ФОНД
ПРЕЗИДЕНТСКИХ
ГРАНТОВ

**Волгоградская областная общественная
молодёжная организация незрячих инвалидов «Пламя»**

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ МЕРОПРИЯТИЙ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ РЕАБИЛИТАЦИИ ЛЮДЕЙ С ИНВАЛИДНОСТЬЮ ПО ЗРЕНИЮ

Волгоград 2019

Содержание

Введение …….……3

Мастер класс «Занимательные игры»……..5

Конкурс красоты среди незрячих и слабовидящих девушек

«Незримая красота»……..…….…13

Мастер – класс «Движение через внутренний свет»…….……...19

Мастер – класс «Упражнения на командообразование»…….20

Квест в темноте «Мир на ощупь»……23

Мастер – класс «Флористика – волшебный мир цветов»…….……..28

Мастер-класс «Зайчик»…….…….29

Мастер-класс «Сам себе мультипликатор»……30

ВВЕДЕНИЕ

Проблема социокультурной реабилитации инвалидов как комплекс мероприятий с целью повышения уровня культурной компетенции, реализации их культурных интересов и запросов и интеграции в социум стоит сегодня достаточно остро. Проведенный опрос среди членов нашей организации и Волгоградской региональной организации ВОС в 2017 г. показал, что люди ощущают культурный голод и хотят увеличения числа мероприятий, адаптивных под их вид инвалидности. 93% опрошенных ответили, что желают наравне с людьми без инвалидности участвовать в культурной жизни города.

Наша организация занимается решением проблемы социокультурной реабилитации инвалидов по зрению с 2005 года и накопила достаточный опыт в этой сфере. Инклюзивный театральный коллектив «Пламя» основан в сентябре 2005 г. и включает в себя людей с разными видами инвалидности и без таковой. Основную его часть составляет люди с инвалидностью по зрению. За 14 лет было поставлено, более 20 спектаклей на разные темы. Например, «Алло, это я. Или Нет-наркотикам», «Соседки», «Перед полетом», «Эра-милосердия», «Крылья надежды», «Счастливый принц» и т.д. В 2010 году театральная студия «Пламя» вошла в сборник особых театров России.

Другая форма работы – организация культурно-массовых мероприятий для молодёжи с инвалидностью. В 2012 и 2016 годах были проведены областные молодёжные форумы. В 2018 году был проведён первый в России конкурс красоты среди женщин с инвалидностью по зрению от 18 до 40 лет «Незримая красота», в котором приняли участие 7 девушек от 19 до 32 лет из города Волгограда и Волгоградской области. Зрителями конкурса стали 120 человек. В 2014-2015 гг. проведены 3 кинофестиваля о жизни людей с инвалидностью «Эхо кинофестиваля «Кино без барьеров». Фестивали посетили более 500 человек. В 2017 году был разработан квест для зрячих «Жизнь на ощупь». Квесты регулярно проводится для специалистов социальных, образовательных учреждений, студентов, добровольцев, журналистов блогеров, актёров Волгоградского областного Казачьего театра.

Данное методическое пособие подготовлено по итогам межрегионального форума некоммерческих организаций юга России по обмену опытом в социокультурной реабилитации людей с инвалидностью «Особый взгляд». Межрегиональный форум проведён Волгоградской областной общественной молодёжной организации незрячих инвалидов «Пламя» с 4 по 7 октября 2019 года в рамках социального проекта «Особый взгляд», реализуемого при поддержке Фонда Президентских грантов по направлению «Поддержка проектов в области культуры и искусства». Межрегиональный форум по обмену опытом в социокультурной реабилитации людей с инвалидностью «Особый взгляд» - это

реабилитационное мероприятие, призванное сплотить активных представителей регионов вокруг решения общих проблем, связанных с реабилитацией и интеграцией людей с инвалидностью в современное общество. Форум стал площадкой, на которой в психологически-комфортных условиях произошло накопление и передача теоретических знаний и практических наработок в области взаимодействия региональных социально ответственных некоммерческих организаций (СОНКО), ориентированных на решение социокультурных проблем людей с особыми потребностями.

Цели форума:

- Повышение уровня толерантности в обществе к людям с инвалидностью, за счёт формирования положительного образа человека с инвалидностью;
- Пропаганда новых креативных форм работы с людьми с инвалидностью;
- Включение людей с инвалидностью в культурную жизнь, содействие в раскрытии их творческого потенциала, формировании активной жизненной позиции, целостного мировосприятия и полноценного самосознания;
- Привлечение общественности к проблемам людей, имеющих инвалидность;
- Реализации творческого потенциала людей с инвалидностью.

Данное методическое пособие включает в себя опыт Волгоградской областной общественной молодёжной организации незрячих инвалидов «Пламя», а также практические разработки других некоммерческих организаций инвалидов Волгоградской и Астраханской областей, Краснодарского края и Республики Адыгея, занимающихся вопросами социокультурной реабилитации людей с инвалидностью по зрению, а также инвалидов других категорий. Настоящее пособие будет полезно специалистам образовательных и социальных учреждений, общественных организаций инвалидов, работающих с незрячими и слабовидящими людьми.

По вопросам обмена опытом и сотрудничества можно обратиться в ВОО МОНИ «Пламя».

Почтовый адрес:
400087, г. Волгоград, ул. Новороссийская,47
Web:http://воомони-пламя.рф

Председатель Правления:
Анастасия Сергеевна Рыбушкина
E-mail: fas83@bk.ru
Тел : 8 (905)336-63-20

МАСТЕР КЛАСС
«ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Дубовик Наталья Александровна
- психолог краевой специальной библиотеке для слепых
им. А. П. Чехова (г. Краснодар)

PATHAGON

Возможности игры:

Предлагаемая адаптация игры для игроков без остаточного зрения заключается в тактильной маркировке одного из цветов фишек (и полей) любым способом. Возможны наклейки или, как в нашем случае, прожиг по кольцу по верхней грани.

Состав игры: игровое поле, 14 тёмных фишек, 14 светлых фишек

Количество игроков – 2.

Возраст 6+.

Примерная продолжительность партии – 10-20 минут.

Цель игры:

Первым соединить противоположные края игрового поля непрерывной линией фишек такого же цвета.

Правила игры:

Положите на стол игровое поле. Возьмите 14 фишек одного цвета, а 14 фишек другого цвета отдайте сопернику.

Ход игры:

Решите, кто начнёт партию. Первый игрок выкладывает свою фишку на любую из 49 клеток поля. Затем игроки поочерёдно выкладывают на поле по фишке. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не завершит победную линию.

Победная линия должна:

- состоять из фишек одного цвета,
- быть составлена так, чтобы фишки соприкасались сторонами (не по диагонали),
- соединять две противоположные стороны игрового поля такого же цвета, как фишки.

Линия не обязана быть прямой.

Зажим:

В конце хода игрок может убрать с поля фишку соперника, если ему удалось зажать её между двумя своими фишками

(по схеме А-В-А, где, например, А – светлые фишки, В - темные).

