

ЛІТЕРАТУРА

1. Гусев Ю. О. Познание и творчество: логико-гносеологические проблемы художественного творчества. – М., 1987. – С. 256.
2. Кузин В. С. Психология живописи : учеб. пособ. – М., 2005.
3. Масол Л. М. Методика навчання мистецтва у початковій школі : посібник для вчителів / Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, Е. В. Белкіна, О. В. Калініченко,

І. В. Руденко. – Х. : Веста : Видавництво «Ранок», 2006. – 256 с.

4. Масол Л. М. Система творчих завдань як чинник виховання та розвитку асоціативного мислення учнів / Л. М. Масол // Педагогічний альманах. – 2009. – Випуск 4. – С. 42–49.

5. Самарін Ю. О. Очерки психологии ума. – М. : Изд-во АПН РСФСР, 1962. – 504 с.

УДК 372.874

ІГРОВІ ХУДОЖНЬО-ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФОРМУВАННІ СВІТОВІДОБРАЖЕННЯ ПІДЛІТКІВ

Наталія Краснова,

аспірант лабораторії естетичного виховання Інституту проблем виховання НАПН України, відмінник освіти України, учитель-методист КЗ «ЛСШ I–II ступенів – гімназія №30» (м. Луганськ)

Стаття присвячена ігровим художньо-педагогічним технологіям, що застосовуються з метою формування світовідображення в образотворчій діяльності учнів 5–7-х класів спеціалізованих загальноосвітніх шкіл художнього профілю.

Ключові слова: підлітки, ігрові художньо-педагогічні технології, образотворча діяльність.

Через малюнок підлітки набувають певного вміння відкрито і без остраху *виражати власні ідеї та почуття* – бачити різноманіття світу, сприймати його в усій повноті, переживати (для цього мають бути сформовані загальноестетичні якості: світосприйняття, світопереживання, світовідношення) та *відобразити світ* (потреба в самовираженні в процесі образотворчої діяльності), бо саме художня творчість надає синтезуючі, конструктивні, об'єднуючі й інтегруючі засоби, від яких залежить внутрішній світ особистості. Однак для передачі власних вражень, потрібно *опанувати спеціальні уміння* в галузі художньої діяльності, щоб в образній формі, засобами образотворчого мистецтва відобразити своє бачення моделі дійсності. Як же досягти виконання такої триєдиної мети? Необхідні педагогічні технології, що ґрунтуються на основних психологічних властивостях підлітка і враховують специфіку образотворчого мистецтва як засобу впливу.

Звернемося до основних характеристик молодшого підлітка й основних видів діяльності, значущих для цього віку. Звичайно, для учнів 5–7-х класів основним видом діяльності продовжує залишатися навчання. Однак на перший план виходить спілкування з однолітками, в яко-

му підліток може проявити свою сутність, виразити свої думки, уподобання, враження. Тому і психологи, і практики відмічають зниження інтересу до навчання як засобу пізнання світу, але наголошують: якщо в учнів є вмотивованість грою, потяг до знань і бажання навчатися зростає, вони краще залучаються до виконання навчальних завдань, виявляють творчий підхід у навчальних проектах тощо.

Навчальне, розвивальне та виховне значення гри підкресливали вчені різних часів (Платон, Я. А. Коменський, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, М. Монтессорі, К. Ушинський, М. Каган, Е. Берн, Л. Виготський та ін.). У грі закладається характер взаємодії з оточуючими людьми, в яку особистість вступає на різних етапах свого розвитку (Л. Божович), процес керування поведінкою (Д. Ельконін) та ін. Сучасні дослідники гру трактують як особливе ставлення особистості до навколишнього світу (В. Андреева); особливу діяльність дитини, що змінюється й розгортається як її суб'єктивна діяльність (Д. Богоявленська); соціально запропонований дитині та нею засвоєний вид діяльності або ставлення до навколишнього (Р. Грабовська); особливий зміст засвоєння дійсності (Н. Кичук); соціально-педагогічну форму організації

життя дитини (Н. Кузьміна); вид діяльності в умовах ситуації, спрямованої на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому створюється і вдосконалюється самоуправління поведінкою (К. Баханова). Попри значну кількість досліджень, присвячених грі, ігровим формам і методам роботи в навчально-виховному процесі, вони здебільшого розкривають особливості застосування гри в дошкільній ланці та в початковій школі. Значно менше розроблені ігрові технології роботи з підлітками, зокрема в мистецькому навчанні підлітків спеціалізованих загальноосвітніх шкіл художнього профілю. Сутність та опис ігрових художньо-педагогічних технологій на уроках мистецтва в загальноосвітній школі викладено Л. Масол, яка акцентує увагу на технологіях хореографічного і театралізованого спрямування [3, с. 102–115].

