

## АНАЛІЗ МЕТОДИК НАВЧАННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ПРОГРАМУВАННЯ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-ПРОГРАМІСТІВ

5. Mykhailovskyi O. (2015). *Rol interaktyvnykh metodiv navchannia u protsesi rozvytku ekonomichnoho myslennia vchyteliv informatyky u pisladyplomnii osviti* [The role of interactive teaching methods in the development of economic thinking science teachers in postsecondary education]. *Problemy pidhotovky suchasnoho vchytelia*. Uman: vol.11, pp. 40 – 46. [in Ukrainian].

6. Nepomniashcha T.V. (2013). *Formuvannia komunikatyvnoi kompetentnosti studentiv VTNZ u protsesi navchannia matematychnykh dystsyplin*

[Formation of communicative competence of students VTNZ in learning mathematics disciplines]. Candidate's thesis. Donetsk, 252 p. [in Ukrainian].

7. Ortynskyi V.L. (2009). *Pedahohika vyshchoi shkoly: navch.posibnyk* [Higher Education Pedagogy: navch.posibnyk]. Kyiv: Tsentri uchbovoi literatury, 472 p. [in Ukrainian].

8. Skrypnyk M. (2005). *Interaktyvne navchannia: osnovni poniattia* [Online training: basic concepts]. Kyiv: Red. zahalnoped. haz., pp.30 – 43. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 28.02.2017

УДК 378.091.33:004 – 057.21

**Микола Марчук**, аспірант кафедри інформатики і кібернетики  
**Катерина Осадча**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики і кібернетики  
Мелітопольського державного педагогічного університету імені Б. Хмельницького

### АНАЛІЗ МЕТОДИК НАВЧАННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ПРОГРАМУВАННЯ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-ПРОГРАМІСТІВ

У статті актуалізовано питання ефективного навчання візуального програмування майбутніх інженерів-програмістів. Авторами проаналізовано методики навчання візуального програмування С.К. Чанга, М. Скотта, Т.А. Вакалюк, А.Ф. Галімянова й Є.К. Ліпачева. Зроблено висновок про їх переваги та недоліки у аспекті впровадження у процес професійної підготовки майбутніх інженерів-програмістів.

**Ключові слова:** візуальне програмування, методика навчання, інженер-програміст.

*Лит. 11.*

**Николай Марчук**, аспирант кафедры информатики и кибернетики  
**Екатерина Осадчая**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры информатики и кибернетики  
Мелитопольского государственного педагогического университета имени Б. Хмельницкого

### АНАЛІЗ МЕТОДИК ОБУЧЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО ПРОГРАММУВАННЯ БУДУЩИХ ІНЖЕНЕРІВ-ПРОГРАМІСТІВ

В статье актуализирован вопрос эффективного обучения визуального программирования будущих инженеров-программистов. Авторами проанализированы методики обучения визуального программирования С.К. Чанга, М. Скотта, Т.А. Вакалюк, А.Ф. Галимянова и Е.К. Липачева. Сделан вывод об их преимуществах и недостатках в аспекте внедрения в процесс профессиональной подготовки будущих инженеров-программистов.

**Ключевые слова:** визуальное программирование, методика обучения, инженер-программист.

**Mykola Marchuk**, Postgraduate Student of the Computer Science and Cybernetics Department  
**Kateryna Osadcha**, Ph.D.(Pedagogy), Associate Professor of the Computer Science and Cybernetics Department  
Melitopol Bohdan Khmelnytskyi State Pedagogical University

### THE ANALYSIS OF TEACHING METHODOLOGY OF VISUAL PROGRAMMING OF FUTURE ENGINEER OF SOFTWARE

The article actualises the question of an efficient teaching of visual programming of future engineers of software. The authors analyze the visual programming teaching methodology of S.K. Chanh, M. Scott, T.A. Vakalyuk, A.F. Halimyanov and Ye.K. Lipachev. The authors make the conclusion about their advantages and disadvantages in terms of implementation in the process training of future engineer of software.

