

УДК 004:33

**Любов Білецька**, кандидат фізико-математичних наук,  
доцент кафедри математики, інформатики та методики їх викладання у початковій школі  
**Руслан Білецький**, здобувач кафедри математики, інформатики  
та методики їх викладання у початковій школі  
Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка

### **ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ І ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ**

У статті проаналізовано підходи до визначення поняття інформаційної культури, напрямки сучасних досліджень цієї проблеми, обґрунтовано особливості використання комп'ютера і як об'єкта, і як засобу навчання, аргументовано необхідність організації навчальної комп'ютерно-ігрової діяльності учнів, розкрито особливості використання комп'ютерних навчальних програм та ігор відповідно до вікових особливостей учнів, подано комплексні продукти навчальної ігрової програми "Країна Фантазія" для 2 – 4 класів.

**Ключові слова:** інформаційна культура, комп'ютерно-ігрова діяльність, навчальні комп'ютерні ігри, початкова школа.

*Лит. 5.*

**Любовь Билецкая**, кандидат физико-математических наук,  
доцент кафедры математики, информатики и методики их преподавания в начальной школе  
**Руслан Билецкий**, соискатель кафедры математики, информатики  
и методики их преподавания в начальной школе  
Дрогобычского государственного педагогического университета имени Ивана Франко

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ УЧЕБНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ И ФОРМИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ**

В статье проанализированы подходы к определению понятия информационной культуры, направления современных исследований этой проблемы, обоснованы особенности использования компьютера и как объекта, и как средства обучения, аргументированно необходимость организации учебной компьютерно-игровой деятельности учащихся, раскрыты особенности использования компьютерных учебных программ и игр в соответствии с возрастными особенностями учащихся, рассмотрены комплексные продукты учебной игровой программы "Страна Фантазия" для 2 – 4 классов.

**Ключевые слова:** информационная культура, компьютерно-игровая деятельность, учебные компьютерные игры, начальная школа.

**Lyubov Biletska**, Ph.D. (Physics and Mathematics), Associate Professor of the  
Mathematics, Informatics and Methods of Teaching at Primary School Department  
**Ruslan Biletskiy**, Applicant of the Mathematics, Informatics  
and Methods of Teaching at Primary School Department  
Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University

### **USING THE COMPUTER EDUCATIONAL GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS AS A MEANS OF EDUCATION AND FORMATION OF INFORMATIONAL CULTURE OF PUPILS OF PRIMARY SCHOOL**

The article deals with the definition of the informational culture of junior pupils in the structure of personality activity as one of the main tasks of modern primary school, the analysis of basic scientific research and publications concerning the implementation of different approaches to the definition of the concept of information culture of man and functions in the realities of modern world. The concept of information culture is closely combined with the concepts of computer culture, the information literacy and computer literacy of personality. The main problems of formation of information culture of personality of children of primary school at the present stage are described. The authors highlight the using the information and computer technology, the multimedia and computer learning tools in the educational process of primary school. The authors substantiate the computer-gaming activities of pupils in the classroom in primary school, and their role for the development of pupils. The authors describe the using of computer training programs with different purposes and

## ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ І ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

*didactic tasks at different stages of lesson in primary school and the methodical features of using the software products of computer game "the Country of Fantasy" for the 2 – 4 classes, and show the positive influence of the using of information and communication technologies on the efficiency of the educational process in primary school. The necessity of using the educational activity of pupils in primary school in the process of studying the educational disciplines and ensure the removal of emotional stress during the lessons is substantiated.*

**Keywords:** *the informational culture, the computer-game activity, the educational computer games, a primary school.*

**П**остановка проблеми. Активний розвиток та впровадження інформаційних технологій у різні сфери життя має відбиток на розвиток дитини і ставить перед сучасною школою одне з основних завдань – формування інформаційної культури.

Посилення ролі формування інформаційної культури особистості в структурі діяльності сучасної людини визначається різними чинниками: різким збільшенням обсягів інформації та прискореними темпами розвитку сучасного світу; неминучим розсіюванням інформації, що викликано диференціацією та інтеграцією знань; швидким старінням знань через стрімку зміну наукових та соціальних парадигм [5, 7].

Запровадження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) вже у початковій ланці навчання – це не данина моді, а необхідність сьогодення, оскільки більшість дітей ознайомлюються з комп'ютером набагато раніше, ніж це їм може запропонувати школа. З розвитком ІКТ та їх використанням у освітньому процесі система “дитина і комп'ютер” швидко перетворилася в проблему, що стосується не лише фахівців, тому повинна бути широко розглянутою сучасною освітою, що аргументує актуальність дослідження.