Мета статті полягає в розкритті ігрових художньо-педагогічних технологій у навчанні учнів 5–7-х класів з метою формування світовідображення в процесі образотворчої діяльності, а також наданні розробок і методичних рекомендацій їх застосування в художньому навчанні та вихованні учнів.

Чому ж гра має такий позитивний вплив на молодшого підлітка? У грі, де важливу роль відіграє уява, підліток може будувати свій уявний світ особливих стосунків з людьми, довіллям. Він має можливість програвати одні й ті ж сюжети, переживати одні й ті ж відчуття доти, доки не позбудеться своїх внутрішніх проблем. Підліток суб'єктивно, за власною волею, управляє облаштуванням свого внутрішнього світу; владарює над діями уяви, які приносять йому задоволення: він панує над часом і простором, вільний від причинно-наслідкових зв'язків соціальних стосунків людей, що існують в реальному житті. Довільне поєднання образів і знаків, створення нових образно-знакових систем із новими значеннями і змістом розвивають творчі здібності. Побудова сюжетної лінії і вільний вибір бажаного місця для розгортання подій уявного життя, дозволяють не лише планувати і проживати задуми, повторюючи їх знову і знову, змінюючи сюжети й відчуття, а й дають можливість подолати напруження реальних соціальних стосунків і випробувати відчуття релаксації [1, с. 18].

Природа гри синкретична, тому вона відповідає характеру мислення підлітка (життя в уявному світі). Гра виробляє в нього «рефлекс свободи», адже рішення приймається самостійно, шляхом інтуїтивного відкриття. Гра – це насамперед творча дія, яка розгортається немовби не в реальному просторі, а у світі символічних значень, живої фантазії. Гра навчає через стосунки, контакти, завдяки чому в підлітків формується почуття *співпричетності* й *співпереживання*. Таким чином, гра стає

справжньою школою *соціального досвіду*, соціалізації та основною діяльністю, в якій виявляється творчість підлітка [3, с. 102–107]. На думку психологів, гра не лише створює умови для творчості, а й значною мірою *стимулює творчі здібності*, адже в самій природі ігор закладені можливості розвитку гнучкості й оригінальності мислення, здатність конкретизувати та розвивати і свої власні задуми, і пропозиції інших. Включення ігор і вправ в уроки мистецтва обумовлене взаємозв'язком ігрової та образотворчої діяльності, спільністю психічних процесів, що лежать в їхній основі, – уяви та емоцій [4].

Ще одна винятково важлива властивість ігрової діяльності – це внутрішній характер її мотивації. Підлітки грають тому, що їм подобається сам ігровий процес. І дорослим залишається лише використати цю природну потребу для поступового залучення їх до більш складних творчих форм ігрової активності. При цьому слід мати на увазі, що для розвитку творчих здібностей важливе значення має сам процес, експериментування, а не прагнення досягнути якогось конкретного результату гри [5].

Ігрові форми навчання надають процесу засвоєння знань необхідної динаміки, допомагають створити вектор необхідного напрямку – від відтворювальної діяльності учнів через перетворювальну до самостійної творчо-пошукової. Отже, завдяки грі вирішується комплекс завдань – навчальних, розвивальних і виховних. Якщо в навчанні присутня гра, це підвищує зацікавленість учнів підліткового віку, у них виникають не тільки навчально-пізнавальні мотиви, а й творчі – бажання фантазувати, прагнути чогось нового, розвивається активність.

Порівнюючи гру і мистецьку діяльність, дослідники виявили багато спільного: *вільна творчість* (гра психічних сил, незалежна від утилітарних людських потреб і меркантильних інтересів), *внутрішня емоційна насиченість* (емоціогенність), *умовність дії, ситуації* [3, с. 104]. Таким чином, використання ігрових форм, методів роботи в навчанні підлітків обумовлене віковими особливостями учнів, природою гри, специфікою мистецтва та взаємозв'язком ігрової і мистецької діяльності. Усе це спонукало в нашому дослідженні розробляти ігрові педагогічні технології, які можна успішно використовувати в художньому навчанні підлітків.