Удалённая фишка (В) возвращается владельцу. В свой следующий ход владелец фишки обязан вернуть её на любую свободную клетку поля, за исключением той, с которой фишка была убрана. После этого

освободившуюся клетку может занять новой фишкой любой игрок по обычным правилам.
Возможен двойной зажим, например, по схеме:
А В А
В
А
Важно:
- За ход игрок может удалить в одном направлении только одну фишку соперника.
- Нельзя зажать и удалить две соседние фишки одного цвета в одном ряду в одном направлении.
- За один ход можно зажать несколько фишек соперника, но удалять можно только по одной фишке в каждом направлении
- Если за один ход было зажато несколько фишек, вернуть на поле можно только одну фишку.
Перемещение:
В некоторых случаях на поле могут оказаться все фишки одного или обоих игроков, при этом победная линия может быть не проложена. В таком случае игроки продолжают партию, перемещая уже выложенные на поле фишки. Для этого игрок берёт любую свою фишку и переставляет на другую свободную клетку поля.
Важно:
- Игрок не может перемещать свои фишки до тех пор, пока все они не окажутся на поле.
- Если фишка зажата и удалена с поля, владелец этой фишки должен вернуть её на поле. Только после того, как у него снова не останется свободных фишек, он сможет перемещать фишки.
- Одну и ту же фишку нельзя перемещать два хода подряд.
Победа:
Игрок, первым соединивший края игрового поля непрерывной линией фишек такого же цвета, становится победителем.

QUADEFY (Квадефай)
Возможности игры:
Игра развивает пространственное мышление.
Количество игроков – 2. Единоборство.
Возраст 6+.
Состав игры:
Игровое поле, 8 тёмных блоков, 8 светлых блоков (одинаковые комплекты), правила игры.
Цель игры:
Закрыть сопернику возможность размещать игровые блоки.
Подготовка к игре:
Положите на стол игровое поле. Возьмите 8 блоков одного цвета, 8 блоков другого цвета отдайте сопернику.

Ход игры:
Решите, кто начнёт партию. Первый игрок размещает любой свой блок на игровом поле. Затем игроки поочерёдно размещают по блоку на поле и поверх ранее выложенных блоков. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не потеряет возможность размещать свои блоки в пределах куба 4x4x4.
Блок находится в пределах куба, если ни одна его часть не вылезает за границы поля, не находится выше четырёх кубиков над уровнем поля.
Важно: нельзя менять положение ранее выложенных блоков, чтобы втиснуть новый.
Победа:
Игрок, закрывший сопернику возможность размещать оставшиеся блоки в пределах куба 4x4x4, становится победителем.
Вариант - головоломка.
Предлагаем составить из 16 блоков кубик 4X4X4 с различными вариантами узоров, например, в полоску – горизонтальную или вертикальную.
Предлагаемая адаптация.
Для игроков без остаточного зрения предлагаем маркировать все
блоки одного из цветов. Можно, например, сделать на каждой грани небольшие углубления или, что менее прочно, наклейки с обозначением цвета.
Материал – дерево.

TAYU (ТАЙЮ)
Количество игроков 2-4.
Возраст 7 лет.
Продолжительность партии – 30-60 минут.
Возможности игры:
Игра не требует доработки при наличии остаточного зрения. Предлагаемая адаптация игры для игроков без остаточного зрения заключается в более чёткой фиксации фишек на поле и, может быть, более глубоких линий-каналов. Для этого целесообразно «перевести» игру из пластика в дерево. Технологический процесс сейчас находится в стадии разработки.
Цель игры:
Используя фишки, игроки пытаются построить водный канал, начиная с одной стороны доски по направлению к противоположной стороне. В течение игры игроки пытаются перекрыть водные пути друг друга.
Состав набора:
1 игровое поле (из двух половин)
84 фишки с изображением водных каналов
1 мешок для фишек
1 инструкция
Описание фишек:
На каждой фишке изображены белые линии, которые указывают длину и направление водного канала.

На каждой фишке изображены по три истока - либо на трех сторонах фишки, либо на двух сторонах, либо все три истока выходят на одну сторону.
В игре 28 фишек, по три экземпляра каждой, то есть всего 84 фишки.

Подготовка:

Соедините две половинки игрового поля.
Игра происходит в противоположном направлении: один игрок строит водный канал с севера на юг, другой - с востока на запад, поэтому игрокам удобно сидеть по сторонам от угла стола.
Смешайте все фишки и поместите их в мешок.

Правила для двух игроков

Первый ход:

Игрок, не глядя, достает фишку из мешка и кладет ее на игровое поле таким образом, чтобы ее часть находилась на центре игрового поля. Теперь очередь переходит по часовой стрелке к следующему игроку.

Как играть:

Второй игрок берет фишку из мешка и кладет ее напротив первой. Исток на этой фишке должен соединяться с истоком на фишке, размещенной на игровом поле ранее. Фишку нельзя размещать таким образом, чтобы один из истоков выходил к стороне фишки, на которой истока нет. Вы должны стараться выкладывать фишки таким образом, чтобы количество каналов Вашей системы было больше, чем у Вашего противника (смотрите также «Подсчет очков»). Игра продолжается по часовой стрелке. Каждый игрок выкладывает в свою очередь одну фишку, всегда к фишке, уже находящейся на игровом поле.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда в мешке не остается фишек, или последнюю вытянутую фишку невозможно выложить, и с этим согласен другой игрок. Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

Подсчет очков:

Посчитайте количество истоков, которые полностью состыкованы с краем игрового поля - 1 очко за каждый исток - и умножьте их на количество истоков, соединенных с противоположной стороной игрового поля.
Например, Игрок А набрал 4 очка на одной стороне поля, и 5 - на другой. Соответственно, общее количество набранных очков 4 x 5 = 20. Игрок В набрал 6 и 3, что составляет 6x3 = 18 очков. Таким образом, Игрок А побеждает.
Очень важно приводить водные потоки к обеим сторонам поля, так как если Вы наберете много очков на одной стороне, и ни одного - на другой, ваш счет будет равен нулю. Истоки, которые не приходят к краю поля, не засчитываются!

Дополнительные очки:

На каждом из краев игрового поля отмечены по четыре точки. Очки за приведенные к ним истоки удваиваются. Например, если Игрок А приведет исток к специальной точке, его счет будет (5+1) x 4 = 24. В случае, если ему

удастся привести истоки к специальным точкам на обоих краях поля, счет будет еще больше: (5 + 1) x (4 + 1) = 30.

Четыре игрока: игра в двух командах

Используйте правила игры для двоих игроков со следующим дополнением:

Игроки садятся напротив каждой из сторон игрового поля: север - юг является одной командой, запад - восток - другой. Игроки осуществляют ходы по часовой стрелке, выкладывая по одной фишке.

Три игрока: два игрока играют друг против друга, третий отвлекает!