**Аналіз основних досліджень та публікацій.** Існують різні підходи до визначення феномену “інформаційна культура”, часом протилежні. Однозначного і всеохоплюючого визначення цього поняття дослідники не дають. Історичний підхід до розуміння інформаційної культури найбільш повно представлений у роботах К.К. Коліна, А.І. Ракітова, Є.П. Семенюка та ін., де робиться акцент на аналіз генезису інформаційної культури, здійснюються спроби формування історичної моделі інформаційної культури, в якій і “повинні поєднуватися часовий фактор та переліки компонентів інформаційної культури”.

На рівні суспільства інформаційна культура аналізується в роботах М.Г. Вохришевої, Є.П. Семенюка, А.П. Суханова та ін., які визначають інформаційну культуру як “досягнутий рівень організації інформаційних процесів, ступінь задоволення потреб в інформаційному спілкуванні, тобто рівень створення, збирання, зберігання, переробки і передачі інформації”.

Ю.С. Зубов і Н.А. Сляднева розглядають інформаційну культуру в розрізі мікропроцесів,

що відбуваються в суспільстві, і вважають, що інформаційна культура – “це методика, методологія і світогляд суспільства епохи інформатизації”.

Технологічний аспект розуміння інформаційної культури представлений у роботах Є.П. Семенюка, який вказує на те, що інформаційна культура – це “ступінь розвиненості інформаційної взаємодії і всіх інформаційних відносин в суспільстві, міра досконалості в оперуванні будь-якою інформацією”.

За визначенням С.М. Оленєва, інформаційна культура є “методичним апаратом оперування соціальною інформацією, що склався в ході еволюції і накопичив у собі все різноманіття способів взаємодії людини та інформації”.

Аналіз різних визначень поняття “інформаційна культура” показав, культура не існує без людини, тобто великою є соціокультурна роль особистості. Інформаційна культура може виконувати регулятивну, пізнавальну, комунікативну, виховну функції і вимагає від сучасної людини нових знань та вмінь, особливого стилю мислення, що забезпечують адаптацію особистості до змін і гарантують гідне місце в інформаційному середовищі.

Аналіз інших досліджень (Ю.С. Брановський, В.Я. Буторін, Т.І. Шамова) показав, що категорія “інформаційна культура” перебуває у різних взаємозв'язках з такими поняттями, як комп'ютерна грамотність”, “інформаційна грамотність”, “комп'ютерна культура” [3, 82].

**Мета статті** – проаналізувати напрямки сучасних досліджень проблеми формування інформаційної культури, обґрунтувати особливості використання комп'ютера і як об'єкта, і як засобу навчання, аргументувати необхідність організації навчальної комп'ютерно-ігрової діяльності учнів, розкрити особливості використання комп'ютерних навчальних програм та ігор відповідно до вікових особливостей учнів початкової школи.

**Виклад основного матеріалу.** Загалом сучасні дослідження формування інформаційної культури особистості у сучасному світі відбуваються шляхом аналізу проблем [4, 125]:

- формування тезауруса – системи інформаційних ресурсів, понять, які забезпечують загальне та спеціальне орієнтування особистості в навколишньому інформаційному середовищі;

## ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ І ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

- формування вміння здійснювати інформаційну діяльність, тобто грамотно формулювати свої інформаційні потреби та запити, володіти стратегіями й алгоритмами самостійного пошуку інформації та аналізу інформаційних джерел і комп'ютерних пошукових систем, згорнути і розгорнути інформацію, вступати в різноманітні інформаційні контакти;

- підвищення підготовленості особистості до ефективного та оперативного використання будь-яких (традиційних і комп'ютерних) джерел інформації, вміння раціонально зберігати і оперативно переробляти великі потоки і масиви інформації;

- знання норм і правил "інформаційної етики" та вміння вести інформаційно-комунікаційний діалог;

- реалізації індивідуальних особливостей особистості в її інформаційної діяльності.

До школи приходять нові покоління дітей, які живуть в інформаційному, динамічному, емоційно напруженому середовищі. Комп'ютер має широкі можливості для творчого розвитку дітей через навчання, дозволяє вчителям розробляти і втілювати нові ідеї, дає можливість ефективно вирішувати нові проблеми сучасного освітнього процесу. Все більше батьків, учителів і учнів переконуються, що в результаті отриманих знань про комп'ютер й набутих навичок роботи на ньому діти будуть краще підготовлені до реалій життя.