**Keywords:** the visual programming, the teaching methodology, an engineer of software.

**П**остановка проблеми у загальному вигляді. Одним із важливих аспектів професійної підготовки майбутніх інженерів-програмістів є навчання технологіям візуального програмування. Вибір і застосування

найбільш ефективної методики навчання візуального програмування майбутніх інженерів-програмістів дозволить удосконалити їх компетентності у цій галузі, а отже підвищити якість професійної підготовки. Нині в умовах

наявності різних методик, технологій та підходів до навчання програмуванню доцільно раціонально підходити до вибору найбільш доцільних з них для досягнення високого рівня професійної компетентності майбутніх інженерів-програмістів.

Одним з перспективних напрямів вирішення цієї актуальної проблеми є впровадження в навчальний процес науково-обґрунтованих методик навчання візуального програмування майбутніх інженерів-програмістів, які у змозі забезпечити адекватність змісту та цілей навчання сучасним стандартам вищої освіти і потребами роботодавців.

#### **Аналіз основних досліджень і публікацій.**

Однією з новаторських публікацій щодо візуального програмування була книга Н.С. Шу (Nap C. Shu) про те, як використовувати візуальні / графічні комп'ютерні інтерфейси для навчання програмістів, удосконалення людино-комп'ютерної взаємодії і підвищення продуктивності праці. Методологію й універсальне застосування візуальних мов програмування для програмістів, комп'ютерників, інформатиків та технічних керівників подано у працях С.К. Чанга (S.K. Chang) [3; 4]. Практичний підхід до викладання візуальних методів моделювання і галузевого стандарту Unified Modeling Language (UML) пропагує у своїй роботі [5] Т. Катрані (T. Quatrani), навчаючи аналізу та проектуванню додатків за допомогою UML та як реалізувати додатки у середовищі Rational Rose. У вітчизняній науковій практиці Н.О. Бугаєць висвітлює досвід навчання програмування візуально-орієнтованого інтерфейсу в програмі Maple студентів фізико-математичних спеціальностей [6], В.С. Величко аналізує можливості використання технології візуального програмування в університетській освіті засобами вільного програмного забезпечення [7].

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Аналіз праць, присвячених питанням візуального програмування, зокрема підходам до його викладання у вищих навчальних закладах, показав наявність теоретичних і практичних напрацювань та недостатність комплексного підходу до навчання візуального програмування майбутніх інженерів-програмістів. У зв'язку із тим, що саме поняття розуміється не однозначно, наявна і строкатість підходів до вивчення візуального програмування. Часто автори (І.М. Ахметзянов, В.А. Камаєв, Л.Б. Кашеев, С.В. Коваленко, В.В. Костеріна, І.К. Ракова та ін.) розглядають візуальні засоби розробки таких середовищ як Borland Delphi, Visual Basic, Visual J++, JBuilder, Visual Studio, Power Builder, Visual FoxPro та Scratch, App Inventor, Google Blockly. Проте інші (К.А. Хайдаров, Б.А. Майєрс, Н.С. Шу)

вбачають візуальне програмування у використанні таких середовищ, які надають графічні або зображальні елементи, які можуть управлятися користувачем в інтерактивному режимі відповідно до якоїсь конкретної просторової граматики для побудови програм.

**Мета статті.** Тому ми поставили за мету проаналізувати наявні методики навчання візуального програмування, узагальнити досвід, виділити їх плюси і мінуси.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Звернемося до поняття "візуального програмування". На основі аналізу, здійсненого у [1], це поняття ми пропонуємо розуміти як процес представлення програмних структур (алгоритмів і даних) за допомогою багатовимірних елементів (значків (ікон), форм, блоків) з використанням візуальної мови програмування [1, 181], яка розглядається нами як будь-яка мова програмування (не текстуальна), яка дозволяє користувачеві розробити програму в двох (або більше) вимірах [1, 180]. З цих позицій ми будемо аналізувати методики навчання візуального програмування майбутніх інженерів-програмістів.

