

УДК 373.5.015.311:111.852:73/76 (043.5)

Руденко Іраїда Володимирівна,

кандидат педагогічних наук, науковий співробітник Інституту проблем виховання НАПН України, м. Київ

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ФОРМУВАННЯ ТВОРЧОЇ АКТИВНОСТІ ПІДЛІТКІВ

Розглядаються інтерактивні технології формування творчої активності підлітків на уроках образотворчого мистецтва та в позакласній роботі, які активізують пізнання учнями художніх творів: емоційне сприймання й переживання їхнього змісту, аналіз і розмірковування щодо художніх образів, а також стимулюють творче самовираження у власному образотворенні. Обґрунтовується доцільність і наводяться приклади застосування інтерактивних технологій на різних етапах уроку образотворчого мистецтва в ході сприймання й інтерпретації художніх творів, що містять оптичні ілюзії.

Ключові слова: творча активність, інтерактивні технології, підлітки, оптичні ілюзії.

У всі часи сфера культури та мистецтва була й залишається лакмусом соціального та економічного життя, запорукою поступального розвитку будь-якого суспільства. В умовах інноваційних процесів, які відбуваються сьогодні в загальній освіті в Україні, формуванню творчої активної особистості учнів присвячено дослідження Т. Коваленко, О. Пахомової, В. Холоденко, В. Водяної, О. Рогальової та ін., які пропонують різні підходи до розв'язання цієї проблеми в умовах навчально-виховного процесу різними засобами (народна іграшка, музика, інтеграція мистецтв з використанням інформаційних технологій, проектних завдань, самостійних та колективних видів діяльності, у позакласній роботі).

Включитися в активний пізнавальний процес і проявити творчі якості допомагають інтерактивні технології, які докладно розкрито в працях Т. Кисельової, Л. Масол, Л. Мингазової, Л. Пироженко, О. Пехоти, О. Пометун та ін. Дослідники дійшли висновків, що інтерактивні технології спрямовуються на створення особливої творчої атмосфери навчання, за якої кожний учень відчуватиме свою успішність та інтелектуальну спроможність в активному пізнавальному пошуку в колективній роботі.

Інтерактивні технології навчання мистецтва й виховання розроблено Л. Масол [3], яка докладно розкриває сутність художньо-педагогічних технологій, які сприяють розвитку сприймання творів образотворчого мистецтва, збагачують мислення й почуття під час виконання інтегрованих творчих завдань різних типів, що допомагає дитині усебічно пізнати явище, поняття, сформулювати художню картину світу. Основою інтерактивних технологій навчання й виховання є діалогічне спілкування, у ході якого здійснюється взаємодія вчителя й учня та співпраця учнів у різноманітних видах роботи – пошуку інформації, дослідницькій, практично-творчій, ігровій

діяльності, що допомагає вчителю не тільки організувати і координувати, спрямовувати пізнавальну діяльність вихованців, а також – консультувати окремих учнів або групи, відчувачи постійний зворотний зв'язок. Завдання вчителя – підтримувати активність, мотивувати, стимулювати проявляти емоційність учнів. Як цього досягнути на уроках образотворчого мистецтва в основній школі? **Мета статті** полягає в розкритті інтерактивних технологій формування творчої активності підлітків, які доцільно використовувати на уроках образотворчого мистецтва та в позакласній роботі. Особливості застосування технологій показано на прикладах художніх творів з ілюзорними ефектами.

Мистецькі твори пропонують різноманітні художні образи, які задіюють значний спектр емоцій, почуттів людини, що стають потужним імпульсом для власної творчості. Але спочатку перед учителем образотворчого мистецтва постають завдання навчити учнів «відчувати», «прийняти», «пережити» стани, емоції, події, що відбуваються з образами на картинах через призму власних відчуттів і досвіду, а потім – «створити», «виразити» себе. А для цього насамперед потрібно навчити школярів «читати» зміст картини за допомогою інтерактивних технологій, зокрема використання таких прийомів: незавершених і альтернативних запитань, висування гіпотез, «руйнування», гіперболізації, виявлення помилок учителя та прийоми художньої гри («навпаки», «що зайве», «чого не вистачає», «визнач помилку», «виправ», «доповни», «знайди інше рішення», «відобрази дзеркальне положення», «поміняй місцями» тощо) і змагання.