У загальному визначенні *гра* трактується як актуальна й ефективна форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, який фіксується в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, в предметах науки та культури. У грі, котра історично виникла у вигляді суспільної практики, відтворюються норми життя та діяльності людей, що забезпечує пізнання та засвоєння предмет-

ної та соціальної діяльності, інтелектуальний, емоційний, моральний розвиток особистості. Саме в процесі гри з'являється можливість виявити здібності людини, які до цієї ще не проявилися.

Серед ігор, які використовують у навчанні та вихованні учнів, розрізняють ділові, рольові, дидактичні, імітаційно-моделюючі [6, с. 118–119].

За класифікацію Н. Кудикіної, ігри розподіляються на дві групи: *ігри за правилами* (що мають фіксований зміст) – загадки, ребуси, кросворди, лото, вікторини, конкурси, ярмарки, аукціони, спортивні, хороводні, естафетні, турніри, атракціони та *творчі ігри* (вільні) – художньо-конструкторські (з елементами праці) і сюжетно-рольові [2]. Особливий статус мають ігри: народні, комп'ютерні, ділові.

Розуміючи педагогічну технологію як «системний інтегрований спосіб організації навчально-виховного процесу» і визначаючи такі її складові: планування цілей і завдань, прогнозування результатів педагогічної взаємодії; реалізація цілей через систему засобів, інструментальних дій і операцій у процесі організації педагогічної взаємодії; оцінювання й коректування результатів у процесі педагогічної взаємодії [3, с. 71], Л. Масол виокремлює такі ігрові художньо-педагогічні технології – *сюжетно-рольові, інтелектуальні* (вікторини, ребуси, кросворди); *комп'ютерні ігри*, що спрямовані на формування загальнокультурних компетентностей, зокрема культурно-дозвіллевих. Основні методи роботи – ігри-блискавки, театралізації, міні-конкурси, завдання на перевірку й ідентифікацію [3, с. 29].

На уроках з мистецьких дисциплін можуть бути представлені всі наведені види ігор. У контексті нашого дослідження розроблено ігрові художньо-педагогічні технології, що виходять із завдань художнього розвитку підлітків.

У практиці образотворчої діяльності учнів різноманітні ігри, ігрові завдання досліджено Б. Неменським (ігрова драматургія), В. Кузіною (ігри образотворчого спрямування для 5–7-х класів), Т. Шпікаловою (художні ігри, вправи і творчі завдання), Б. Юсовим (гра як школа соціального досвіду), С. Коновець (художньо-ігрове моделювання дійсності), В. Тименком (пізнавально-ігрова діяльність дітей). Художньо-ігрові технології образотворчого спрямування використовуються у вітчизняній і зарубіжній мистецькій практиці: Н. Мінц – застосування в ігровій формі вправ на логічне мислення (складання з простих форм знайомих фігур), на образне мислення (пошук відповідних за емоційним звучанням картинок), на розвиток кольорового сприйняття (рольова гра в ретавратора), на розвиток фантазії (описати образотворчими засобами персонажі казок, билин); М. Дж. Гелб, А. Красило – вправи на зняття бар'єрів креативності, за-

сновані на зміні характеру моторних дій і сприйняття; метод Л. Тедда – малювання із закритими очима, малювання двома руками, малювання подовженими інструментами на відстані, копіювання перевернутого зображення, домальовування чужих малюнків (емфатичне вживання в чужий образ); О. Леонтьєв – методика сприйняття кольору ділянками шкіри.

У нашому дослідженні ігрові художньо-педагогічні технології спрямовані на розвиток сприймання учнями навколишнього світу, переживання образів і відображення їх у власній діяльності образотворення. Крім цього, у процесі опрацювання технологій з молодшими підлітками педагог розкриває виразну сутність засобів мови образотворчого мистецтва, стимулює виявлення індивідуальних особливостей використання їх у розкритті виразності художнього образу, сприяє розвитку авторського стилю. У процесі використання технологій учні мають можливість для спілкування, обговорення створених образів з педагогом, однолітками, а також можуть їх трансформувати в інші, придумувати власні ігри, проекти тощо. Отже, використання ігрових прийомів у навчально-виховному процесі підлітків перетворює навчальну діяльність на творчу, створює сприятливі умови для розвитку творчих здібностей учнів і водночас допомагає опанувати навчальні прийоми, оскільки підлітки можуть знаходити альтернативні варіанти рішення тих чи інших завдань, вирішувати проблемні ситуації, обґрунтовувати рішення, висловлювати власну думку, тобто набувати рис, необхідних для відображення світу засобами образотворчої діяльності.