Основними компонентами, що виступатимуть об'єктом аналізу методик навчання візуального програмування майбутніх інженерів-програмістів, є мета, завдання, зміст, методи, засоби, форми, очікувані результати навчання.

Проаналізуємо зарубіжні методики, наприклад, С.К. Чанга (S.K. Chang) [9], мета якої полягає у підготовці студентів до проведення досліджень в цих сферах візуальної теорії обчислень і застосування візуальних мов і засобів візуалізації, таких як PEGASUS і GraphLab. Завдання цієї методики забезпечують формування таких компетентностей з візуального програмування: базові знання з основ теорії візуальних мов, знакових і символічних уявлень та семантики і прагматики візуальних мов; здатність до синтаксичного аналізу методів; готовність до використання візуальних систем програмування, візуальних систем виконання запитів, візуальних інформаційних систем і візуальної розробки програмного забезпечення. Зміст методики включає: огляд питань про візуальні обчислення, візуальні мови програмування, графічні засоби візуальних мов; ознайомлення з поняттями інтелект-карт, просторових відносин, символічних проєкцій, синтаксичного та семантичного аналізу; основ візуального дизайну, візуального процесу проектування; вивчення засобів візуального програмування та мов програмування, візуальних запитів та поліпарадигмальних баз даних, а також активних мультимедійних систем управління Tele-Action Objects.

Слід зазначити, що цій методиці властива чітка структура та різноманітні форми і методи навчання для вивчення широкого кола питань візуального програмування, зокрема метод мозкового штурму, метод вправ та вирішення прикладів, семінари, презентація та захист проектна. У аналізованій методиці перевага віддається проблемним та інтерактивним методам навчання та практико-орієнтованим завданням. Їй властиві використання частково-пошукового та дослідницького методів навчання, що сприяє формуванню високого рівня засвоєння навчального матеріалу, а отже високій професійній компетентності у галузі візуального програмування. Але деякі теми дуже рідко використовуються у сучасних реаліях професійної діяльності інженерів-програмістів, основним завданням професійної діяльності яких є швидка та ефективна розробка програмного забезпечення та інформаційних систем.

Як засоби навчання у цій методиці використовуються словесні та засоби, які автоматизують процес навчання. Оригінальним надбанням методики є застосування такого засобу як Virtual Classroom 4.0, що являє собою симуляцію класу через Інтернет, забезпечуючи зручне середовище спілкування для дистанційних студентів у традиційному стилі класної кімнати "face-to-face".

Отже, аналіз методики С.К. Чанга засвідчив, що вона містить багатий теоретичний матеріал, практико-орієнтовані завдання та використовує різноманітні методи та засоби навчання, що сприяє навчанню візуального програмування на високому професійному рівні. Проте основна увага у ній приділяється використанню індивідуальної форми навчання, групова форма використовується частково і не у завданнях з програмування, а парну у цій методиці автор не застосовує взагалі.

Проаналізуємо методику М. Скотта (M. Scott) [9], мета якої полягає у навчанні студентів розробці комп'ютерних програм за допомогою візуальних засобів програмування Alice і LabVIEW. Завдання полягає у тому, що студенти мають оволодіти знаннями основних структурних елементів візуальних засобів програмування Alice і LabVIEW та вміннями розробляти і впроваджувати віртуальні світи в Alice і розробляти і здійснювати програми в середовищі LabVIEW.