Комп'ютерні технології – це потужний інструмент для одержання сучасною дитиною найрізноманітнішої інформації, ефективний засіб підвищення цікавості, допитливості, інтересу до навчання, а також мотивації, наочності, системності, свідомості, науковості освітнього процесу [4, 81].

Виділяють дві ролі використання комп'ютера в освітньому процесі:

1. Комп'ютер як об'єкт вивчення, що властиво вивченню курсу "Сходінки до інформатики" у 2 – 4 класах в рамках вимог програми освітньої галузі "Технології" відповідно до Державного стандарту початкової загальної освіти, який передбачає необхідність формування в учнів передбачених компетенцій роботи з комп'ютером, навичок комп'ютерної грамотності;

2. Комп'ютер як засіб навчання, тобто своєрідний "учитель", який використовується при вивченні різних навчальних дисциплін початкової школи (програми, ігри, тренажери, тести, електронні підручники, мультимедійні презентації, енциклопедії, слайд-шоу тощо).

Комп'ютер є потужним засобом навчання, він значно розширює можливості подачі вчителем

навчальної інформації з будь-якої дисципліни. Застосування кольорів, графіки, звуку, аудіо- та відеотехніки дозволяє моделювати різні навчальні ситуації.

Комп'ютери варто використовувати в навчальному процесі тільки тоді, коли вони забезпечують одержання знань, які неможливо або досить складно отримати за умови безкомп'ютерного навчання [3, 83]. Але дуже важливо навчання будувати так, щоб учень розумів, що завдання виконує він, а не машина, що тільки він відповідає за наслідки отриманого результату. Вибір способу використання комп'ютера в освітньому процесі прямо залежить від дидактичного завдання уроку.

Комп'ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дитини до навчання – неуспіх, обумовлений нерозумінням, значними прогалинами в знаннях тощо. Працюючи з комп'ютером, учень має можливість довести виконання завдання до кінця, опираючись на допомогу вчителя чи учнів [2, 22].

Одним із джерел мотивації є цікавість. Можливості комп'ютера тут невичерпні, і дуже важливо, щоб цікавість не стала домінуючим фактором, бо тоді вона буде перекривати навчальну мету уроку.

Комп'ютер дозволяє якісно змінити контроль за діяльністю учнів, забезпечуючи при цьому гнучкість керування навчальним процесом. Комп'ютер дозволяє перевірити всі відповіді учнів, а в багатьох випадках він не тільки фіксує помилку, але досить точно визначає її характер, що допомагає вчасно усунути причину її появи. Комп'ютер сприяє формуванню рефлексії в учня, дозволяє учням наочно побачити результат своїх дій.

Комп'ютер є одним з потужних багатофункціональних засобів навчання сучасного освітнього процесу, бо володіє унікальними можливостями, яких не мають інші засоби навчання. Сполучаючи в собі можливості книги, дидактичного засобу, калькулятора, телевізора, програвача, відеомагнітофона, будучи універсальною іграшкою, здатною імітувати різні улюблені іграшки й різноманітні ігри, сучасний комп'ютер є для дитини тим рівноправним партнером, здатним дуже тонко реагувати на її дії та запити, чого так часто не вистачає дітям вже з раннього віку.

Останнім часом широко використовуються у практиці початкової школи мультимедійні уроки, які мають на меті повну підтримку усіх етапів уроку медіа ресурсами відповідно до вимог і правил вивчення дисциплін [1, 25].

## ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ І ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Зарубіжна школа накопичила значний досвід використання комп'ютерно-зорієнтованих засобів навчання. Як свідчать дослідження, проведені у школах Канади, США, Франції, Німеччини комп'ютер на уроках у початковій школі подвоює час довільної уваги учнів (20 хвилин замість 10 хвилин на традиційному уроці), а ігровий аспект часто сприяє кращому сприйняттю моделі учнями або осмисленню застосування алгоритму.