Розглянемо конкретні інтерактивні технології навчання й виховання підлітків засобами образотворчого мистецтва, спрямовані на розвиток творчої активності – готовності учнів до активної творчої діяльності, продуктивного й нестандартного мислення, висловлю-

вання цікавих ідей у процесі сприймання й аналізу художніх творів та ін. Запропоновані приклади диференціюються вчителем відповідно до різної вікової категорії учнів – 5–7-х класів. Технологія складається з кількох **етапів**: бесіди, художньо-практичного завдання, дискусії, експериментальних завдань, ігор і підсумкового етапу. Бесіда має на меті надати мінімум фактажу, щоб зацікавити учнів новою інформацією, дати імпульс для пошуку, тобто достатню мотивацію для продовження пізнання. У ході бесіди вчитель час від часу надає цікаві тези, загадку, акцентує увагу на важливому факті для міркування, що покваплює бесіду, спонукає учнів народжувати питання і на них же самим шукати відповідь. Художньо-практичні завдання передбачають сприймання візуальної інформації та виконання завдань різного типу, як правило, експериментально-дослідницького характеру, де підлітки мають щось створити, одержати новий художній результат (образ), який вони раніше не створювали, наприклад, завдяки поєднанню різних технік, прийомів у вирішенні завдань, нових матеріалів тощо; це збагачує новим досвідом образотворення. Після творчого завдання вчитель активізує дискусію, що поєднує нові знання й питання, на які учні хотіли б отримати відповіді – у творчому спілкуванні, через колективне обговорення. Процес продовжується серією експериментальних завдань з різними матеріалами й завершується підбиттям підсумків і висновками самих учнів. Важливо, що запропоновані технології можна використовувати на уроках та в позакласній роботі мистецького спрямування.

I етап. Бесіда «Остаточний художник мистецького твору – глядач». Її метою є зацікавлення учнів первинною інформацією про дзеркальні та оптичні ілюзії на картинах митців XV–XVI ст., розвиток уваги та спостережливості, творчої уяви та фантазії.

Інформація для ознайомлення учнів. Ілюзія [5, с. 275] з латинської мови перекладається як помилковий чи оманливий. Це трансформоване, змінене, спотворене сприйняття реально існуючих об'єктів або явищ, які допускають неоднозначну інтерпретацію. Оптичні ілюзії – це помилки зорового сприйняття, викликані неточністю або неадекватністю процесів неусвідомленої корекції зорового образу, що розширюють свідомість до нетрадиційного погляду на звичайні речі, предмети, явища дійсності.

Будь-яка творчість базується на різноманітних видах ілюзій, що виникають, коли дивитися на зображення з певної відстані, або коли в одному зображенні приховане інше, або коли спостерігати за образами на картині з різних ракурсів та ін. Вчитель демонструє слайди картин з різними ілюзіями.

Для допитливих учнів. Правдава омана (легенда Стародавньої Греції) [2].

Посперечалися два художники – Зевксис і Паррасій: хто з них кращий рисувальник. Зевксис намалював виноградне гроно й поставив картину біля відчиненого вікна. Птахи, які пролітали повз картину, побачили виноград, сіли й заходилися клювати намальовані ягоди. Надійшла черга Паррасія. «Де твоя робота?» – запитав Зевксис. «Там, за завісою» – відповів той. Зевксис підійшов до вікна та спробував відсунути завісу, але вона виявилася намальованою. Отже, майстерність художників ввела в оману і птахів, і людину. Зазначимо, що до такого результату призвела не тільки майстерність художників, а й знання ними певних законів фізики та образотворення, вони змогли спричинити такий ефект, коли людина обманюється в побаченому.

