ змінюється на склад „Ти“): називали перетворене слово, а старші дошкільники мали вгадати, яке слово перетворене, і назвати його правильно.

Наприклад: *тищірка – ящірка, Тина – Яна, тийце – яйце та ін.*

Важливим аспектом виховання почуття комічного у старших дошкільників було формування вміння сміятися на власними помилками та невдачами. Проводилася пропедевтична робота за художніми творами. Наприклад, під час обговорення уривку з твору М. Носова „Як Незнайко був художником“ просили дітей проаналізувати, як поводили себе герої твору, коли розглядали карикатури інших, і як – коли бачили свою. Запитували, чи вміли вони сміятися зі своїх помилок, якщо навіть над власною карикатурою не змогли посміятись?

Перед проведенням мовленнєвої *вправи-гри* „Смієшся над Хомою, вчись сміятись і над собою“, обговорювали зміст народного прислів'я, яке послужило назвою гри. Сутність гри полягала у складанні речень з поданими образними порівняннями зі словом „Я“. Наприклад: „Коли я в магазині просив маму купити іграшку, я причепився до неї, як реп'ях до кожууха“, „Коли я малював прями палички у прописах, вони спочатку виходили прямими, як свинячі хвости“.

Ускладнивши це завдання, ми пропонували дітям скласти зв'язну розповідь з використанням образних порівнянь, а згодом згадати з власного життя випадки, з яких можна було б посміятися.

Прислужувався до створення ефективної для виховання здатності сміятися над власними помилками гри „СВФ“ і створений разом з дітьми словничок веселих фраз. Цікавою і захопливою роботою виявилось для дітей створення *словничка*, куди увійшли смішні вирази,

побудовані на прийомах абсурду, алогізму, гіперболізації, зворотних порівнянь, буквалізації метафори та ін. Насиченість комічних творів образними засобами створення комічного ефекту викликала емоційне захоплення дітей. Робота з відбору фраз, які викликали найбільше схвилювання, сприяла кращому усвідомленню старшими дошкільниками тих комічних ситуацій, в які потрапляли персонажі літературних творів, допомагала їм побачити смішне в проявах негативних якостей. Під час гри діти намагалися скласти смішні речення або розповіді про себе, використовуючи смішні образні фрази зі словничка. Попередньо за словничком смішних фраз, епізодів твору, які найбільше сподобались дітям проводилася гра "Відгадай, звідки ця фраза" (діти мали пригадати твір і автора-персонажа).

Для отримання зворотного зв'язку від самого початку експериментальної роботи використовували сигнальні картки з зображенням символів у вигляді смайликів з зображенням емоційного стану, із значенням яких знайомили старших дошкільників, нагадуючи про них під час кожного заняття. Для позначення сили почуття комічного використовувалися сигнальні картки зі схематичним зображенням облич. Запровадження такого оцінювання, з одного боку, давало нам змогу з'ясувати розуміння старшими дошкільниками комічного, а з іншого – допомагало виявити ті види роботи, які краще сприймалися їм, отже, мали більший виховний ефект. Останнє враховувалося нами під час проведення подальшої роботи, зокрема, шляхом повторення тих чи інших її видів, але вже з новим змістом.

Після завершення того чи іншого виду роботи, просили їх "оцінити" рівень смішного в ньому за відповідною шкалою: дуже смішно; смішно; майже не смішно; зовсім не смішно.

Познайомивши старших дошкільників з *плутанинами* "Телятко" (народне), "Перестав усе як треба" Т. Лисенко пропонували їм відгадати її реальний зміст і пограти у гру "Засобакали гавки".

Під час гри пропонували старшим дошкільникам перетворити вирази, що складаються або із дієслова та іменника або прикметника та іменника. Після перетворень прикметник набував властивостей іменника, а іменник – прикметника (для дітей пояснювали слова-назви стають словами назвами ознак і навпаки), те саме відбувалося у випадку з дієсловом та іменником (слова назви стають словами назвами дій, а слова назви дій – словами назвами). Наприклад:

Купувати на базарі – Базарити на купі;

Язык заплітається – Запліт язикається.

Словесні ігри з творення казки створювалися на основі прийомів:

1. Введення в казку несумісного зі змістом об'єкта для створення алогізму. 2. Придумування за безпосередньої допомоги вихователя іронічного закінчення казки. 3. Придумування смішної назви казки з уже відомих. 4. Гіперболізації.