Застосування комп'ютерної техніки аргументує потребу і готовність сучасного вчителя використовувати у освітньому процесі розроблені навчальні комп'ютерні програми, які за цілями і завданнями поділяються на: ілюстраційні; консультуючі; програми-тренажери; програми навчального контролю; ігрові; операційні середовища тощо. Одні з них призначені для закріплення знань і вмінь, інші орієнтовані на засвоєння нових понять. Є навчальні програми, які дозволяють учневі стати безпосередніми учасником відкриттів і реалізують проблемне навчання. Нерідко в одній програмі з'єднуються кілька режимів (навчання, тренування, контроль) і комп'ютер у навчальному процесі виконує кілька функцій: служить засобом спілкування, створення проблемних ситуацій, партнером, інструментом, джерелом інформації, контролює дії учня й надає йому нові пізнавальні можливості.

З використанням комп'ютера у початковій школі істотно змінюється характер природної та улюбленої практичної діяльності для дітей молодшого шкільного віку – гри [2, 25]. Комп'ютер дозволяє істотно змінити способи керування навчальною ігровою діяльністю, занурюючи учнів у певну ігрову ситуацію, даючи можливість учням запросити певну форму допомоги тощо.

Великого значення набуває використання комп'ютерних навчальних ігор, які є одним з найпоширеніших мультимедійних засобів навчання дітей 6 – 10-річного віку [1, 27]. Вони мають різні сюжети, часом використовуються казкові персонажі, створюють атмосферу змагання, тому дитина через ігрову діяльність легко і невимушено вивчає програмовий матеріал. Разом з тим у цікавій, динамічній, ігровій формі учні опановують комп'ютерні засоби, набувають первинних навичок користування пристроями введення-виведення інформації, початковими вміннями й навичками управління комп'ютером та удосконалюють свої знання з різних навчальних дисциплін.

Найбільш популярними у використанні вчителями початкової школи є навчальні ігрові програми “Країна Фантазія”. Це комплекс ігрових

програм навчального, розвивального та виховного значення розроблений педагогами С.Н. Тур, А.В. Ковальовим, Т.П. Бокучавою і сприяє інтегрованому навчанню. Розглянемо окремі програмні продукти цього комплексу:

“*Лабіринт*” – комплексна програма для розвитку дитячої уваги, вміння орієнтуватися в просторі. Може бути використана на уроках математики (геометричний матеріал), навчання грамоти (орієнтування на сторінці зошита) тощо. Основна дія у програмі – пересування зазначеним лабіринтом. З кожним рівнем лабіринт ускладнюється, додаються нові елементи.

“*Кадр*” – комплексна програма для розвитку дитячої уваги, вміння розрізняти елементи, порівнювати, зіставляти. Розвиває аналітичні та синтетичні уміння. Може бути використана на уроках образотворчого мистецтва, трудового навчання, математики (пропедевтичний етап геометричного матеріалу) тощо. Основна дія у програмі – складання об'єкту (поділеного на частини) за зразком (“пазли”). З кожним рівнем малюнок об'єкту змінюється за рахунок кількості частин.

“*Множини*” – комплексна програма для розвитку аналітико-синтетичних умінь учнів, вміння класифікувати за певними ознаками. Може бути використана на уроках природничо-математичного циклу. Основна дія у програмі – перетягування об'єктів у певні “кошки”. Наприклад, малюнки рослин – перетягуються у один кошик, малюнки тварини – у другий кошик.

“*Вкажи зайвого*”, “*Третій зайвий*” – програми створені за аналогією до “Множин”, розвивають аналітико-синтетичні вміння учнів. Основна дія у програмі – вибір “зайвого” об'єкту з даної множини, вибір об'єктів за відповідними ознаками.

“*Рахунок*” – гра для розвитку вмінь усного обрахунку (в межах 10 та з переходом через 10). Особливо корисна на уроках математики (вивчення таблиць додавання і віднімання). Основна дія у програмі – розв'язування прикладу та запис відповідного результату з допомогою цифр. До програми входять наступні підпрограми: “*Хатинка*” (розв'язок прикладів на малюнку хатки), “*Пірамідка*” (розв'язок прикладів обмежується певним часом), “*Корали*” (самостійне складання прикладів за поданими даними).

“*Танграм*” – комплексна гра для розвитку вміння розрізняти елементи, порівнювати, зіставляти. Створена за аналогією з “Кадром” Розвиває аналітичні та синтетичні уміння. Особливо корисна на уроках образотворчого мистецтва (кольорознавство), трудового навчання

(конструювання), математики (геометричний матеріал). Основна дія у програмі – складання об'єкту з різних геометричних фігур. З кожним рівнем малюнок об'єкту змінюється, поступово ускладнюється за рахунок кількості частин, їх різноманітності.