У процесі усвідомленого сприймання людиною реальних об'єктів оптичні ілюзії практично не виникають. Тому художники навмисно застосовують ілюзорні прийоми для неймовірних і неіснуючих в реальному житті об'єктів, або щоб викликати несподівані ефекти. Вони спеціально створюють ілюзії для людського ока, щоб через нього свідомість вирішувала нестандартні задачі. Для цього митці використовують різкі контрастні тони й кольори, закони перспективи, звивисті, змієподібні, серпантинні та спіралеподібні лінії, конфігурації з різноманітних переплетінь, кольорів і мазків, що мерехтять, змінюються при різному освітленні та викликають у глядачів ілюзію простору й руху на нерухомій площині.

Для допитливих учнів. Назви ліній уперше дали англійські художники Уільям Блейк та Уільям Хогард (прочитайте про них).

II етап. Художньо-практичне завдання. Мета: стимулювати творчу уяву в процесі використання графічних засобів у створенні ілюзій на площині.

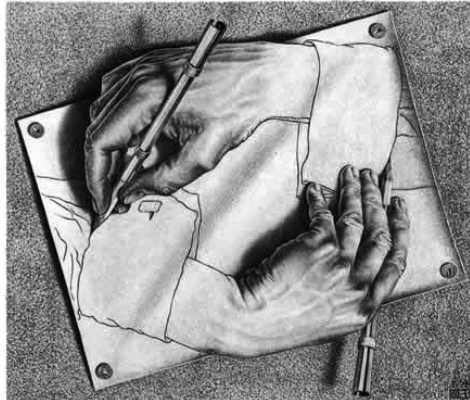
Пропонуємо учням розглянути зображення з оптичними ілюзіями, які уможливають фантазування, нестандартний погляд на різноманітні явища, і порівняти своє світосприйняття з баченням інших людей (вчитель може підібрати ілюзії Болдуїна, Вундта, Геринга, Ебінгауза, Еренштейна, Ліпса, Мюллера-Лайера, Пенроуза, Перельмана, Погендорфа, Томпсона, Фрейзера, Цольнера, Ястрова, мистецькі твори М. Ешера в мережі Інтернет).

До різних графічних ілюзій ставимо запитання: «Чи паралельні лінії? Чи однакові за розміром фігури? Яке враження від блакитної спіралі?»

Перед виконанням завдання вчитель проводить обговорення портрета Парацельса художника К. Масейса та графічного зображення рук М. Ешера і пропо-



К. Массейс. **Парацельс**
1515–17 рр. Дерево. Олія

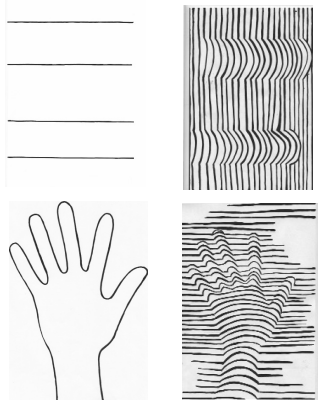


М. Ешер. **Руки, що рисують.**
1948 р. Літографія

глядачі з першого погляду бачать юнака, молоду людину, дорослого чоловіка та старця. Однак, коли наблизитися до картин, обличчя юнака перетворюється на букет квітів, обличчя чоловіків трансформуються у розсипані ягоди, фрукти, листя та виноград, обличчя старця нагадує гнилий пеня, обвитий плющем. Ці живописні ілюзії, які вражають глядачів, виявилися вдалою знахідкою художника. Роботу «Зима» можна розглядати як ілюстрацію до афоризму природознавця Парацельса, який порівнював дерево з тілом людини: кора подібна до шкіри, гілки – волосся, воно пахне плодами та квітами, здатне бачити, чути та відчувати.

нущ учням поміркувати, яким чином художники досягли ілюзії сприйняття рук за межами площини картини?

Спочатку повправляйтеся у створенні оптичної ілюзії півциліндра, а потім зобразіть руку, яка лежить на площині, за допомогою опуклої лінії.



III етап. Дискусія «Головоломки, загадки, таємниці».