Этот вариант игры стоит применять в том случае, если Вы приобрели достаточный опыт в игре для двоих или четверых игроков. Используйте правила игры для двоих игроков со следующим дополнением: Первый игрок двигается с севера на юг, второй - с востока на запад, а третий... отвлекает их! Игроки оговаривают максимальный счет, например, 24. Игроки совершают ходы по часовой стрелке, в то время как вредитель пытается отвлекать их, чтобы ни один не мог набрать оговоренное количество очков. Если это удается, побеждает вредитель, если нет - игрок, набравший наибольшее количество очков. Роль вредителя также может быть выбрана посредством аукциона. Первый игрок определяет количество очков, набрав которое, он станет вредителем, например, 28. Если второй игрок считает, что он сможет помешать первому игроку, набрав 25 очков, он делает свою ставку. Третий игрок делает ставку на еще меньший счет, или соглашается с предыдущей ставкой, и так до тех пор, пока два игрока не сойдутся на одной ставке. Вредитель побеждает в случае, если ни один из игроков не набирает количества очков по последней ставке, в противном случае побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Совет для опытных игроков: альтернативный способ выбора фишек:

извлеките все фишки из мешка, переверните лицевой стороной вниз, и перемешайте. Игроки могут выбирать любые фишки. На некоторых фишках выгравировано кольцо на обороте. Такие фишки имеют истоки, выходящие на три стороны, остальные - на две или одну. Могут сложиться ситуации, когда это важно знать для успешного хода.

UNO - КАРТОЧНАЯ ИГРА

Содержимое:

108 карт, которые включают:

19 синих карт - от 0 до 9 (для тех, кто владеет шрифтом Брайля, карты диагонально маркируются по лицевой стороне с двух верхних правых углов: с0 с1 с2 с3 с4 с5 с6 с7 с8 с9)

19 зеленых карт - от 0 до 9 (маркировка по Брайлю: з0 з1 з2 з3 з4 з5 з6 з7 з8 з9)

19 красных карт - от 0 до 9 (маркировка по Брайлю: к0 к1 к2 к3 к4 к5 к6 к7 к8 к9)

19 желтых карт - от 0 до 9 (маркировка по Брайлю: ж0 ж1 ж2 ж3 ж4 ж5 ж6 ж7 ж8 ж9)

8 карт «Вытяни 2 карты» - по 2 каждой в синем, зеленом, красном и желтом цвете (маркировка по Брайлю: г+2; з+2; к+2;ж+2)
8 карт «Смени направление» - по 2 каждой в синем, зеленом, красном и желтом цвете (маркировка по Брайлю: г<:>>; з<:>; к<:>;ж<:>)
8 карт «Пропусти ход» - по 2 каждой в синем, зеленом, красном и желтом цвете (маркировка по Брайлю: г-П.Х. з-П.Х. к-П.Х. ж-П.Х.)
4 карты Дикая карта (маркировка по Брайлю: ДК)
4 карты «Дикая карта Вытяни 4 карты» (маркировка по Брайлю: ДК+4)

Цель игры:

Ты должен первым избавиться от всех своих карт в каждом раунде и набрать очки за карты, которые остались на руках у других игроков. Очки за каждый раунд складываются, и игрок, набравший первым 500 очков, выигрывает.

Ход игры:

Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
Игрок, сдающий карты, сдает каждому игроку по 7 карт. Затем колода с оставшимися картами кладется рубашкой вверх. Это КОЛОДА, из которой берут карты в ходе игры.
Берется верхняя карта из КОЛОДЫ, переворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой КОЛОДЫ СБРОСА.
Внимание: Все ходы проговариваются вслух.
Если первая карта КОЛОДЫ СБРОСА - карта, требующая выполнения действия, смотри ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ.
Игра начинается по часовой стрелке. Игрок, слева от сдающего, начинает игру.
ПРИМЕР: Если верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА - красная 7, игрок должен сыграть любой красной картой ИЛИ картой любого цвета с цифрой 7. Или игрок может сыграть «Дикой картой».
Функции карт действия.
- Карта «Вытяни 2 карты» - Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок берет две новые карты и пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в колоде СБРОСА – «Вытяни 2 карты». Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.
- Карта «Смени направление» - если ты сыграешь этой картой, ход игры сменится на противоположный (если игра идет справа налево, то ход меняется на слева направо и наоборот). Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА – «Смени направление». Если она появляется в самом начале игры, первым ходит сдающий игрок, а игра продолжается игроком справа от него, а не слева как обычно.
- «Пропусти ход» - В этом случае следующий игрок пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА – «Пропусти ход». Если она появляется в

самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок слева после него.
- «Дикая карта» - В этом случае ты можешь выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбрать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как ты сыграл «Дикой картой»). Ты можешь сыграть «Дикой картой» в свой ход, даже если у тебя есть другая карта, которая может продолжить игру. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжает игру.
Завершение игры
Когда ты сыграл своей предпоследней картой, ты должен закричать «УНО» (что значит «один»), чтобы дать знать, что у тебя осталась одна карта. Если ты не прокричал «УНО» и был пойман на этом до того, как следующий игрок сделал свой ход, ты должен взять из КОЛОДЫ две карты.
Когда один из игроков сбросил все свои карты, раунд завершен. Очки подсчитываются (смотри ПОДСЧЕТ ОЧКОВ) и игра начинается снова.
Если последней сыгранной картой в раунде оказалась «Вытяни 2 карты» или «Дикая карта Вытяни 4 карты», следующий игрок должен взять из КОЛОДЫ две или четыре карты соответственно. Эти карты засчитываются при подсчете очков.
Если никто из игроков не избавился от всех своих карт к тому моменту, как закончились все карты в КОЛОДЕ, то стопка карт КОЛОДЫ СБРОСА перетасовывается и становится КОЛОДОЙ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры, и игра продолжается.
Подсчет очков.
Игрок, который первым в раунде сбросил все свои карты, получает очки за все карты, которые остались на руках у остальных игроков, по следующим правилам:
Все карты с цифрами (0-9) - подсчет по цифрам на картах
Вытяни 2 карты - 20 очков
Смени направление - 20 очков
Пропусти ход - 20 очков
Дикая карта - 50 очков
Дикая карта Вытяни 4 карты - 50 очков
После подсчета очков, если никто не набрал 500 очков, карты перетасовываются и игра продолжается.
Победителем становится тот игрок, кто первым наберет 500 очков.
Альтернативный способ подсчета очков
Еще один способ подсчета очков - текущий подсчет очков карт, которые остаются на руках у игроков в конце каждого раунда. Когда один из игроков набрал 500 очков, тот игрок, у кого меньше всего очков по оставшимся на руках картам, становится Победителем.

КАТАМИНО
В соответствии с классическим определением, пентамино — это фигура, состоящая из пяти взаимосвязанных квадратов, соединённых сторонами.