Покажемо це на конкретних прикладах.

Для вправління у введенні в казку об'єкта для створення алогізму обирали прості, добре відомі старшим дошкільникам казки. Після пояснення завдання були запропоновані такі алогізми:

Дід тряс-тряс яйце (казка "Курочка ряба"); летить-летить Колобок (казка "Колобок"); кру-

тять-крутять вони ріпку (казка "Ріпка") та ін.

Прикладом іронічного закінчення казки може бути запропонована старшими дошкільниками кінцівка казки „Вовк і семеро козенят”: "А козенята відповідають Вовкові: "Мамусю, наша люба, невже тебе не вчили, що обманювати погано".

Приклади запропонованих гіперболізацій: "Знесла куркище здоровенне яйце", "дідусище бив його, бив...".

Казки використовувалися і для вправління старших дошкільників у творенні комічного за певними алгоритмами:

1. Заміна предметів:

Баба Яга літала не у ступі, а у ... (тазику, відрі, таріліці, у туфлях на високих підборах, половинці гарбуза).

У Чахлика Немирущого смерть ховалася не в яйці, а у ... (помідорі, огірку, у подушці з пір'ям).

2. Заміна у назві казок:

Кіт у чоботях – Кіт у капцях, у панамці, у бандані, у кросівках, у сандалях...

3. Заміна ознак об'єктів:

Червона Шапочка – Зелена Шапочка, Мала Шапочка, Дірява Шапочка, Брудна Шапочка, Шапочка-Навиворіт, Хутряна Шапочка, Шапочка Мотоцикліста тощо.

У грі "Кумедна назва казки" старші дошкільники об'єднували назви двох або більше казок в одну кумедну. Наприклад: із казок "Дюймовочка" і "Кіт у чоботях" було створено назву: "Дюймовочка у чоботях", з казок "Пеппі – довга панчоха" та "Білосніжка і семеро гномів" – "Білосніжка – довга панчоха".

Надалі завдання ускладнювалося: треба було самостійно придумати нову кумедну назву до загальновідомих казок. Старші дошкільники запропонували такі: до казки "Колобок" – "Пончик", "Бублик", "Цукрова ватрушка", до казки "Ріпка" – "Бурячок", "Топінамбур", "Гірка Редька" тощо.

Взявши за основу зміст оповідань Л. Камінського "Так і ні" та "Сева і чарівник", проводили гру "Чарівництва для Завидюценка Севи". Старшим дошкільникам пропонувалося придумати смішні чарівництва, які могли б статися з Севою, якби він випадково не на те, на що хотів, подивився (чотири дівчачі косички і бантики, чотири вуса і дві бороди тощо).

Проводячи гру "Кумедні фантастичні міні-історії", зачитували звичайні, буденні ситуації, пропонуючи старшим дошкільникам придумати до них незвичайні, кумедні наслідки. Робота виконувалася колективно. Щоб полегшити виконання завдання використовували допоміжні засоби: малюнки, що орієнтували дітей на вигадання розвитку подій, план створення історії, використання опірних слів тощо. Діти залучалися до використання основних прийомів фантазування (зменшення-збільшення; надання об'єкту фантастичних властивостей, гіперболізація, антропоморфізм (наділення об'єктів людськими властивостями), (перетворення людини на будь-який інший об'єкт). Було запропоновано перетворити на комічні продовживши ситуації: *дівчинка пекла торт, але не вистачило.....; хлопчик майстрував табуретку, але її ніжки.....; мама купила велику рибу, в якій замість луски.....; ді-*

вчинка прикрашала ялинку не тільки іграшками, а й; дівчинка відкрила шафу з одягом і побачила там.....

Наведемо приклад міні-історії, створених старшими дошкільниками:

Хлопчик так старанно чистив черевики, що..... (від них залишилися лише підощви; вони почали так блищати, що освітлювали в темноті вулиці; що вони злякалися і полетіли геть.

Також просили старших дошкільників придумати смішні нісенітничі, нібито зі свого життя.

Приклади смішних розповідей:

"Коли я був маленьким, був такий час, що з крану, де мала бути гаряча вода, текло молоко, а з крану, де холодна вода – сік. Мамам доводилось варити супи-борщі із соком замість води, людям приймати молочні ванни, тощо".