Мета: розширення та поглиблення знань про створення художнього образу, формування позитивного ставлення до явищ дійсності і творчості.

Інформація для ознайомлення учнів. І колись, і сьогодні подвійні картинки використовуються в рекламі та як дидактичний матеріал (картка-головоломка, листівка-загадка). Зображення на них містить тайне і явне. Таким чином, для їх вирішення потрібно знайти приховане.

У Європі «дволикі» картини відомі з XV ст., але розповсюдження набули тільки в другій половині XVI ст. Кращі ілюзорні картини того часу належать руці Джузеппе Арчимбольдо [1]. Спочатку він, як і його батько, був церковним живописцем. Але знаменитим він став завдяки роботі «Чотири сезони», що складається з чотирьох картин – «Весна», «Літо», «Осінь» і «Зима», де

Інша серія з чотирьох картин Арчимбольдо, яка привабила публіку, називається «Чотири стихії»: «Повітря», «Вогонь», «Земля» і «Вода» являють перед глядачем чоловічі обличчя, відповідно створені з птахів, вогню, тварин та риб.

Учням буде цікаво дізнатися, що Джузеппе Арчимбольдо був придворним художником й організував усілякі свята, тріумфальні процесії, театральні дійства. Ця робота поглинала увесь його час і на художню творчість майже нічого не лишалось. Тому до нас дійшло дуже мало картин, які належать його пензлю. Вчитель пропонує роздивитися ілюзію-перевертень у натюрмортах з овочів Джузеппе Арчимбольдо та перевернути картини.



Дж. Арчимбольдо. **Ортолано**
або **Садівник-Натюрморт.** 1590. Полотно. Олія.

– Що ми спостерігаємо? Глядач бачить обличчя. Тобто, в безлюдному світі натюрморту відкривається співіснування речей, предметів та часу.

Справді, у художній практиці використовують асоціації ока з яблуком («очне яблуко»), ніс подібний до груші, щоки – до персиків (наприклад, картина В. Серова

«Дівчинка з персиками»), вуста нагадують формою червону редиску чи помідор (форма сердечка). Роздивіться, як Арчимбольдо зобразив обличчя на картині «Садівник».

IV етап. Завдання на трансформацію художнього образу «Навпаки». Мета: вчитися перетворювати один образ в інший.

Учитель пропонує учням стати художниками-ілюзіоністами.

1. Зліпіть (з пластиліну, солоного тіста, пластичної маси) овочі та капустяний листок для натюрморту й викладіть на одноразовій тарілці. Поверніть листок навпаки, так щоб здалеку читалося обличчя. Дайте назву натюрморту та створеному образу (робота в групах).

2. Знайдіть інше рішення для створення натюрморту з ефектом ілюзії обличчя, наприклад, замість овочів використовуйте фрукти. Дайте натюрморту назву (індивідуальна робота).

3. Зробіть фрукти та овочі з пап'є-маше на основі натуральних продуктів. Утворіть з них натюрморти – ілюзії обличчя. Трансформуйте одноразову тарілку в капелюх за допомогою додаткових деталей до схожості з капустяним або виноградним листям (робота в групах).

Для чого художники використовують оптичні ілюзії? Правильно, щоб надати можливість глядачу бачити незвичайне у звичайному, дивитися під різним кутом зору на знайомі речі. Оптичні ілюзії руйнують наші стереотипи, стимулюють до творчості.

V етап. Загальний висновок учнів. Велике значення для створення зорових ілюзій має готовність глядача побачити те зображення, на яке він налаштувався. На картинах у процесі сприйняття оживає геометричний орнаментальний візерунок. І чим складніший орнамент, тим більш просторовим і рухливим він сприймається глядачем. Найцікавішим ефектом ілюзорного сприймання є те, що кожна людина бачить одне й те ж зображення індивідуально, по-різному. Мистецтво руйнує стереотипи сприймання зображення. Глядач переконаний у тому, що перед ним нерухоме площинне зображення, але оптичні ілюзії створюють враження руху, просторового коливання; заховане зображення виникає завдяки вигинам та переплетінням ліній, силуетів та контурів, кольорових мазків та світлотіні.