Таким образом, каждый из 12 пентамино на игровом поле закрывает ровно 5 клеток. В этой игре у каждого пентамино есть свой номер.
Пента — это группа из нескольких пентамино, точно заполняющая поле прямоугольной формы, ограниченное барьером. На нижней стороне игровой коробки изображены ленты различных уровней. Порядковый номер ленты также означает количество пентамино, из которых состоит эта пента.
Слем — это цепочка заданий, решаемая в определённой последовательности.
Примите во внимание: у пентамино нет «правильной» или «неправильной» стороны. Их можно класть на игровое поле в любом направлении. Исключение — пентамино №1 нужно всегда класть горизонтально.
Правила для 1 игрока
Целиком заполните игровое поле, ограниченное барьером, помещённым в свободно выбранном месте, используя любые из фигур, входящих в игровой комплект: 12 пентамино, 5 красных кубиков и 3 коричневых кубика.
Пример:
1) поместите барьер на поле на делении между числами 9 и 10,
2) на ограниченном поле сложите как можно больше пентамино,
3) завершите заполнение поля, используя маленькие красные и коричневые кубики.

Стратегическая игра:
Используйте: 12 пентамино и клетчатое поле на задней стороне обложки правил.
Все 12 пентамино кладут рядом с игровым полем.
Игроки договариваются о том, кто начнёт игру.
Игроки по очереди делают ходы, каждый раз выбирая одну из неиспользованных фигур и кладя её на игровое поле плашмя в соответствии с расположением клеток.
В игре побеждает игрок, последним положивший свою фигуру на поле.

КОНКУРС КРАСОТЫ СРЕДИ НЕЗРЯЧИХ И СЛАБОВИДЯЩИХ ЖЕНЩИН «НЕЗРИМАЯ КРАСОТА»

Рыбушкина Анастасия Сергеевна,
- Председатель правления ВОО МОНИ «Пламя» (г. Волгоград)
Рыбников Евгений Вячеславович,
- активист ВОО МОНИ «Пламя» (г. Волгоград)

Конкурс красоты среди незрячих и слабовидящих женщин (I и II группы инвалидности по зрению) «Незримая красота» - это культурно-реабилитационное мероприятие, консолидирующее людей с различными видами ограничений и одновременно интегрирующее их в современный социум. С одной стороны, мероприятие поможет участницам - женщинам с инвалидностью по зрению поверить в свои силы, устранить психологические комплексы и барьеры, развить навыки самопрезентации и ухода за собой, принять свое тело, осознать свою женственность, раскрыть таланты и самореализоваться, найти место в жизни. С другой – конкурс направлен на изменение сложившихся негативных стереотипов и представлений о людях с инвалидностью, как о несчастных, «убогих» обидчивых и ранимых людях, чрезмерно требовательных к окружающим, нуждающихся в помощи, вызывающих всеобщую жалость и их замену на позитивное представление о людях с инвалидностью как о счастливых, успешных, приносящих пользу своей семье, обществу и государству людях.

Цели:

1. Социокультурная реабилитация и психологическая адаптация девушек с ограниченными возможностями здоровья.
2. Создание положительного образа людей с инвалидностью в обществе, разрушение стереотипов об инвалидах по зрению.

Задачи:

1. Социализация и социокультурная реабилитация женщин с инвалидностью.
2. Психологическая адаптация и преодоление закомплексованности женщин с инвалидностью.
3. Привлечение внимания местного сообщества к позитивным формам жизнедеятельности женщин с инвалидностью и формирование положительного образа человека с инвалидностью в обществе.

Рекомендации по подготовки и проведению конкурса красоты для незрячих женщин составлены на основании опыта, полученного МОНИ «Пламя» в результате проведённого впервые в России конкурса «Незримая красота» в 2018 году.

Подготовительный этап.

Конкурс красоты - это не только красивое итоговое мероприятие. Для того чтобы оно получилось необходима значительная подготовительная работа и с точки зрения социокультурной реабилитации людей с инвалидностью не менее значимая.

Для организации конкурса рекомендуем разработать положение о его проведении. Оно необходимо как для организаторов, с целью определения последовательности действий, так и для участниц, чтобы все условия и процедуры отбора и участия в конкурсе были понятны. Иначе организаторам не избежать типичных вопросов из серии: «Почему её взяли, а меня нет?» и иных конфликтных ситуаций.

В положении необходимо прописать цели и задачи конкурса; полномочия организаторов и партнёров; критерии отбора участниц; форму, процедуру и сроки подачи заявок от участниц; условия участия в конкурсе (финансовые, временные, организационные); механизм проведения конкурса (количество туров и этапов); процедуру определения победительницы и лауреатов в отдельных номинациях.

В рамках проведения конкурса нашей организацией в 2018 году участницей конкурса могли быть девушки в возрасте от 18 до 40 лет проживающие в г. Волгограда и Волгоградской области, I и II группы инвалидности по зрению, имеющие четкую речь.

Критериями отбора участниц являлись:

- выполнение всех условий положения о конкурсе (заполнить заявку и анкету по заданной форме (являются приложениями к положению), прикрепив несколько портретных фотографий (в полный рост и фото лица в профиль и анфас) и отправить на e-mail с пометкой: «Незримая красота»);
- обаяние;
- культура общения;
- наличие творческих способностей (музыка, театр, танец, прикладное искусство и т.п.);
- навыки в кулинарном искусстве (наличие кулинарного рецепта для выступления с фотографией готового блюда);
- общее состояние здоровья, позволяющее участвовать в Конкурсе.

Отдельно следует оговорить условия участия в Конкурсе. Чётко прописать, какие расходы берёт на себя организатор, а за что платят сами участницы. Например, в нашем Конкурсе организатор арендовал вечерние платья для дефиле и предоставлял их участницам, приглашал визажистов и стилистов со всем необходимым для подготовки участниц к выступлению. При этом заранее было оговорено, что участницы Конкурса добираются до места проведения конкурса самостоятельно за счет своих финансовых средств. Справедливым требованием к участницам была договоренность об обязательном присутствии на всех репетициях.

Для достижения большего реабилитационного эффекта на предварительном этапе Конкурс следует дополнить мастер-классами по выбранным этапам. Например, провести практические семинары со

стилистом/визажистом, уроки кулинарного мастерства, занятия по творческим направлениям конкурса: вокалу, танцам и.т.п. Все эти практические знания необходимо сочетать с психологическими тренингами по преодолению комплексов, развития навыков самопрезентации и уверенности в себе. Например, на мастер-классе визажистов, прошедшем за две недели до Конкурса специалисты, исходя из индивидуальных особенностей (типа кожи, овала лица и пр.) дали каждой участнице рекомендации по подбору косметики.

Для расширения количества благополучателей Конкурса возможно сначала провести указанные выше реабилитационные мероприятия, а затем выбрать участниц финального этапа Конкурса из их числа.

Для исполнения законодательства Российской Федерации от участниц необходимо получить согласие на обработку персональных данных (по установленной форме), согласие с положением о Конкурсе, разрешение на публикации фотографий и видеоматериалов на ресурсах организатора, ресурсах компаний-партнеров, СМИ, социальных сетей и Интернет-ресурсах в рамках проводимого Конкурса и использования фотографий и видеоматериалов для их копирования или преобразования, как целое или как часть, отдельно или в связке с любыми словами и/или рисунками.