Застосування технологій на уроці запобігає розумовому переважанню учнів, підтримує їхню працездатність і, що важливо, – не забере багато часу. Це особливо актуально для учнів спеціалізованих навчальних закладів, які більшу частину навчального часу опановують навички образотворчої діяльності, пізнають чимало мистецької інформації в різноманітних профільних курсах.

Суттєвою рисою гри є двоплановий характер діяльності. З одного боку, гравці поставлені в умовну ситуацію, яка є для них новою, а з іншого – залишаються в традиційному навчальному процесі та застосовують реальні загально-навчальні вміння.

Поєднання навчальної інформації з емоційним забарвленням сприйняття синтезує розумову і творчу діяльність і створює умови для творчого розвитку особистості.

Наводимо класифікацію ігрових художньо-педагогічних технологій для учнів 5–7-х класів спеціалізованих шкіл художнього профілю (див. табл. 1).

Таблиця 1.

Ігрові художньо-педагогічні технології			
Художньо-дидактичні ігри	Художньо-конструктивні	Художньо-проектні	Художньо-інтегративні
Відпрацювання деяких прийомів роботи на уроці: завдання на пошук та бачення зорового образу, аналіз візуального образу, завдання на порівняння образів.	Конструювання цілісного образу з його частин; створення образу на основі базової частини; бачення цілісного образу графічного контуру; впізнання предметів у невизначених графічних формах.	Розвиток фантазії, пошук нестандартних рішень, які сприяють продуктивній творчій діяльності.	Входження в образ, розвиток уяви, відчуттів, полегшення сприймання полікультурних цінностей; використовуються для емоційного забарвлення уроку.

Технології застосовуються на всіх етапах уроку: мотивації навчальної діяльності, активізації пізнавальних процесів учнів, для зосередження уваги на темі та завданні в процесі уроку, як пауза між зміною видів діяльності, а також наприкінці уроку під час закріплення нових знань, рефлексії. Основою більшості наведених технологій є створення образів учнями (що може тривати від 2–3 до 45 хвилин), однак їх обговорення визначається вчителем.

Наводимо приклади ігрових художньо-педагогічних технологій.

ХУДОЖНЬО-ДИДАКТИЧНІ ІГРИ

«Хвилинка споглядання»

Мета: долучати підлітків до спостереження різноманітних форм предметного довкілля; розвивати здатність бачити в ньому різноманітні образи, формувати навички роботи у групах і колективі, навчання умінь роботи замальовки предметів довкілля. (Примітка: «споглядання», «милування» – терміни, узяті з японської художньої педагогіки).

Хід гри та її етапи

1. Організаційний момент. Учасники гри об'єднуються в групи.

2. Етап ознайомлення з ігровим завданням. Групи отримують завдання – уважно роздивитися довкола і

спробувати вгадати в обрисах хмар, кущів, дерев, трав, квітів, візерунках осіннього листя різноманітні образи: 1 група – фантастичні, казкові істоти; 2 група – птахів, тварин; 3 група – споруди, кораблі тощо.

3. Групова взаємодія. Учні пропонують спільно обговорити створені образи в групах.

4. Художньо-творча робота. Учні у групах мають швидко зробити на картках формату А5 зображення (контуром) предметів (куща, хмарини та ін.), які вони досліджували, а на зворотному боці написати назви образів, на які, на їхню думку, вони схожі.

5. Міжгрупова взаємодія. Учні однієї групи показують зображення на картках і пропонують однокласникам з інших груп вгадати образи і демонструють свої варіанти. Потім пропонують знайти побачені образи у природі та обговорюють свої спостереження.

Гра може перетворитися на гру-змагання. Тоді технологія матиме ще й наступний крок: переможцем буде та група, яка замалює та назве якомога більше предметів, схожих на образи природи й довкілля.

«Що сховалося в плямі?»

Мета: розвиток фантазії, асоціативно-образного мислення, уяви; розвиток здатності уявити і створити візуальний образ; формування творчих здібностей – вияв-



лення оригінального підходу до втілення художнього образу; інтересу до пізнання навколишнього світу та його відображення в художніх образах.

Обладнання: маленькі картки з різнокольоровими плямами, виготовлені вчителем або учнями (на альбомний аркуш бризнути чорнильну ляпку), які педагог роздає учням під час гри.

Методичні рекомендації. Учитель має пояснити процес виявлення образу на моделі та продемонструвати, як за допомогою лінії чи крапок можна його домалювати так, щоб утворилося цілісне зображення. Для цього він малює начерки фігурок на класній дошці.