Зміст методики в основному зосереджено на вивченні засобів роботи з візуальними засобами програмування Alice і LabVIEW і не включають загальної теорії візуального програмування. Зміст поділяється на два модулі. Перший присвячено

вивченню мови Alice і містить такі теми: об'єкти та інтерактивності у Alice, етапи розробки анімації (сценарій, розкадрування, початкові сцени, генерація коду), класи, об'єкти і методи рівня віртуального світу, методи рівня класу, інтерактивне програмування, обробники подій, цикли та рекурсія, списки. Другий включає такі питання вивчення графічного середовища розробки додатків LabVIEW: ознайомлення із середовищем, основні поняття (елементи програмування LabVIEW, додавання компонентів, вибір зовнішнього вигляду, бібліотека VI, налагодження програми, списки помилок, покрокове виконання програм, виконання підсвічування, призначення зондів, точки зупинки та з'єднувачів), структури управління в LabVIEW, масиви і кластери, застосування обробників зображень. Наприкінці курсу пропонується часткове ознайомлення з іншими середовищами візуального програмування. Практичні завдання у цій методиці навчання візуального програмування присвячені покроковій розробці різноманітних віртуальних світів.

Методика навчання візуального програмування М. Скотта передбачає використання пояснювально-ілюстративного та репродуктивного методів навчання, а також одноразово – метод кейсів. Отже проблемний, частково-пошуковий та дослідницький методи не достатньо використовуються, що зменшує можливість ефективного оволодіння навчальним матеріалом з візуального програмування на високому професійному рівні. Як засоби навчання у цій методиці використовуються словесні та візуальні, а також засоби, які автоматизують процес навчання: комп'ютери, інформаційні системи, ресурси Інтернет. Серед форм навчання основна увага приділяється використанню індивідуальної форм, а фронтальна, парна та групова форми навчання у цій методиці не застосовуються.

Методика А.Ф. Галімянова та Є.К. Ліпачева [11] має на меті формування у майбутніх ІТ-фахівців практичних навичок з основ візуального та об'єктно-орієнтованого програмування, необхідних для створення складних програмних комплексів; ознайомлення студентів з мовою програмування Object Pascal, а також освоєння ними методик побудови об'єктно-орієнтованих програм. Методика полягає у формуванні таких професійних компетентностей: здатність проектувати організаційну структуру, здійснювати розподіл повноважень і відповідальності на основі їх делегування; здатність ефективно організувати групову роботу на основі знання процесів групової динаміки і принципів формування команди; володіння різними способами вирішення

конфліктних ситуацій; здатність до аналізу та проектування міжособистісних, групових і організаційних комунікацій.

У результаті студент повинен знати основні конструкції мови програмування Object Pascal і C ++; засоби об'єктно-орієнтованого програмування, їх можливості, переваги і недоліки; методику об'єктно-орієнтованого аналізу і проектування та вміння розробляти програми на мові Object Pascal, в тому числі з використанням класів; працювати з інструментальною системою програмування Delphi, створювати прості програми в середовищах C ++ Builder і Microsoft Visual C ++. Студент має оволодіти прийомами розробки програм в візуальних середовищах, розробляти програми на мові Object Pascal, в тому числі з використанням класів; працювати з інструментальною системою програмування Delphi, створювати прості програми в середовищах C ++ Builder і Microsoft Visual C ++.

Зміст методики передбачає вивчення таких тем: введення в візуальне програмування (новітні спрямування в області створення технологій програмування, закони та етапи еволюції технології програмування, програмування в середовищах сучасних інформаційних систем, об'єктно-орієнтований підхід до проектування та розроблення програм, конструктори і деструктори, особливості програмування в віконних операційних середовищах), мова програмування Object Pascal, інтегроване середовище розробника додатків системи Delphi, технологія програмування в середовищі Delphi, розробка додатків в середовищі Delphi, порівняльний аналіз існуючих систем візуального програмування (основні особливості Visual Basic, Visual C ++, їх схожість і відмінності від систем Delphi і C ++ Builder).

У цій методиці переважно використовується пояснювально-ілюстративний та частково репродуктивний методи навчання, які реалізуються у вигляді викладу лекційного матеріалу та лабораторних робіт з вказівками, щодо ходу їх виконання. Через те, що вона позбавлена використання частково-пошукового та дослідницького методів навчання, інноваційних форми і засоби навчання, а також не містить загальної теорії з візуального програмування та зосереджена на вивченні візуальних засобів розробки, а не візуальних мов (DRAKON, Prograph, VisSim) чи середовищ (Lab VIEW, Lab Windows/CVI) програмування вона не є доцільною для вивчення візуального програмування майбутніми інженерами-програмістами.