Большим плюсом Конкурса будет приглашение партнёров для его организации из числа профессионалов индустрии красоты (представителей модельных агентств, студий красоты и пр.). Они смогут дать советы по организации и проведению мероприятия, оказать помощь в привлечении материальных ресурсов для его проведения (подарков участницам, косметики, платьев, цветов и т.д.). Так, от директора модельного агентства мы узнали об основных канонах конкурса красоты: порядке нумерации участниц, необходимости соблюдения дресс-кода, в который входило наличие колготок только телесного цвета (не черных), плотностью не более 20 den, бюстгальтера без бретелей и пр. Другая важная рекомендация, которая помогла команде конкурса правильно подобрать участницам платье и макияж – это заполнение каждой участницей таблицы с основными физическими параметрами девушки (рост; размеры талии, груди, бёдер; цвет глаз, длина и цвет волос и пр.).

Финальный этап.

Для достижения общественного резонанса и привлечения максимального количества зрителей, не имеющих инвалидности, финальное мероприятие конкурса рекомендуется проводить на общеизвестной площадке, соответствующей масштабам мероприятия по своему размеру.

Поскольку значительное количество зрителей – это люди с инвалидностью по зрению, для них следует организовать прямой закрытый тифлокомментарий (словесное описание визуальной информации, которую воспринимает зрячий зритель и которая недоступна/малодоступна слепым/слабовидящим). Для качественного комментирования специалиста-тифлокомментатора необходимо приглашать на репетиции, чтобы он заранее ознакомился с последовательностью событий, смог заранее подготовить описание внешности и нарядов участниц.

Конкурс красоты «Незримая красота 2018» проходил в один тур и состоял из 5 состязаний:

- Визитная карточка (На основе анкетных данных составлена карточка увлечений и предпочтений каждой из участниц. Она демонстрировалась в форме видеопрезентации на экране).
- Интеллектуальный конкурс (Участницам необходимо было показать свою эрудицию, отвечая на вопросы ведущего).
- Творческие номера (Участницы должны подготовить и продемонстрировать художественный номер: хореографический, вокальный, выступление в оригинальном жанре, художественное слово и т.п.).
- Кулинарный конкурс (Участницам необходимо приготовить кулинарное изделие).
- Дефиле в вечерних платьях (Участницы демонстрируют свою красоту и оригинальность образа с помощью вечерних нарядов).

По возможности, тематику состязаний можно сократить, видоизменить или расширить.

Основной проблемой, которую необходимо решить при проведении финального мероприятия конкурса – это красивое и, главное, безопасное передвижение незрячих участниц по сцене. Нами были проработаны различные варианты, но оптимальным стало приглашение для сопровождения всех участниц студентов кадетского училища. Обязательное условие: все сопровождающие должны быть одинаково одеты (на нашем Конкурсе они были в кадетской форме), чтобы не отвлекать внимание от участниц. Также необходимо предварительное прохождение сопровождающими инструктажа по сопровождению участниц. Эти навыки отрабатывались на репетициях, так как кадеты являются «глазами девушек» на сцене и должны понять с кем, как, куда и в какое время они идут. Отдельной задачей для сопровождающих кавалеров были незаметная корректировка положения тела и лица участницы на сцене, правильная ориентация участниц по отношению к зрителям.

С целью заполнения пауз между состязаниями конкурса и привлечения зрителей, есть смысл пригласить для выступления творческие коллективы. Их участники могут быть как с инвалидностью, так и без. Для участия в Конкурсе «Незримая красота 2018» нам удалось пригласить незрячую певицу Дану Мерзлякову (г. Москва). Также можно организовать выступления известных людей. В рамках Конкурса 2018 года видеообращение к зрителям и участницам записала незрячая певица Диана Гурцкая.

.

.

Для привлечения внимания к конкурсу и повышения его объективности в жюри должны быть приглашены известные персоны: представители органов власти, общественных организаций, модельного бизнеса, культуры. В рамках конкурса «Незримая красота 2018» оценка выступлений конкурсанток велась на основе следующих показателей: эрудиция, общительность, обаяние, внешние данные, умение держаться на публике, творческие способности и таланты, грация, музыкальность, степень оригинальности, культура речи, общее впечатление, кулинарные способности. Форма определения результатов – закрытое голосование.

Отдельную работу необходимо провести по привлечению СМИ для освещения конкурса. Сегодня большинство СМИ «любят позитивные мероприятия с красивой картинкой и участием представителей органов власти», поэтому их заинтересует подобное мероприятие. Для приглашения необходимо разработать и разослать пресс-релиз. По возможности даты проведения финального мероприятия можно приурочить к знаменательной дате (Международному женскому дню, Декаде белой трости, Дню инвалидов), тем самым у СМИ будет информационный повод и мероприятие посетят ещё больше журналистов.

МАСТЕР – КЛАСС
«ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ВНУТРЕННИЙ СВЕТ»

Любый Виталий Геннадьевич
- Преподаватель танца
Доброволец ВОО МОНИ «Пламя» (г. Волгоград)

Направление: хореография
Вводная часть:
Каждый человек, совершая свои первые шаги, осознаёт важность этого события в своей жизни. Движение через осознанное понимание даёт возможность обрести свободу от внутренних зажимов через прикосновение к искусству танца. Ощущение свободы, которое открывается внутренним подсказчиком, даёт лёгкость движения. Данный мастер-класс приоткроет дверь в осознание своего «Я» - «Внутреннего света», даст нам прикоснуться к свободе движения.
Цель:
Социально-культурная и педагогическая реабилитации людей с частичной и полной потерей зрения, их социализация и развитие устойчивых навыков ориентации в пространстве средствами танца.
Задачи:
Освободиться от зажимов и сложности перемещения в пространстве, научиться работе в контакте через взаимодействия в коллективе и паре, получить новые знания о танце и взаимодействии в танцевальном зале и на сцене.
Методы и приемы, применяемые в мастер-классе:
За основу были взяты синтез современного танца и основа русского народного танца:
1) групповой танец, при исполнении которого участники получают опыт множественного взаимодействия с другими и многократного отражения себя в других людях;
2) групповой круговой танец;
3) кинестетическая эмпатия;
4) ритмическая групповая активность;
5) экспериментирование с движением и прикосновением.
Результат мастер-класса:
Малая танцевальная композиция, которую исполнил коллектив участников.

МАСТЕР – КЛАСС
«УПРАЖНЕНИЯ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ»

Абрамов Андрей Станиславович
- председатель сообщества незрячей молодежи "Искра",
преподаватель информатики в коррекционной школе
Астраханского губернского техникума. (г. Астрахань).

Вводная часть:
Упражнения на командообразование необходимы, когда вам требуется сплотить команду, научить её действовать более слаженно и эффективно.
Цель:
1. Показать группе, что они пока ещё не являются идеальной командой;
2. Дать группе ощущение мощной, сильной, сплоченной команды. Также упражнения на командообразование часто затрагивают вопросы эффективной коммуникации, распределения ролей в группе.
Задачи и результат:
1. Формирование и усиление общего командного духа, путем сплочения группы людей;
2. Развитие ответственности и вклада каждого участника в решении общих задач;
3. Получение эмоционального и физического удовольствия от результатов тренинга;
4. Осознание себя командой.