Хід гри та її етапи

1. Організаційний момент. Учні організуються у групи.

2. Етап ознайомлення з ігровим завданням. Три групи учнів (за кількістю рядів парт у класі) отримують конверти із завданням.

3. Групова взаємодія. Учні пропонується пофантазувати й відгадати, хто сховався в плямі.

4. Художньо-творча робота. З допомогою графічних засобів (крапки, лінії, штриха) потрібно домалювати ті частини малюнка, які допоможуть створити образи: для 1 групи – птахів, для 2 групи – тварин, для 3 групи – людини.

5. Міжгрупова взаємодія. Учні пропонується обговорити отримані образи-зображення в групах, а потім визначити, для якої композиції можна використати створені образи. По одному учаснику з кожної групи коментують виконане завдання, намагаючись уточнити його щодо відтворення необхідних образів.

6. Індивідуальна або колективна творча робота. Учні пропонується з утворених образів-зображень створити індивідуальну чи колективну композицію (методом вирізування вже готових образів-зображень і прикладання до великого аркуша паперу чи ватману, заздалегідь затонованого. Учні також можуть самостійно зробити фон, домалювати деталі тощо).

ХУДОЖНЬО-КОНСТРУКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ

«Малювання на марлі»

Мета: розвивати творчий підхід у створенні образів художніми засобами, фантазію, асоціативно-образне мислення, активність у пізнанні світу (природи, людей, мистецтва), художні навички.

Обладнання: кольоровий картон (А5), маленькі відрізки марлі, загострена паличка (стек).

Методичні рекомендації. Перед початком гри вчитель показує учням прийоми виконання завдання: на темне тло кольорового картону двома смужками

(зверху та знизу) приклеюємо марлю й стеком починаємо розтягувати, з'єднувати або сплутувати нитки, створюючи різні образи довкілля: пейзажі, натюрморти, портрети. Різна щільність ниток на контрастному тлі утворює цікаві малюнки. Краї роботи обрамлюють у вигляді бахроми. Готовий виріб вкладають під скло.

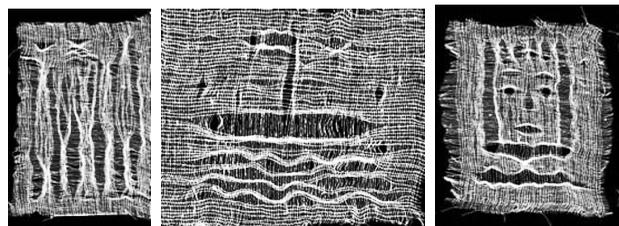
Хід гри та її етапи

1–2. Організаційний момент та етап ознайомлення з ігровим завданням. Учасники отримують завдання і обладнання до нього.

3. Індивідуальна художньо-творча робота. Учні виконують завдання з індивідуальним обладнанням.

4. Презентація роботи й пояснення до неї. Учні демонструють готову роботу однокласникам і супроводжують її власним коментарем, дають їй назву.

Зі створених робіт можна влаштувати виставку, підібравши їй назву, наприклад, «Ниткова фесрія», «Розмаїття ліній» тощо.



«Гра з тенісними кульками»

Мета: знання засобів ОБМ та вміння оперувати ними в образотворчій діяльності, бажання самореалізуватися.

Обладнання: тенісні кульки, різнокольоровий пластилін, стек.

Методичні рекомендації. Як основу для ліплення об'ємних фігурок використовують тенісну кульку. Обліплюють її пластиліном та прикрашають різними декоративними елементами. На основі кулькоподібної форми створюється безліч різноманітних художніх образів. Робота виконується досить швидко, що дозволяє економити час на уроці й заощадити велику кількість пластиліну.

Хід гри та її етапи

1–2. Організаційний момент та етап ознайомлення з ігровим завданням. Учні ознайомлюються з ігровим завданням та умовами його виконання.

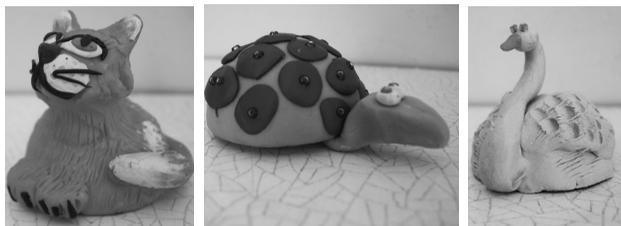
3. Початковий етап виконання роботи. Учні розглядають кульку та фантазують, які образи можна створити, беручи її за основу. У другому варіанті учні отримують з конверта заданий педагогом образ.