"Коли я був маленьким, річки були з молока, горобці були вицими за будинки, дерева вміли літати, а тварини розмовляли..."

"Якось і відвідала зоопарк, де побачила слона, в якого хобот був на місці хвоста, тигра з лапами замість лап; у мавпи був великий гарний хвіст, як у павліна..."

Коли старші дошкільники зрозуміли сутність створення смішних небилиць, пропонували їм скласти смішні міні-вірші (добір рими був бажаним, але не обов'язковим). Вихователь подавав першу строку вірша, а діти доповнювали її так, щоб вийшло комічне. Наприклад:

Бегемот банани їв ... (і на дереві сидів; в халаті із штанив).

Слон краватку почепив ... (хобот всю її закрив; і поїв зелених слив; і на свято полетів).

Використання словесних ігор може навчити старших дошкільників бачити і створювати невідповідності у протилежних поняттях діалектичних категорій (стать, вік, розмір, колір, положення у просторі, пори року, причина – наслідок, обставина – дія та ін.); виховувати оптимістичне світобачення, розвивати творче та образне мислення.

Перед початком гри "Навпаки: предмет, дія та ознака" читали та обговорювали зі старшими дошкільниками вірші Г. Малик "Плутанина", Н. Кур'ян "Три ведмеді", М. Сингаївського "Про що говорять звірі", в яких послідовно представлені невідповідності, що містяться в словах-назвах; у словах-назвах дій; в словах-назвах ознак предмета. На початковому етапі ця гра носила спрощений характер: дітям пропонувалось скласти словосполучення-невідповідність зі словом-назвою дії. Наприклад до слова "літає" діти придумали такі слова-назви, як "черепашка", "слон". Пізніше за зразком, поданим у вірші Г. Малик "Плутанина" діти складали переплутані речення, наприклад: "Хліб купують у дитсадку, а дітей на цілий день батьки відводять у магазин, коли йдуть працювати", "На дереві росте морква, а із землі можна накопати яблука".

Організуючи гру "Невідповідності", пропонували старшим дошкільникам створити пари невідповідностей у (одязі, предметах побуту, їжі). Спочатку діти користувались наочністю, шукали серед предметних карток, картки з невідповідностями до певної тематики. Наприклад: до сюжетного малюнка "Відпочинок на річці влітку" вони підібрали малюнки з зображенням

лиж, шуби, настільної лампи, пральної машини тощо. На наступному етапі цієї гри дітьми були запропоновані, наприклад, такі невідповідності: краватка – ласти; лижі – сарафан; кувальник – хутряний комірець; компот – сіль; м'ясний суп – варення; ліжко – ковзани, зима – пляжна парасолька, літо – шуба, пляж – чорний костюм з краваткою, спекотна пустеля – вальянки, дитячий садок – шкільна форма, дощ – ковзани. І склали розповіді-плутанини на основі картинок.

На найскладнішому етапі гри старші дошкільники одержували завдання: запропонувати уявне використання одних об'єктів замість інших, з іншої тематичної групи. Діти запропонували: костюм з огірків, компот із капелюхів, паперовий стіл.

У грі "Створення жартівливих (абсурдних) прикмет" завдання нагадувало попереднє, але тепер старші дошкільники мали придумати позитивні наслідки прикмет до певних природних і життєвих явищ. Були придумані такі кумедні наслідки:

Якщо надворі йде дощ – тато купить цукерки, може приплисти хмара із солодощами, можна не мити іграшки.

Якщо погано вдень спалося – до дитячого садка завітає чорний кіт з пустими відрами, які потім виявляться повними усмішок; наступного ранку батьки похвалять, що ввечері заснув без вередувань.

Якщо снігурі рано прилетіли – на занятті можна ловити гав тощо.

Залучаючись до бесіди-роздуму: "Якби діти на один день помінялись місцями з вихователями (батьками)", старші дошкільники придумували смішні фантастичні розповіді про життя у дитячому садку: добирають меню, складали розклад занять, описували види діяльності на занятті, правила та інструкції щодо поведінки під час різних режимних моментів (прогулянки, тиха година, сніданок, обід тощо).

Словесна гра "Продовж вираз" відбувалася за такою схемою: називали властивість якогось об'єкта чи явища, а старші дошкільники мали, вибравши з поданих, правильно підібрати пропущені слова й створити образний стійкий вираз, який у переносному значенні характеризує цю властивість.