Материалы и методы проведения:
Упражнение «Серебряная кобра»
Эта замечательная игра на командообразование требует большого пространства, проводить ее лучше на природе или в большом помещении. Основана игра на старинной бразильской легенде о серебряной кобре. В легенде она описывалась как оружие, но в действительности коброй является группа людей – сильная и мощная, в то время как один человек бессилен и слаб.
Время: 25-30 минут.
Количество участников: 10 - 15 человек.
Инструкция:

Ведущий дает задание участникам встать в круг и положить руки на плечи впереди стоящего соседа – получившаяся фигура и есть та самая кобра. Участники закрывают глаза и руками ощупывают спины ближайших соседей, стараясь запомнить свои ощущения. Затем по команде все расходятся по помещению или поляне и ходят с закрытыми глазами в течение минуты. Желательно, чтобы все держали руки прямо пред собой во избежание случайных столкновений друг с другом. После этого ведущий дает сигнал, по которому участники снова становятся в круг.
Задача – вспомнить по ощущениям спину человека, стоявшего впереди в начале, и построить ту же самую последовательность.
Ожидаемый результат:
Эта хорошая игра помогает расслабиться, посмеяться и зарядиться позитивом, лучше узнать коллег, сменить обстановку, научиться выходить из сложных ситуаций и доверять своим ощущениям. И, конечно же, она делает коллектив дружнее и целостнее.

Упражнение «Фигуры»
Эта игра на сплочение команды. В ходе данной игры можно отследить многие моменты, важные для тренинга командообразования. Например, роли участников, динамику группы и т.д.
Размер группы: 6–20 человек
Время: 10–15 минут
Ресурсы: Вам потребуется веревка длиной равной 1м х число участников.
Инструкция:
Для выполнения следующего упражнения нужно, чтобы вся группа встала в круг. Возьмите в руки веревку и встаньте так, чтобы образовался правильный круг. Теперь закройте глаза и, не размыкая их, постройте квадрат. Использовать можно только устные переговоры. Когда вы посчитаете что задание выполнено, дайте мне знать. Задание выполнено?
Откройте глаза. Как вы считаете, вам удалось выполнить задание?
Выслушиваем ответы, но не комментируем их.
Сейчас я предложу вам в таких же условиях построить другую фигуру. Сможете построить ее за более короткое время? Хорошо. Предлагаю повторить эксперимент. Закрываем глаза. Ваша задача построить равносторонний треугольник.
Итоги упражнения, рефлексия:
Вы довольны результатом группы?
Какие факторы оказывали влияние на успешность выполнения задания?
На какие из этих факторов вы могли повлиять?
Какие выводы вы сделаете из упражнения?

Упражнение на командообразование «Узел»
Упражнение демонстрирует этапы формирования команды, командные роли.
Время: 20–50 минут
Размер группы: 8–30 человек

Вам понадобится веревка. Длина веревки зависит от количества участников.
Инструкция:
«Для этого упражнения нам нужно разделиться на две команды. Постройтесь, пожалуйста, в линию. Каждый из группы должен взяться за веревку. Задача — завязать веревку в узел на границе между командами».
Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала).
Итоги упражнения, рефлексия:
Как вы себя чувствуете?
Что мы могли наблюдать в ходе нашего упражнения?
Что вас удивило?
Что вы еще хотели бы сказать?
Другой вариант данного упражнения на командообразование: развязать завязавшийся узел с теми же правилами.

Упражнение на командообразование «Тропинка»
Упражнение представляет из себя хорошее испытание на сплоченность и терпение команды. При реализации этого упражнения проявляются командные роли участников.
Время: 30–40 минут
Размер группы: 8–30 человек
К этому упражнению тренеру необходимо подготовиться. Если вы проводите тренинг на природе, то возьмите 15–17 кирпичей и разложите их змейкой. Если вы проводите в аудитории, то устройте ту же самую змейку с помощью скотча и бумаги А4. Кирпичи или бумагу нужно располагать друг от друга на расстоянии одного человеческого шага, но шаг этот должен быть достаточно большим.
Инструкция:
Внимание! Перед вами «ядовитое болото». И вам необходимо всей командой его преодолеть. Первый и последний кирпич/лист это начало и конец «болота». Преодолевая болото вам нужно быть аккуратными. Важно соблюдать следующие правила:
Все участники должны находиться в постоянном контакте друг с другом.
Если контакт разорвался, то участники начинают прохождение болота заново.
Если кто-нибудь касается земли, вся команда начинает тонуть в «болоте» и упражнение также начинается сначала.
Итоги упражнения, рефлексия:
Как вы себя чувствуете?
Группа достигла цели? Она может гордиться результатом?
Что помогло вам?
Что мешало?
Какие выводы сделаем из этого упражнения?
Другой вариант этого же упражнения на командообразование:

Тренер отмечает на земле/полу начало и конец болота. Дает стопку листов бумаги и участники должны сами разложить их таким образом, чтобы пересечь болото. Здесь тренеру важно заранее отрегулировать один параметр: расстояние между границами должно быть таким, чтобы команде пришлось собирать за собой листы и передавать впереди идущему участнику.

КВЕСТ В ТЕМНОТЕ
«МИР НА ОЩУПЬ»

Рыбушкина Анастасия Сергеевна
Председатель ВОО МОНИ «Пламя» (г. Волгоград)

Квест проводится в целях повышения уровня коммуникативной и социальной компетенции людей без инвалидности (специалистов, студентов, добровольцев) для работы с людьми с различными формами ограничения зрения в современных условиях, популяризации новых современных форм работы с людьми с инвалидностью по зрению. Кроме того, квест можно провести как увлекательное социокультурное мероприятие для самих незрячих/слабовидящих людей, либо трансформировать в детско-родительское мероприятие.

Задачами квеста являются:

- развитие навыков, связанных с пониманием жизни незрячего человека в условиях современного города;
- повышение общего культурного уровня при общении с людьми с инвалидностью по зрению;
- развитие навыков и умений коммуникации с людьми, имеющими инвалидность по зрению;
- развитие навыка обращения с бытовыми приборами, вычислительной техникой, использования современных технологий в повседневной жизни людей с инвалидностью по зрению, для дальнейшего использования данных навыков в социально-адаптационной работе с данной группой людей.

Программа квеста рассчитана на 1,5 - 2 часа. Оптимальное количество участников - 10-15 человек. Квест проводят 2-3 ведущих с инвалидностью. Для более оперативного решения организационных вопросов желательно, чтобы один из ведущих был слабовидящий или без ограничений по зрению.

Программа квеста

1. Приветствие участников и общая информация о программе проведения - 5 мин.

2. Знакомство с участниками процесса - 5-8 мин.

Процесс: каждый участник берет в руки предмет, который передают друг другу (это может быть мягкая игрушка, маленький мячик, карандаш и пр.), и

говорит, как его зовут и цель его участия в данном мероприятии. Ведущим необходимо показать это на собственном примере.

3. Определение на каком уровне находятся знания участников -10 мин.