“Послідовності” – програма, направлена на розвиток дитячого мислення. Основна дія у програмі – доповнення послідовності елементів.

“Конструктор” – програма для розвитку конструкторських здібностей та геометричних знань. Може бути використана як на уроках математики (закріплення та перевірка знань про геометричні фігури), а також для розвитку умінь конструювати на уроках трудового навчання. Основна дія у програмі – вибір та складання геометричних об'єктів.

“Швидкі ручки” – програма для розвитку швидкого орієнтування у запропонованій множині цифр (букв). Може бути використана на уроках математики та української мови (для закріплення знань про цифри і букви). Основна дія у програмі – пошук потрібної цифри (букви) на клавіатурі комп'ютера. Складається з двох підпрограм “1234” – математичний нахил, “АБВГ” – мовні уміння.

“Орнамент” – комплексна гра, направлена на розвиток конструкторських та геометричних вмінь. Основна дія у програмі – побудова орнаменту за зразком, використовуючи певний колір та геометричні фігури.

“Задзеркалля” – програма, розрахована на пропедевтичний етап вивчення осей симетрії. Може бути використана при роботі над геометричним матеріалом в початковій школі.

“Калькулятор” – програма, що дублює роботу з калькулятором. Може бути використана як засіб для розвитку обчислювальних вмінь.

“Літери” – програма, мовно-математичного спрямування. Основна дія у програмі – кодування та розкодування літер алфавіту цифрами, для отримання певного слова, фрази тощо. Наприклад, “16, 1, 16, 1 – МАМА”. Аналогічною програмою є “Складова таблиця”, що пропонує учням закодувати вже склади для отримання фрази.

“Логіка” – програма для розвитку логічного мислення учнів. Основна дія у програмі – відповідь на запитання з допомогою слів “правильно” – “неправильно”.

“Колобок” – програма, що розвиває уміння орієнтуватись на площині та в просторі. Може бути використана на уроках математики.

Найціннішими в освітньому процесі є програмні засоби без однозначної логіки дій,

твердих приписів, що надають учневі свободу вибору того чи іншого способу дій, відповідного рівня складності завдання, самостійного визначення форми допомоги при виникненні труднощів [5, 12].

**Висновки.** Комп'ютер природно вписується в життя сучасної школи і є ще одним ефективним засобом навчання і формування інформаційної культури, за допомогою якого можна значно урізноманітнити освітній процес. Оволодіння елементами комп'ютерної грамотності не викликає суттєвих труднощів у молодших школярів. Застосування ІКТ сприяє більш активному і свідомому засвоєнню учнями навчального матеріалу з різних дисциплін. Кожне заняття з комп'ютером викликає в дітей емоційний підйом. Використання вчителем комп'ютера у різні ролі допомагає краще оцінити знання дитини, спонукає шукати нові нетрадиційні форми й методи навчання. Це велика область для вияву педагогічної творчості вчителів.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Асвацатуров Г. О. Педагогічний дизайн мультимедійного уроку у початковій школі/ Г. О. Асвацатуров // Початкова школа. – 2010. – № 4. – С.23–27.
2. Белавіна І. Г. Сприйняття дитиною комп'ютера й комп'ютерних ігор/ І. Г. Белавіна // Питання психології. – 1993. – № 3. – С.22–26.
3. Горячев А. В. Про поняття “інформаційна грамотність” у початковій школі/ А. В. Горячев // Відкритий урок. – 2003. – № 9–10. – С.82–84.
4. Підгорна В. В. Методика та педагогічні умови впровадження мультимедійних технологій в освітній процес/ В. В. Підгорна // – К.: Просвіта, 2011. – 356 с.
5. Смоляк В. М. Методика інформатики в початковій школі: методичний посібник/ В. М. Смоляк // – Запоріжжя: ЦКТ, 2007. – 50 с.

#### REFERENCES

1. Asvatsaturov, H. O. (2010). *Pedahohichnyi dyzain multymediinoho uroku u pochatkovii shkoli* [Pedagogical design of multimedia lesson in primary school]. *Primaru school*, no. 4. pp.23–27. [in Ukrainian].
2. Bielavina, I. H. (1993). *Spryniattia dytynoiu kompiutera u kompiuternykh ihor* [Perception of the child of the computer and computer games]. *Question of psychology*, no. 3. pp.22–26. [in Ukrainian].
3. Horiachiev, A. V. (2003). *Pro poniattia “informatsiina hramotnist” u pochatkovii shkoli* [On the notion of “information literacy” in primary

## ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ДИТЯЧОГО СЦЕНІЧНОГО КОСТЮМА ЗА МОТИВАМИ УКРАЇНСЬКОГО НАРОДНОГО ОДЯГУ

school]. Open lesson, no. 9–10, pp.82–84. [in Ukrainian].