Методика навчання візуального програмування,

запропонована Т.А. Вакалюк [8] для студентів фізико-математичного факультету, має на меті ознайомлення із основними методологіями програмування та висвітлення процесу їх еволюції; загальний огляд основних технологій програмування; розгляд основних положень технології візуального програмування. У завдання методики входить формування таких компетентностей: здатність до практичної роботи із системами, що підтримують принципи візуального програмування; оволодіння системою візуального програмування Delphi; здатність використовувати систему візуального програмування Delphi у власній професійній діяльності.

Зміст методики в основному включає питання щодо системи візуального об'єктно-орієнтованого програмування Delphi. Починаючи з загального надання уявлення про технологію візуального програмування, автор далі пропонує такі теми для вивчення: система візуального об'єктно-орієнтованого програмування Delphi; інтегроване середовище розробки (ICP) системи Delphi; компоненти та загальний огляд основних властивостей, методів та подій; огляд бібліотеки візуальних компонентів (VCL) системи Delphi; компоненти введення та відображення текстової та числової інформації, дати та часу; компоненти відображення графічної та мультимедійної інформації; компоненти – елементи керування, меню та компоненти-панелі, системні діалоги; повторне використання програмного коду; загальний огляд механізмів збереження та повторного використання програмного коду; шаблони та депозитарії.

У методиці використано проблемний метод, який реалізований на за допомогою проблемно-символічних сигналів, що лежать в основі модельно-символічної технології організації розвивального навчання. Проблемна символіка може використовуватися як при викладанні нового матеріалу, так і при узагальненні матеріалу. Автором передбачено обов'язкове виконання індивідуальних завдань як реферативного, так і практичного характеру (конкретні програмні реалізації). Основними методами методики виступають теоретичні, словесні, наочні, пояснювально-ілюстративний, застосовуються словесні й візуальні засоби. Автор реалізує індивідуальну форму навчання і не використовують фронтальну, парну чи колективну. Зміст методики не відповідає нашому уявленню про сутність візуального програмування.

Отже, виходячи з аналізу методики Т.А. Вакалюк, ми можемо зробити висновок, що вона будучи спрямованою на навчання студентів

фізико-математичних спеціальностей вищих педагогічних закладів, не сприяє виконанню завдань удосконалення навчання візуальному програмуванню майбутніх інженерів-програмістів.

**Висновки з дослідження.** Проведений аналіз методик дає змогу зазначити такі спільні їх недоліки: цілі навчання, перелік компетентностей та заплановані результати навчання частково відповідають завданню удосконалення навчання візуальному програмуванню майбутніх інженерів-програмістів; зміст методик, за рідким виключенням, не охоплює теорію візуального програмування, а спрямований на вивчення певних програмних продуктів (мов та середовищ); використання методів навчання обмежується пояснювально-ілюстративним та репродуктивним методами навчання, не часто застосовуються інноваційні засоби навчання та застаріле програмне забезпечення; використання фронтальної, парної чи колективної форм навчання обмежене; розглянуті методики (за виключенням С.К. Чанга) не відображають процес навчання візуального програмування у повному обсязі; лише деякі з методик ґрунтуються на вивченні вільного програмного забезпечення. Також можна виділити і переваги проаналізованих методик: очікувані результати навчання окремих методик достатньо вагомі для того, щоб їх доцільно було б включити у зміст стандарт вищої освіти України у галузі 12 “Інформаційні технології”, зокрема зазначені у методиці С.К. Чанга; зміст методик за умови раціональної його обробки і узагальнення може відображати зміст навчання візуального програмування.

**Перспективи подальших розвідок.** У подальшому науковому пошуку ми плануємо здійснити аналіз інших методик навчання візуального програмування з метою ґрунтовного дослідження цього питання.