Участникам по желанию предлагается ответить на ряд вопросов:

1. У кого есть знакомые инвалиды (родственники, соседи, друзья)?
2. Как вы думаете, сколько инвалидов в городе?
3. Отчего становятся инвалидами?
4. В каком возрасте становятся инвалидами?
5. Как вы думаете, как люди относятся к инвалидам?
6. Как вы сами к ним относитесь?
7. С какими трудностями сталкиваются инвалиды?
8. Кем и где работают инвалиды?
9. Что инвалиды делают в свободное время?
10. Что вы знаете о возможностях инвалидов?

4. Социальный и медицинский подходы - 15 мин.

Ведущий вывешивает плакат, на котором нарисован человек на инвалидной коляске (незрячий человек с тактильной тростью), библиотека и несколько барьеров, препятствующих её посещению людьми с инвалидностью (лестница, дорога и т.п.).

Вопрос к участникам (7 минут): «Почему инвалид не может попасть в библиотеку?»

Ответы участников регистрируются на плакате.

Ведущий: «Мы провели это маленькое упражнение для того, чтобы нам было легче приступить к обсуждению основных подходов к инвалидам и инвалидности, которые существуют в обществе. Существуют два основных подхода к инвалидности - это «традиционный» или как его ещё называют «медицинский» подход (необходимо оговориться, что название медицинский не имеет никакого отношения к медицине) и «социальный» подход.

Медицинский подход – это подход, сконцентрированный на дефекте, существующем у человека, на соматических или психических нарушениях.

Например, на вопрос «Что делает человека инвалидом?» по «традиционному» подходу полученные ответы будут следующими:

«Люди являются инвалидами из-за того, что они не могут ходить».

«Люди являются инвалидами из-за того, что они не могут слышать».

«Люди являются инвалидами из-за того, что они не могут видеть».

«Люди являются инвалидами из-за того, что они не могут говорить».

Социальный подход - это подход, концентрированный на барьерах и препятствиях в окружении человека, ограничивающих реализацию его возможностей, и на самих этих возможностях.

Таким образом, на тот же самый вопрос, заданный ранее, «Что делает человека инвалидом?», по социальному подходу будут получены следующие ответы:

«Люди являются инвалидами из-за физических барьеров в окружающей среде».

«Люди являются инвалидами из-за отсутствия доступа к информации и общению».

«Люди являются инвалидами из-за отсутствия доступа в обычные школы и ВУЗы».

«Люди являются инвалидами из-за того, что им не предоставлены равные возможности получения работы».

«Люди являются инвалидами из-за недоступного транспорта».

«Люди являются инвалидами из-за негативного отношения общества к людям с инвалидностью».

Далее, участники соотносят к каждому подходы ответы, нанесенные ранее на плакат.

5. Практическая часть квеста проводится в три этапа. Длительность каждого этапа 10-20 минут. Участников разделяют на три группы, и они поочерёдно проходят каждый этап.

1. Сенсорный этап.

Участникам квеста на данном этапе предлагается осуществить привычные для них социально-бытовые действия, но только закрытыми (завязанными) глазами.

Примеры заданий:

1. Определить продукт по запаху с закрытыми глазами (можно использовать продукты питания, эфирные масла, медикаменты и пр.).
2. Пришить пуговицу с закрытыми глазами.
3. Определить на ощупь с закрытыми глазами, какая крупа представлена в тестовых образцах (подобные образцы с разными крупами готовятся заранее).
4. Зашнуровать с закрытыми глазами ботинки.
5. Налить в стопки с закрытыми глазами и чокнутся с соседом.
6. Работа с звуковым мячом с закрытыми глазами (Для выполнения упражнения необходимо встать так, чтобы мяч оказался позади стоп. Далее, следуя указаниям ведущего, отойти на определенное количество шагов. Шаги выполняются вариативно по желанию ведущего - влево/вправо/вперед/назад. Сложность состоит в том, чтобы самостоятельно вернуться на место, пройдя маршрут в обратной последовательности и постараться попасть по мячу).
7. Определить на вкус с закрытыми глазами, какой фрукт или овощ перед вами.
8. Почистить картошку с закрытыми глазами.
9. Определить с закрытыми глазами, какая геометрическая фигура перед вами.
10. Отчитать с закрытыми глазами определенное количество монет.
11. С закрытыми глазами вставить фигурки в соответствующие отверстия.
12. Позвонить по кнопочному не озвученному телефону с закрытыми глазами.

Можно придумать бесконечное множество заданий, основываясь на имеющихся в вашем распоряжении расходных материалах.

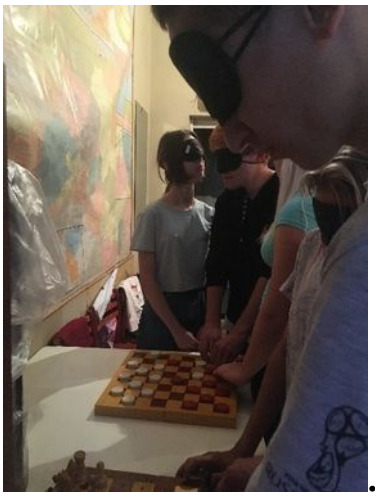
2. Спортивный этап. В его рамках участникам предлагается освоить различные виды спортивных игр незрячих и слабовидящих. Естественно содержание этапа зависит от имеющегося оборудования и инвентаря. Мы использовали стол для игры в шоу-даун (теннис для незрячих), шашки и шахматы для незрячих. Участникам предлагалось с закрытыми глазами понять принципы игры, поиграть друг с другом или с незрячим ведущим квеста.

3 Тифлотехнический этап. Участникам квеста нужно попытаться научиться работать с имеющимися тифлотехническими средствами реабилитации незрячих и слабовидящих. В помещении размещаются все тифлоприборы, которые могут предоставить организаторы. Мы использовали персональный компьютер с установленной программой невизуального доступа (Jawsforwindows), брайлевский принтер, прибор для письма по Брайлю, грифель, книги по Брайлю, «говорящий» тонометр, смартфон с программой невизуального доступа, индикатор уровня жидкости, тифлофлешплеер, электронную лупу и пр.

Участникам предлагается выполнить ряд заданий с закрытыми глазами:

1. На клавиатуре персонально компьютера при помощи программы невизуального доступа напечатать несколько слов.
2. Налить в стакан воду при помощи индикатора жидкости.
3. Совершить телефонный звонок со смартфона при помощи программы невизуального доступа.
4. Запустить аудиокнигу на тифлофлешплеере.
5. Измерить артериальное давление «говорящим» тонометром.
6. Написать слово шрифтом Брайля. Используя грифель и прибор.

Далее с тифлоприборами можно познакомиться с открытыми глазами. По истечению всех этапов участники возвращаются в то место, откуда ушли.



6. Этикет– 10 мин.