Наприклад:

Робити щось дуже якісно.

Комар носа не ... (укусить; задерє; підточить, приліпить).

Добре запам'ятати.

Намотати на ... (паркан; голову; вус, собаку).

Дуже веселий, задоволений, радісний.

На сьомому ... від щастя. (поверсі; тролейбусі; небі, стільці)

Про когось, хто непричетний до чогось, зайвий.

Пришій кобилі ... (вуха; хвіст; гудзик, карман)

Виявляти покірність.

Тизший від води, нижчий від ... (паркану; слона; трави; мишки)

Відмовлятися від сказаного, визнавати помилковими свої слова.

Забирати свої слова ... (у сумку, з дитсадку, у друга, назад)

Обіцяти і не виконувати

Кидати слова на ... (стіл, небо, землю, вітер)

Винахідливий у розмові, суперечці.

За словом ... не полізе. (під стіл, у карман, на дерево, у валізу).

Мовчати, зберігаючи таємницю.

Тримати... за зубами. (цукерку, котлету, язик, гудзик).

Бути в поганому настрої

Якась ... вкусила. (корова, дитина, муха, шафа)

Втручатися у чий-небудь справи.

Пхати свого... (кота, брата, носа, бублика)

Неможливість щось або когось знайти.

Шукати ... в копиці сіна. (голку, ковбасу, слона, школу)

Перебільшувати що-небудь, надавати чомусь несуттєвому великого значення.

Робити з мухи ... (красуню, пилінку, муху, тролейбус)

Після цього просили старших дошкільників, використовуючи подані слова або придумавши свої, створити смішні вирази. Наприклад: "За словом на дерево не полізе".

Зауважували, що в нашій мові є слова, які однаково звучать, але позначають зовсім різні речі. Уявляєте, яка смішна ситуація може статись, коли одна людина вживає слово, маючи на увазі одне його значення, а хтось ненавмисно може зрозуміє його у іншому значенні? Просили пригадайте різні значення наведених багатозначних слів і придумати випадки, коли люди, вживаючи багатозначне слово, можуть уявляти різні речі.

Пропонували слова, діти обирали якесь одне і розігрували з його використанням коротку сценку: (кран (підйомний і водопровідний), натоптати (наслідити і цілком скласти), добро (майно і добрі справи), лист (частина рослини, папір, форма матеріалу), голка (іжака, ялини, для шиття), лисички (тварини і гриби) тощо).

Аналогічно організовувалася робота із співзвучними словами: розігрувалася сценка, в якій одна дитина або вихователь ставили будь-яке запитання, а інша – робила вигляд, що недочула, придумувала відповідь зі співзвучним словом, до будь-якого слова чи словосполучення у запитанні.

У авторській грі "Вінегрет" старші дошкільники разом із вихователем добирали два несхожі за ознаками чи властивостями об'єкта чи явища, називали ознаки кожного, потім ознаки одного переносилися на іншого.

Наприклад: *Свиня, що набула властивостей сніжинки: тендітна, пухнаста, легка, гарна, літає, кружляє. Черепаха з властивостями зайця: швидко бігає, має довгі вуха, пухнасте хутро, короткий хвостик. Брюки з властивостями капелюха: крилаті, солом'яні, носять на голові.*

Ефективною виявилася роботи зі створення старшими дошкільниками комічного, яка мала

назву "Смішні новини і досягнення". Її сутність полягала в тому, щоб придумати і розповісти про якісь "досягнення" вигаданих персонажів. Для активізації дітей наводили приклади можливих досягнень: "Вова під час заняття з математики встиг зробити лише один мільйон рухів".

Спіраючись на цей приклад, старші дошкільники запропонували такі "новини" і "досягнення": Катруся під час заняття встигла розповісти Валерії на вухо зміст усіх серій улюбленого мультфільму. Сашко вчора ненавмисно приніс із прогулянки у шкарпетках п'ять кілограмів піску. Побачивши бджолу, Лариса з'їла за одну секунду всю банку варення, щоб тій не дісталося. Розбігшись, щоб перестрибнути через калюжу, Олег перестрибнув річку, пляж, стадіон і ще кілька вулиць.