#### **Література**

1. Осадча К. Аналіз понятійного апарату парадигми візуального програмування / К. Осадча, М. Марчук // Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Серія: Педагогіка. – 2016. – № 1. – С. 178 – 182.
2. Shu N.C. *Visual programming*. – New York: Van Nostrand Reinhold, 1988. – 307 p.
3. Chang S.K. *Principles of visual programming systems*. – Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 1990. – 372 p.
4. Chang S.K. *Visual Languages and Visual Programming*. – New York-London: Springer Science & Business Media, 2012. – 460 p.
5. Quatrani T. *Visual Modeling with Rational Rose 2002 and UML*. – Boston: Addison-Wesley Professional, 2003. – 256 p.

6. Бугаєць Н.О. Програмування візуально-орієнтованого інтерфейсу в програмі Maple / Н.О. Бугаєць // Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 2: Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. – 2012. – № 12. – С. 67 – 71.

7. Величко В.С. Використання технології візуального програмування в університетській освіті засобами вільного програмного забезпечення / В.С. Величко // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – 2014. – Вип. 4. – С. 51 – 55.

8. Вакалюк Т.А. Візуальне програмування: навч.-метод. посіб. Для студентів фізико-математичного факультету / Т.А. Вакалюк. – Житомир: Вид-во ЖДУ, 2013. – 116 с.

9. CS3650: *Visual Languages and Visual Programming* [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: <https://people.cs.pitt.edu/~chang/365/365.html>.

10. CS 320n – *Visual Programming University of Texas at Austin* [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: <http://www.cs.utexas.edu/~scottm/cs320n/index.htm>.

11. Галимянов А.Ф. Программа дисциплины “Визуальное программирование” / А.Ф. Галимянов, Е.К. Липачев. – Казань, 2014. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: <http://kpfu.ru/pdf/portal/ooop/46902.pdf>.

#### **References**

1. Osadcha K., Marchuk M. (2016). *Analiz poniatiinoho aparatu paradyhmy vizualnoho prohramuvannia* [Analysis of the conceptual apparatus of visual programming paradigm]. *Scientific Journal of Melitopol State Pedagogical University. Series: Pedagogy, №1*, pp. 178 – 182. [in Ukrainian].
2. Shu N.C. (1988). *Visual programming*. New York: Van Nostrand Reinhold, 307 p. [in English].
3. Chang S.K. (1990). *Principles of visual programming systems*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, 372 p. [in English].
4. Chang S.K. (2012). *Visual Languages and Visual Programming*. New York-London: Springer Science & Business Media, 460 p. [in English].
5. Quatrani T. (2003). *Visual Modeling with Rational Rose 2002 and UML*. Boston: Addison-Wesley Professional, 256 p. [in English].
6. Buhayets N.A. *Prohramuvannia vizualno-oriientovanoho interfeisu v prohrami Maple* [Programming visually oriented interface program Maple]. *Scientific journal NEA Dragomanov. Series 2: Computer-oriented education system. №12*, pp. 67 – 71. [in Ukrainian].
7. Velichko V.E. *Vykorystannia tekhnologii vizualnoho prohramuvannia v universytetskii osviti zasobamy vilnoho prohramnoho zabezpechennia* [Use of visual programming in university education means free software]. *Bulletin Zhytomyr State University named after Ivan Franko. №4*, pp. 51 – 55. [in Ukrainian].

## DOJRZAIOSĆ I WIELOSTRONNOŚĆ INTERPRETACJI LITERACKIEGO UTWORU MUZYCZNEGO

8. Vakalyuk T.A. (2013). *Vizualne prohramuvannia: navch.-metod. posib. Dlia studentiv fizyko-matematychnoho fakultetu [Visual Programming: Teach method. guidances. For students of Physics and Mathematics]*. Zhitomir:ZhDY Publ., 116 p. [in Ukrainian].

9. CS3650: *Visual Languages and Visual Programming*. Retrieved from: URL: <https://people.cs.pitt.edu/~chang/365/365.html>. [in English].