Пропонуємо ще один приклад *інтерактивної технології*.

I етап. Дискусія «Двовзори». Мета: усвідомити ідейно-художню цінність творчості Олега Шупляка [4] та зацікавити прийомами створення ілюзій на основі смислових зв'язків між змістом і формою.

Інформація для ознайомлення учнів. Оптичні ілюзії, художній обман зору, ігри розуму – улюблені прийоми, які часто використовує в живопису сучасний український художник Олег Шупляк. Популярність йому принесли кар-

тини з «подвійним» змістом, які він називає слов'янським словом «двовзори». Його картини – це ніби звичайні пейзажі, але якщо придивитися, то можна побачити замасковані в дерева, будинки, хмари, портрети видатних людей – Шевченка, Франка, Гоголя, Суворова та ін. Так у творах художника постають неймовірно захоплюючі гололомики, ті самі шедевральні оптичні ілюзії, картини з подвійним змістом, щоб людина проявила активність у їх прочитанні. Дискусія будується навколо запитань:

1. На вашу думку, що стало метою прихованого змісту в картинах? Так, передати таємну інформацію, розповісти про певні події, зацікавити, заінтригувати глядача, надати йому можливість замислитися, показати, чим займається та чи інша людина за допомогою навколишніх предметів та явищ дійсності; це спонукає нас бути активним глядачем, а не сприймати зображення пасивно.

Вчитель демонструє репродукції картин О. Шупляка «Дві пташки», «Launch a kite», «Мені тринадцятий минало», «Кобзар» та інші з ілюзорним зображенням Т. Шевченка:



О. Шупляк. **Дві пташки.**
(Birds of a feather).
2009 р. Полотно. Олія



О. Шупляк. **Launch a kite.**
2012 р. Картон. Олія



О. Шупляк.
Мені тринадцятий минало
2012 р. Картон. Олія



О. Шупляк.
Дух свободи.
2012 р. (римейк на картину
1991 р.). Полотно. Олія

2. Що ж особливого в цих полотнах? Так, відчуття казки, фентезі, загадки, головоломки, таємничості. Дивляючись у пейзажі, створені Шупляком, раптом виявляєш, що хатини – це очі людини, а пагорби перетворюються на брови. І ось на полотні вже бачиш портрет або зовсім іншу картину. За осінніми листками – пташку, між ялинами – повітряного змія-птаха, а за солом'яними стріхами та маленьким пастушком – обличчя Тараса Шевченка.

Саме свою першу картину з подвійним змістом бережанський художник присвятив образу Т. Шевченка. При першому погляді на традиційний український пейзаж видно і дніпровські кручі, і грозове небо, і молодого кобзаря. Варто відійти подалі – і в пейзажі проявляється обличчя Тараса Шевченка.

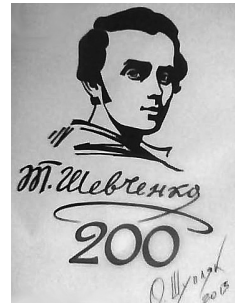
3. Чому саме пейзаж обрав Олег Шупляк для ілюзорних портретів Т. Шевченка? Поетична мова Шевченка насичена порівняльними конструкціями, де суб'єктом порівняння виступає людина: син, як квітка; дочка, мов тополя; люди, як ті лози; княгиня, мов ряст; дитина, мов яблучко; дівчата, неначе лілії, як маківка, мов сороки. Він міг заплющити очі та уявити квітучий вишневий садочок біля чепурної біленької хатини в українському селі, червону калину над водою, вечірню зорю, озерце з очеретом, сповненим чарівних русалок. Отже, Тарас Шевченко оспівував красу української природи, характеризував гармонійні взаємини людини з нею.

4. Як ви думаєте, чому сучасний художник Олег Шупляк знову звертається до Кобзаря? Портрет Шевченка художник намалював у той час, коли Україна стала незалежною. Коли весь народ відчував радість, сподівання на краще життя. А хто, як не Шевченко, стільки мріяв про незалежність? Адже саме він – виразник найглибших прагнень народу, патріот, який дарував вічність українському слову, передбачив наше майбутнє відродження, його «Кобзар» для українців – як Євангеліє.