4. Художньо-творча робота. За допомогою пластиліну учні створюють образ.

5. Презентація образу. Учні демонструють іншим свою роботу та дають відповідний коментар, який стосується не тільки назви, а й процесу створення скульптурки, прийомів ліплення, доцільність їх використання для конкретного образу.

6. Колективне обговорення. Учні обговорюють створені образи і прийоми їх виготовлення.

Примітка: останній «крок» технології може перетворитися на своєрідний «майстер-клас» з виготовлення тієї чи іншої скульптури, який проведуть окремі учні або педагог.



ХУДОЖНЬО-ІНТЕГРАТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ

«Намалюємо музику»

Мета: розвиток фантазії, асоціативно-образного мислення.

Обладнання: музичні фрагменти для прослуховування учнями, аркуш паперу, акварельні фарби, пензлики.

Методичні рекомендації. Створення художнього образу під час прослуховування музичних творів – дуже захоплююча, але складна робота. Учень створює умовний малюнок, де виражає свої враження від прослуханого музичного фрагмента різноманітними плямами, лініями тощо, що відповідає «музичним» фантазіям слухача. Підлітки не тільки передають образ, навіяний тим чи іншим музичним твором, а й специфічні особливості музики: характер ритму, загальний емоційний настрій, його забарвлення.

Хід гри та її етапи

1. Організаційний момент. Учасники готуються до гри.

2. Етап ознайомлення з ігровим завданням. Учні ознайомлюються з умовами гри-завдання: прослухати музичні твори і зробити абстрактні (несюжетні) малюнки на відповідні теми.

3. Художньо-творча робота. Власне етап створення художнього образу.

4. Презентація роботи. Учні презентують роботи.

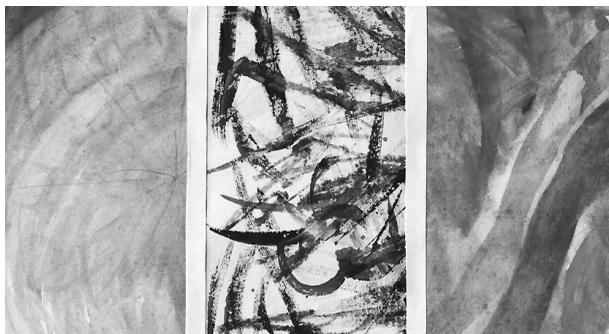
5. Створення галереї одного музичного твору. Роботи, присвячені одному музичному творові, учні розміщують на стенді та обговорюють утворені образи.

Варіанти музичних фрагментів для прослуховування:

1. Ф. Шуберт, «Ave Maria».

2. А. Хачатурян, «Танок із шаблями».

3. Кружляння вальсу (композиція за мотивами вальсів Й. Штрауса).



1

2

3

Отже, застосування ігрових художньо-педагогічних технологій під час навчально-виховного процесу дозволяє учням набути образотворчих умінь у художній діяльності й водночас розвивати емоційну сферу, світосприймання, світорозуміння, необхідні для створення власних художніх образів.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Большакова С. В.* Особенности педагогического руководства изобразительной деятельностью подростка в формировании субъектного отношения к искусству : дис. канд. пед. наук : 13. 00. 08. – Москва, 2004. – 204 с.

2. *Кудикіна Н. В.* Теоретико-методичні основи гри як методу навчально-виховної роботи з шестирічними першокласниками // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи : зб. наук. пр. – Вип. 5. – К., 2001. – С. 51–58.

3. *Масол Л. М.* Методика навчання мистецтва у початковій школі : посібник для вчителів / Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, Е. В. Белкіна, О. В. Калініченко, І. В. Руденко. – Х. : Веста : Видавництво «Ранок», 2006. – 256 с.

4. *Масол Л. М.* Методика навчання мистецтва в основній школі : методичний посібник для вчителів. – К. : Шк. світ, 2012. – 128 с. – (Бібліотека «Шкільного світу»).

5. Психологические программы развития личности в подростковом и старшем школьном возрасте (под ред. И. В. Дубровиной). – 5-е изд. – Екатеринбург : Деловая книга, 2000.

6. Педагогічний глосарій / упоряд. В. В. Волканова. – К. : Шк. світ, 2011. – 128 с. – (Бібліотека «Шкільного світу»).