10. CS 320n – *Visual Programming University of Texas at Austin*. Retrieved from: URL: <http://www.cs.utexas.edu/~scottm/cs320n/index.htm>. [in English].

11. Galimyanov A.F, Lipachev E.K. (2014). *Programma distsipliny "Vizualnoe programmirovaniie" [The program of discipline "Visual programming"]*. Kazan. Retrieved from: URL: <http://kpfu.ru/pdf/portal/oop/46902.pdf>. [in Russian].

Стаття надійшла до редакції 06.02.2017

УДК 78.08

**Jacek Ścibor**, dr hab., profesor Uniwersytetu Rzeszowskiego  
Wydział Muzyki Uniwersytetu Rzeszowskiego, Polska

### DOJRZAIOSĆ I WIELOSTRONNOŚĆ INTERPRETACJI LITERACKIEGO UTWORU MUZYCZNEGO

Artykuł traktuje rzecz o odniesieniach kompozytorskich do tekstu literackiego, wskutek czego powstaje dzieło muzyczne (pieśń); porusza zagadnienie współtworzącego się komunikatu kompozytorskiego z poetą; staje się dla wykonawcy podpowiedzią, co powinno stanowić punkt wyjścia w pracy nad utworem (w tym przypadku pieśnią); pośrednio jest odpowiedzią na pytanie: co nam się może podobać w danej interpretacji, słuchając czyjeś wypowiedzi muzycznej; wreszcie jest stwierdzeniem, iż właściwy przekaz wiernie ukazujący nakreślone w utworze intencje kompozytora nie należy do łatwych zadań i uwarunkowane jest wieloma czynnikami, o których mowa w artykule.

**Słowa kluczowe:** tekst literacki, utwór muzyczny, poeta, kompozytor, wykonawca, interpretacja.

**Bibl. 26.**

**Яцек Сцібор**, доктор габілітований, професор Жешувського Університету  
Відділ Музики Жешувського Університету, Польща

### ЗРІЛІСТЬ І УНІВЕРСАЛЬНІСТЬ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ ЛІТЕРАТУРНОГО МУЗИЧНОГО ТВОРУ

Стаття розглядає річ про композиційні посилання на літературний текст, результатом виникає музичний твір (пісня); піднімає питання про налаштування композиторського зв'язку з поетом; стає для виконавця відповіддю, що повинно становити відправну точку для праці над твором (в даному випадку пісню); безпосередньо, є відповіддю на запитання: що нам може подобатися у даній інтерпретації, слухаючи чийогось музичного висказування; нарешті є ствердженням, що правильний переказ вірно показуючий накреслені у творі наміри композитора не є легкими завданнями і обумовлені багатьма факторами, про які йде мова в статті.

**Ключові слова:** літературний текст, музичний твір, пісня, поет, композитор, виконавець, інтерпретація.

**Yatsek Stsibor**, Habilitation Doctor, Professor  
The Department of Music of Rzeszow University, Poland

### THE MATURITY AND VERSATILITY OF INTERPRETATION OF LITERARY MUSICAL WORKS

The article examines the issue concerning the compositional links to the literary text, in the result of it the piece of music (song) is created. The author raises the question of setting the connection between the composer and the poet; answering the performer's question what should be the starting point of work with the product (in this case the song); directly responds to the question: what we like in this interpretation, listening to someone's music speaking; and finally, it is the assertion, that the correct transfer indicating the right intentions of composer is not an easy task and due to many factors, that are referred in the article.

**Keywords:** the literary text, music, a song, a poet, a composer, a singer, an interpretation.

**K**ompozytor tworząc utwór do tekstu literackiego daje pośrednio znać o samym sobie. Komponując dzieło przefiltrował go przez własną świadomość, system przekonań, upodobania oraz uczucia. Nazначыў więc utwór ten

niewątpliwie cechami swojej osobowości. Możemy powiedzieć, że stały się one zgodnie z wolą kompozytora lub wbrew niej – składnikami pewnych informacji. Jego muzyka do danej poezji powstała także z konstrukcji wielowyrzowych (związków