5. У чому полягає різниця і що спільне у створених художником портретах Шевченка? У основі картин – два класичні українські образи – молодий кобзар та характерний для України пейзаж. Шевченко зображений різного віку з героями його поезій. Такі картини писати непросто, адже сам портрет наповнюється сюжетом – це окремі деталі, малюнки, які розповідають про зображену на полотні людину. Дуже складно логічно пов'язати портрет і пейзаж у змісті картини, щоб він легко читався.

6. Що саме надає унікальності картинам митця? Унікальності полотнам Олега Шупляка додає український колорит. Мистецтво знебарвлюється, коли зникає національне.

II етап. Для допитливих учнів.



О. Шупляк.
Офіційний логотип до 200-річчя з дня народження Т. Шевченка.
2013 р. Графіка.

Учням демонструється логотип О. Шупляка, створений до 200-річчя від дня народження Т. Шевченка.

Логотип містить стилізований автопортрет молодого Шевченка, його авторський підпис (темно-синього кольору) і дату – 200 років (бронзового або темно-помаранчевого кольору) на білому або блідо-жовтому тлі. Емблема використовувалася протягом усього 2014 року святкування ювілею у видавничій діяльності (книги, буклети, інформаційні видання), на телебаченні, ювілейних заходах, афішах, в оформленні інтер'єрів тощо. Олег Шупляк говорить, що Шевченко завжди надихає його не тільки як геніальний художник, поет, а й як українець, сакральний символ нашого народу. Шевченко і Україна були, є й завжди будуть для кожного українця нероздільними. Художник неодноразово звертався до образу Великого Кобзаря.

Художньо-практичне завдання. Мета: розвивати в учнів асоціативно-образне інтерпретування явищ дійсності за допомогою символів, абстракції та стилізації.

Створіть ескіз логотипа вашої школи, спортивної команди, улюбленої справи, страви, напою.

III етап. Позакласний захід «Місто фантазерів» для школярів початкової школи проводять підлітки, які засвоїли прийоми створення ілюзій за опосередкованим керівництвом вчителя. Мета: створення ситуації успіху в самореалізації підлітків.

Майстерня «Дива природи».

1. Скільки пташок ви бачите на картині Олега Шупляка? (Одну). Як митець зобразив другу «пташку»? Так, листочки на гілочці імітують другу пташку. Вчитель роздає учням чорно-білі ксерокси картини «Дві пташки» та висушені листочки різних порід дерев і пропонує надати барвистості зображенню та перетворити «заховану» пташку на реальну:

– Домалюйте або створіть з листочків ще кілька пташок – три, чотири, п'ять...

2. Створіть аплікацію за мотивами картини. Надайте листочкам образу пташок та наклейте їх на свою композицію. Намалюйте пташок у техніці плямографія.

Майстерня «Третій вимір».



Лебеді. Фотографії

3. Зліпіть рельєфне зображення пташки чи двофігурну скульптурку лебедів. Для виконання роботи розгляньте фотографії: які ілюзії ми спостерігаємо на них? На що схожі фігури, утворені лебедями?

Майстерня «Живі» картинки».

4. Придумайте композицію-загадку «Що зайве?», в якій поруч із пташками оживуть рибки, метелики, квіти тощо.

IV етап. Художньо-практичні завдання для учнів основної школи. Мета: розвивати фантазію та утворювати ілюзії.

1. Намалуйте «портрет» у пейзажі за допомогою гілок, дерев, хмарок, квітів, птахів та лісових тварин.

2. Заховайте птахів серед дерев, використовуючи мотив картини О. Шупляка «Launch a kite».