Нами використовувалися словесно-рухливі ігри, до змісту яких вводилися комічні висловлювання. Наприклад, проводячи гру з уявним предметом (діти ставали колом і по-черзі імітували передавання уявного предмета), треба було використовувати слова "Я кидаю тобі..." (придумати якусь у даному випадку абсурдну річ). Залучаючись до гри, старші дошкільники передавали один одному "яйце страуса", "комара", "слона", "відро з водою", "мурашку".

Із задоволенням старші дошкільники залучалися до творення комічного: колективного придумування оповідань за серією сюжетних малюнків малювали за творчим завданням "Кумедні художники".

Складання фантастичних колективних оповідань у грі-фантазуванні "Якщо" проводилося за використанням наочності. Вихователь запитував: "Що станеться, якщо?" і пропонував обставини: *у моду ввійде носіння посуду як елементу одягу; батькам набридне бути дорослими; всі люди раптом стануть ліліпутами (велетнями); люди почнуть ходити догори ногами; всі предмети навколо нас стануть істивними*

Висновки і перспективи Отже, виховання почуття комічного засобами словесної гри показало на практиці свою ефективність у вихованні гармонійно розвиненої особистості дитини. Робота зі словесними іграми комічного змісту сприяє удосконаленню оволодіння дітьми у невимушеній формі правилами української мови, насичує мовлення дитини образними виразами, стимулює уяву, логічне мислення, розвиває емпатію, стимулює емоційну стійкість дитини до негараздів. Потребують подальшої розробки і широкого впровадження в практику роботи ЗДО форми і методи виховання почуття комічного засобами словесної гри.

Список літератури:

1. Богуш А. Методика організації художньо-мовленнєвої діяльності дітей у дошкільних навчальних закладах: підручник для студентів вищих навчальних закладів факультетів дошкільної освіти / А.Богуш, Н.Гавриш. – Вид. 2-ге. перер. та доповн. – К. : Видавничий Дім "Слово", 2014. – 304 с.
2. Богуш А. Розвиток образного мовлення дітей старшого дошкільного віку засобами поетичного гумору: навчальний посібник / А.Богуш, І.Попова. – К.: Видавничий дім "Слово", 2014. – 200 с.
3. Богуш А.М. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників: мовленнєві ігри, ситуації, вправи. Навчальний посібник / А. М. Богуш, Н.І. Луцан. – 3-тє вид, доповн. – Київ: Видавничий Дім "Слово", 2014. – 304 с.
4. Бондаренко А. К. Словесные игры в детском саду. Пособие для воспитателя дет.сада / А. К. Бондаренко. 2-е изд., испр. и доп. – Москва, 1977.
5. Хаткіна М.А. Уроки життєвої мудрості для дітей і взрослых в стихах и играх / М.А. Хаткіна – Донецьк, 2008. – 304 с.

Валентьева Т.И.

Национальный университет «Черниговский колледж» имени Т.Г. Шевченко

ВОСПИТАНИЕ ЧУВСТВА КОМИЧЕСКОГО У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ СЛОВЕСНОЙ ИГРЫ

Аннотация

В статье анализируется эффективность воспитания чувства комического старших дошкольников средствами словесной игры. Рассматриваются основные приемы создания комического, доступные для восприятия и понимания детьми дошкольного возраста. Представлены авторские словесные игры, созданные на основе содержания детских комических произведений. Проанализирована эмоциональная реакция детей во время использования этих игр. Словесные игры, представленные в статье, отобраны экспериментальным путем за критерием вызывающих наибольший эмоционально-позитивный отклик у старших дошкольников.

Ключевые слова : воспитание чувства комического, приемы создания комического эффекта, старшие дошкольники, эмоционально-ценностный критерий, словесные игры.

Valentieva T.I.

T.H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium»

DEVELOPING OLDER PRESCHOOL CHILDREN'S SENSE OF COMIC BY MEANS OF WORD PLAY

Summary

The efficiency of developing older preschool children's sense of comic by means of word-play is analyzed in the article. The basic methods of creating comic effect comprehensible and understandable for children at preschool age are viewed. Author word games made up on the basis of the comic stories for children are presented. Emotional reaction of children while using them in the process of education has been analyzed. Word games presented in the article have been chosen according to the criteria of the causing the most positive emotional effect on preschool children.

Keywords: developing sense of comic, methods of creating comic effect, older preschoolers, emotional value based criterion, word games.