4. Pidhorna, V. V. (2011). *Metodyka ta pedahohichni umovy vprovadzhennia multymediinykh tekhnolohii v osvittinii protses* [Methodology and pedagogical conditions of the introduction of

multimedia technologies in the educational process]. Kyiv: Prosvita, 356p. [in Ukrainian].

5. Smoliak, V. M. (2007). *Metodyka informatyky v pochatkovii shkoli: metodychnyi posibnyk* [Methodology of computer science in primary school]. Zaporizhzhia: ZKT, 50 p. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 21.07.2017

УДК 792.8:391 (=161.2)

**Лілія Червонська**, кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри теорії і методики музичної освіти та хореографії  
Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького

## ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ДИТЯЧОГО СЦЕНІЧНОГО КОСТЮМА ЗА МОТИВАМИ УКРАЇНСЬКОГО НАРОДНОГО ОДЯГУ

У статті розглянуто особливості українського народного костюма. Розкрито сутність понять “костюм”, “сценічний костюм”, “український народний костюм”. Зроблено спробу розкрити основні вимоги щодо створення дитячого сценічного костюма за мотивами українського народного одягу різних локальних районів. Автором детально розглянуто особливості створення сценічного костюма для хлопчиків і дівчат старшого шкільного віку таких регіонів України як Наддніпрянина, Полтавщина, Полісся, Поділля, Гуцульщина та Півдня України.

**Ключові слова:** костюм, сценічний костюм, український народний костюм.

**Літ. 5.**

**Лилия Червонская**, кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры теории и методики музыкального образования и хореографии  
Мелитопольского государственного педагогического университета имени Богдана Хмельницкого

## ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ ДЕТСКОГО СЦЕНИЧЕСКОГО КОСТЮМА ПО МОТИВАМ УКРАИНСКОГО НАРОДНОГО КОСТЮМА

В статье рассмотрены особенности украинского народного костюма. Раскрыта сущность понятий “костюм”, “сценический костюм”, “украинский народный костюм”. Сделана попытка раскрыть основные требования по созданию детского сценического костюма по мотивам украинской народной одежды разных локальных районов. Автором подробно рассмотрены особенности создания сценического костюма для мальчиков и девочек старшего школьного возраста таких регионов Украины как Приднепровье, Полтавщина, Полесье, Подолье, Гуцульщина и Юга Украины.

**Ключевые слова:** костюм, сценический костюм, украинский народный костюм.

**Liliya Chervonska, Ph.D. (Pedagogy)**, Associate Professor of the Theory and Methodology of Music  
Education and Choreography Department  
Melitopol Bohdan Khmelnytskyi State Pedagogical University

## THE PECULIARITIES OF CREATING OF STAGE COSTUMES OF CHILDREN ON THE BASIS OF UKRAINIAN FOLK CLOTHES

The article discusses the features of Ukrainian national costume. The article describes the essence of the concepts “a costume”, “a stage costume”, “the Ukrainian national costume”. The analysis of scientific literature has shown that the concept “a costume” marks the symbolic nature of the dress, reveals its figurative aspects, belongs to the space of cultural meanings and importance. The reveals the meaning of the concept “a stage costume”, as an image of the artist-choreographer; a tool that helps to reincarnate the characterization of the character and artistic influence on the viewer. The author finds that folk costume is marked by the simplicity of forms, the harmony of the silhouette, the richness and variety of ornamentation, is rich in color, which harmoniously combines all the components of the garment, forms the only ensemble in its sound. The article attempts to reveal the main requirements of the creation of a children's stage costume based on the Ukrainian folk costumes of different local areas. The author identifies two main trends in the creation of stage costumes based on the Ukrainian folk costumes: a scenic costume, which uses some forms of folk costumes and ornaments that emphasize the overall color of Ukrainian dance; a stage costume, as close as possible to the traditional folk, which help to reveal the content of folk traditional dances of different ethnic groups or folk choreographic compositions. Based on the analysis of the peculiarities of folk clothes of the different regions of Ukraine, the