V етап. Загальний висновок учнів. Художники створювали ілюзорні зображення з прадавніх часів. Сучасні митці, користуючись різними прийомами роботи з матеріалами й інструментами, створюють такі образи, які під певним кутом чи освітленням виявляють прихований зміст (оживають фігури, люди, тварини, з'являються нові персонажі тощо). Головне завдання: пробудити яву глядача, спонукати його до активного сприймання, мислення, до власної творчості.

Таким чином, інтерактивні технології навчання й виховання у процесі вивчення образотворчого мистецтва стимулюють творчу активність учнів, пізнавальний пошук, здобування нової інформації, висловлення нових ідей, генерування цікавих, оригінальних, нестандартних думок у колективних обговореннях мистецьких образів, що збагачує та розширює їхній художній і мистецький досвід.

Кожний із п'яти етапів запропонованої інтерактивної технології має свої завдання: бесіда надає мінімальну інформацію для початку пізнавального пошуку учнів, зацікавлює новими відомостями й акцентує увагу навколо питань, які ще не мають свого вирішення, але можуть бути розв'язані на уроці. Цікаві загадки, тези, запитання для допитливих спонукують школярів до подальших пошуків. Під час виконання художньо-практичних завдань учні сприймають візуальну інформацію, надану вчителем у вигляді слайдів, репродукцій картин, презентацій, і

виконують завдання різного типу. Спонукає учнів до продовження творчого процесу колективна дискусія, в якій обговорюються проблемні питання, й учні мають змогу поєднати свої знання, досвід з думками інших. На наступному етапі – виконання завдань експериментально-дослідницького характеру школярі мають створити новий художній продукт у вигляді нового художнього образу, що передбачає поєднання різних технік, прийомів, нових матеріалів. Процес завершується підбиттям підсумків і висновками самих учнів. Запропоновані технології використовуються на уроках і в гуртковій роботі.

Зміст статті не вичерпує всіх можливостей використання інтерактивних технологій у навчанні образотворчого мистецтва. Подальшого розгляду потребують інші технології навчання й виховання учнів засобами образотворчого та інших видів мистецтва у загальноосвітніх навчальних закладах у молодшій школі.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Кригескорте Вернер. Джузеппе Арчимбольдо [перев. с нем. А. Фолманис] / Вернер Кригескорте. – М. : Taschen, Арт-Родник, 2002. – 80 с. – Серия: «Назад к истокам видения».

2. Кун М. А. Легенди та міфи стародавньої Греції [перек. з рос. О. М. Івченко] / М. А. Кун. – К. : N. Terletsky, 2013. – 229 с.

3. Масол Л. М. Методика навчання у початковій школі : посіб. для вчителів / Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, Е. В. Белкіна, О. В. Калініченко, І. В. Руденко. – Х. : Веста; Ранок, 2006. – 256 с.

4. Шупляк Олег. Альбом персональної виставки «Метаморфози» / Олег Шупляк. – СПб. : МФ «КД», 2013. – 60 с.

5. Філософський словник / за ред. В. І. Шинкарука. – К. : Голов. ред. УРЕ, 1986. – 2-е вид., перероб. і доп. – 800 с.

REFERENCES

1. Kryheskorte, V. (2002). *Dzhuzeppe Archymboldo* [Giuseppe Arcimboldo]. Moscow: Taschen, Art-Rodnyk.

2. Kun, M. A. (2013). *Lehendy ta mify starodavnoi Hretsii* [Legends and myths of ancient Greece]. Kyiv: N. Terletsky.

3. Masol, L. M., & Haidamaka, O. V., Bielkina, E. V., Kalinichenko, O. V., & Rudenko, I. V. (2006). *Metodyka navchannia mystetstva u pochatkovii shkoli* [Methods of teaching art in the primary school]. Kharkiv: Vesta. Ranok.

4. Shuplyak, O. (2013). *Album personalnoi vystavki «Metamorfozy»* [Album of the personal exhibition of «Metamorphosis»]. St. Peterburg: MF «KD».

5. *Filosofskiy slovnyk* [Dictionary of philosophy] (2nd ed.). Kyiv: Holov. red. URE. Shynkaruk, V. I. (Ed.). (1986).

Стаття надійшла до редакції 23.06.2015 р.