**Мультфильм как способ создания комфортной среды**

**Проект «Что такое доброта?»**

**Основная идея**

«Не ломай язык, ломай стереотипы общения!»

**Актуальность проекта.**

В ГБОУ СОШ № 138, как и в других школах района учатся детей-инофоны, которые плохо говорят по-русски и недостаточно хорошо понимают русскую речь. Это, естественно, создает барьеры в общении с одноклассниками.

Нашей задачей стал поиск таких методов работы, которые позволят преодолеть барьеры в общении.

Идея проекта (ребята назвали его «Что такое доброта?») возникла в 4 классе ГБОУ СОШ № 138 после просмотра мультфильмов из цикла «Мир без насилия», где каждый эпизод представляет собой поучительную сценку из жизни Смешариков. Ребятам захотелось создать свои мультфильмы на темы, актуальные для них. Так мультфильм стал средством решения психологических проблем и одним из способов создания комфортной психологической среды.

**Цель проекта:** создание условий для преодоления барьеров в общении детей-инофонов с одноклассниками.

**Задачи проекта:**

1. Способствовать установлению эмоциональных контактов между учащимися;
2. Развивать коммуникативные умения;
3. Совершенствовать навыки командной работы.

**Адресат:** учащиеся 4 класса ГБОУ СОШ № 138 (10-11 лет).

**Длительность проекта:** 3 месяца с периодичностью занятий 1 раз в неделю.

**Структура проекта:**

**1 этап – подготовительный.**

* 1. Выбор тем мультфильмов.
  2. Формирование команд.

**2 этап – основной.**

2.1. Разработка сценария, распределение ролей, написание диалогов.

2.2. Лепка персонажей из пластилина, рисование декораций.

2.3. Съемка кадров мультфильма, подбор музыки.

2.4. Создание мультфильма в программе «Windows Movie Maker».

**3 этап – завершающий.**

3.1. Презентация мультфильмов, созданных командами.

3.2. Обсуждение результатов.

3.3. Обсуждение особенностей общения в процессе создания мультфильмов (что понравилось в процессе работы, какие препятствия были, как их преодолевали, чему научились и т.д.).

3.4. Выработка инструкции по созданию мультфильма.

**Ход работы:**

1. **Подготовительный этап.**
   1. **Выбор тем мультфильмов.**

Чтобы определить актуальные темы, мы предложили детям нарисовать картинки. Сюжет картинки ставит проблему, с которой автор хотел бы поработать. Рисунки прокомментировали и обсудили в классе, - таким образом, ребята объединились в 4 команды в соответствии с интересующей каждого ученика темой.

По сути, этот этап является диагностическим: учителю и психологу сразу видно, какие психологические трудности испытывают дети данного класса. Для ребенка сама возможность высказаться о том, что ему не нравится, уже несет психотерапевтический эффект. Ребенок понимает, что о своих трудностях можно говорить, что его высказывания воспринимают всерьез, а значит, с проблемами и трудностями можно работать.

* 1. **Формирование команд.**

Важной задачей психолога на этом этапе является помощь в формулировании проблем, а также их структурирование, ведь в классе 27 человек, а должно получиться не более 4-5 актуальных проблемы, над решением которых будут работать команды.

Задача учителя, знающего особенности поведения и характера своих учеников, - мягко и ненавязчиво «тасовать» участников, следя за тем, чтобы в каждой команде были дети «с проблемами» и, в то же время, дети, умеющие общаться продуктивно.

1. **Основной этап.**
   1. **Разработка сценария, распределение ролей, написание диалогов.**

Договорившись об основной сюжетной линии, команды приступают к проработке сценариев. Нужно решить, что будут делать и говорить персонажи, как они будут выглядеть, двигаться, на каком фоне будет происходить действие. В нашем случае в классе получились 4 разных мультфильма. Однако, вполне возможен вариант, при котором команды делают разные части одного и того же мультика.

* 1. **Лепка персонажей из пластилина, рисование декораций.**

Как показывает практика, именно этот этап является самым сложным. Здесь происходит общение, в котором нужно искать компромиссы, находить аргументы для подкрепления своей позиции, иметь желание услышать мнение другого участника и посмотреть на ситуацию его глазами. В то же время, этот этап дает возможность увидеть своих сверстников со стороны, понять, какая модель поведения эффективна, а какая – нет.

Задача психолога и учителя – помогать ученикам самостоятельно продвигаться в решении проблем общения, неизбежно возникающих в процессе создания мультфильма. Важно не предлагать готовых решений, а побуждать участников к поиску такого варианта поведения, при котором выигрывают все члены команды, обращать внимание детей на то, что при достижении командной цели могут измениться личные цели участников.

После того, как сценарий готов, диалоги написаны, герои вместе с окружающим их антуражем вылеплены, можно приступать к покадровой съемке мультфильма.

* 1. **Съемка кадров мультфильма, подбор музыки.**

На этом этапе происходит дальнейшее совершенствование навыков общения, так как снова приходится договариваться о том, кто будет на кнопочку фотоаппарата нажимать, а кто – фигурки по подиуму двигать. Один привычно берет на себя роль командира, а другой скромно сидит в позиции наблюдателя. Задача психолога – побуждать детей менять свои поведенческие стереотипы, пробовать разные роли, разные стили поведения.

Поскольку в классе одновременно работают 4 команды, неизбежно встанет вопрос об очередности использования единственной фотокамеры на штативе. Это будет дополнительной коммуникативной задачей.

**2.4. Создание мультфильма в программе «Windows Movie Maker».**

В каждом 4 классе обязательно есть ученики, хорошо владеющие компьютером. У них есть возможность обучить всех остальных приемам обработки фотографий и создания мультфильма. По желанию ребята либо озвучивают мультфильм, либо подбирают соответствующую музыку, добавляют титры. Мульфильм готов!

1. **Завершающий этап.**
   1. **Презентация мультфильмов и обсуждение результатов.**

Когда, наконец, мультфильмы сняты, должным образом обработаны и озвучены, происходит презентация результатов.

Сразу нужно договориться о следующем:

* обсуждение любой работы начинается с ее достоинств, поэтому необходимо найти и назвать не менее 5 удачных моментов;
* некорректные высказывания в адрес другой команды недопустимы;
* критические замечания высказываются в форме рекомендаций и советов.

На этом этапе психолог и учитель формируют культуру ведения полемического диалога, учат детей высказывать критические замечания в необидной для собеседника форме, тем самым развивая навыки конструктивного взаимодействия.

Задача взрослых заключается в том, чтобы подвести детей к осмыслению истины: в жизни бывает так, что процесс оказывается важнее результата. Бесспорно, мультфильмы, созданные командами, хороши, их не стыдно показать родителям и разместить на школьном сайте.

* 1. **Выработка инструкции по созданию мультфильма.**

Так же, как и обсуждение результатов, этот этап помогает детям осознать значимость завершенной работы. Распечатанная на листе вместе с кадрами из мультфильма, инструкция раздается на память каждому участнику проекта.

**Результаты работы**

Результатами работы являются:

1. Личностные предпосылки к изменениям в поведении.
2. Решение психологических проблем в общении со сверстниками, учителями, родителями
3. Четыре созданных командами мультфильма.

|  |  |
| --- | --- |
| Ссылка в Интернет на результат проекта | <http://www.youtube.com/watch?v=8Fm3uMz-3hE> |