Участникам задают вопрос: «Как называют людей, о которых мы сегодня разговариваем?»
Ответы фиксируются на плакате.
Если участникам сложно, ведущие дополняют список. Затем, каждое понятие разбирается по смысловой нагрузке (негативное, позитивное и нейтральное). Понятия с негативной нагрузкой меняется на более позитивное или нейтральное слово. Если нет такого, то его вычеркивают, убеждая участников в ненужности и бесполезности негативных понятий. Когда список исчерпан, участникам предлагается прийти к общему названию инвалидов: «Человек с инвалидностью», объяснить, почему понятие «Человек с инвалидностью» наиболее приемлемо для таких людей.

По завершению упражнения можно раздать таблицу с корректными обращениями к людям с различными нозологиями (видами инвалидности).

7. Обмен впечатлениями. Завершение квеста. – 10 мин.

8. Просмотр мотивационного фильма (15 мин.), стимулирующего пересмотреть стереотипное отношение к людям с инвалидностью. Для этого подойдёт короткометражный художественный фильм «Разговоры» либо мультипликационный фильм «Макрополис».

МАСТЕР – КЛАСС
«ФЛОРИСТИКА – ВОЛШЕБНЫЙ МИР ЦВЕТОВ»

Закопайко Ирина -
Выпускница Интернациональной
флористической школе Bazinflowerschool.
Лауреат городских и республиканских конкурсов
по флористике и декоративно-прикладному
искусству (г. Майкоп)

Вводная часть:
Мастер класс проводиться для ознакомления с миром флористики.
Цель:
Тактильное ознакомление со структурой цветов. Правильное восприятие цветовой гаммы в букете.
Задачи:
Ознакомиться со структурой букета и композиции из живых цветов: формированием композиции, ее составляющих.
Научиться сохранить цветок дольше в свежем состоянии.
Научиться собирать цветы для композиций, правилам подбора зелени.
Разобрать правильность постановки цветка и зелени. Когда уместен дополнительный материал (сухоцвет, ягоды и декоративные элементы).
Материалы и методы проведения:
Проводился мастер класс по изготовлению миникомпозиции из живых цветов.
Использовался стиль букета *«Комплимент».* Для него понадобился, кофейный стаканчик, флористическая губка (пиафлор), живые цветы и зелень.
Результатом проведения:
Из представленного материала каждый составил свою неповторимую композицию.

МАСТЕР-КЛАСС
«ЗАЙЧИК»

Новицкая Алена Анатольевна
- многократный участник и призёр краевого и национального чемпионата профмастерства для людей с инвалидностью «Абилимпикс» (г. Краснодар)

Вводная часть:
Мастер-класс проводится для ознакомления с техникой «валяния» мягкой игрушки. Технике «Валяние» много сотен лет. Это традиционное рукоделие на Руси. В современном мире техника получила «второе дыхание», в связи с возросшей популярностью мягкой игрушки.
Цель:
Социально-культурная реабилитация людей с частичной и полной потерей зрения, их социализация и развитие устойчивых навыков мелко-сенсорной работы средствами декоративно-прикладного творчества.
Задачи:
Ознакомиться со структурой материала (пряжей).
Научиться подбирать цветовую гамму для различных по структуре материалов.
Научиться технике «валяния».
Разобрать правильность сборки игрушки «Зайчик». Когда уместен дополнительный материал (пуговицы, ленты и другие декоративные элементы).
Материалы и методы проведения:
Мастер класс был по изготовлению мягкой игрушки «Зайчик».
Использовалась техника *«Валяние».*
Материал: акриловая пряжа, пуговицы, ленты и другие декоративные элементы.
Результатом проведения:
Из представленного материала каждый участник сделал свою собственную индивидуальную мягкую игрушку «Зайчик».

МАСТЕР-КЛАСС
«САМ СЕБЕ МУЛЬТИПЛИКАТОР»

Галкина Мария Александровна -
режиссёр игровых, документальных, анимационных фильмов,
преподаватель кафедры режиссуры ВГИИК,
аспирантка Всероссийского государственного института кинематографии,
руководитель Клуба практической психологии «Компас» (г. Волгоград)

Цель: обучение участников основным этапам создания анимационного фильма.

Задачи:

– Презентовать участникам искусство анимации с разных сторон как явление, открывающее творческие возможности для воплощения самых фантастических замыслов.

– Сделать краткий экскурс для ознакомления участников с различными техниками анимации и рассказать о достижениях отечественного анимационного кино.

– Вдохновить участников на создание персонажей из пластилина и контролировать своевременное выполнение.

– Обучить участников основам покадровой съёмки анимационного фильма.

Материально-техническая база.

Для осуществления обучения на 10 человек потребуется: 5 пачек пластилина, скотч большой прозрачный, ножницы, цветной картон формата А2 (не менее А3) или/и акварельная бумага тех же размеров, краски, кисти, стаканы. (два комплекта достаточно), столы, стулья, фотоаппарат, штатив, ноутбук, экран и проектор.

Мастер-класс можно видоизменять по длительности от нескольких дней до нескольких минут, всё очень гибко. Перечислены ресурсы для максимально лучшего результата. Подойдёт любой цифровой фотоаппарат, но лучше от полупрофессионального уровня с возможностью удалённой съёмки на компьютере. На мастер-классе использовался Canon EOS 550D.

Этапы создания мультфильма:

1) Сценарный. Придумать идею, сюжет (основные события), а потом детально записать, все реплики, продумать каждого из персонажей, их внешний вид, сделать раскадровку зарисовки основных сцен), кто, где, в какой момент находится, какие декорации. Если длительность мастер-класса два часа и меньше, этот этап пропускается, и участникам даётся готовый сценарий, например, по сказке «Колобок».

2) Художественный. Подготовка, создание персонажей. Если они из пластилина, всех слепить. Если из бумаги, то нарисовать и вырезать. То же самое с декорациями. Распределить роли между участниками, кто кого лепит, кто рисует декорации.

3) Съёмка. Расставляем героев и декорации для первого кадра первой сцены. Рядом прочно и неподвижно установлен фотоаппарат на штативе. Проверяем фотоаппарат, чтобы в кадре было только всё нужное и ничего лишнего. Делаем первую фотографию. Затем всё, что должно двигаться, передвигаем на миллиметр. Делаем ещё фотографию. Снова сдвигаем. И так дальше: двигаем-фотографируем, двигаем-фотографируем. Нужно внушить участникам, что нужно стремиться к показателю 25 кадров в секунду. Свыше 8 кадров в секунду в любительских условиях пока достигнуть не удалось.

4) Монтаж. Фотографии копируем на компьютер, и там в монтажной программе кадры ставятся один за другим с короткой длительностью. Подкладываем звук. Сохраняем видео. Этот этап тоже пропускается при мастер-классе до двух часов.

В целом участники сами справляются с текущими заданиями. Желательно напоминать им, чтобы персонажи соотносились по размерам друг с другом. Нужно периодически проходить по кругу, давать рекомендации и контролировать время. В случае необходимой помощи, желания или наличия времени педагог тоже может лепить и снимать фильм. Важно помнить, что создавать персонажей может одновременно много участников, а снимать – обычно 2-3 (один снимает, остальные двигают фигурки). Поэтому подключение трансляции съёмочного процесса хоть и необязательно, но своей зрелищностью включит в процесс тех, кто не занят в съёмке.