

**Radošas vides bērnu
pašaktualizācijai izveide.
(Kā mēs izmantojām TRIZ izstrādājot
TV-spēli bērniem).**

**Autors
Karls Rautio
Creavit Media Osk (Somija)**

2013

Apmācību materiāli izstrādāti Latvijas, Igaunijas un Somijas sadarbības projekta
“Let’s Find and Use Your Creativity” ietvaros.



Projektu atbalsta Nordplus Pieaugušo izglītības programma

Satura rādītājs

Ievads	3
1.uzdevums. Spēles „Kosmiskais mazulis” procesa organizācija	3
2.uzdevums. Kā jāizskatās „kosmiskajam mazulim” un kā ar viņu kontaktēties	7
Profesors – izgudrotājs (laboratorija) un daudzi citi.	8
Multimediju līdzekļu izmantošanas piemēri	9
”Mazuļa” tēla veidošana	9
Austiņas un spēles vadīšana	9
Spēles filmēšana	10
Pēcvārds	10

Ievads

Jebkuri projekti nosprauž daudz uzdevumu tiem, kas tos attīsta. Mūsu projekti nav izņēmums. Uzdevumu daudz un mēs cenšamies tos risināt. Ātrāk un labāk mums palīdz atrast risinājumus TRIZ (Izgudrojumu Problēmu Risināšanas Teorija). Pagaidām mēs neesam virtuozī TRIZ pielietošanā, taču cenšamies tādi kļūt. Šajā rakstā mums gribētos pastāstīt par dažiem mūsu mēģinājumiem, kā izmantot šīs teorijas elementus savām vajadzībām. Vienu vārdu sakot, mūsu pieredze – jūsu uzmanībai. Ceram, ka tā izrādīsies jums noderīga.

Mūsu uzņēmumā ir dažādas darbības jomas. Starp citu, mēs nodarbojamies ar spēles izveidi. Spēles ir dažādas kā pēc formas, tā arī pēc satura. Dotajā gadījumā runa iet par vienu no mūsu projektiem – bērnu televīzijas spēļu sēriju „Kosmiskais mazulis” (darba nosaukums, projekts izstrādāšanas stadijā).

Orientējoties uz spēles dalībnieku vecuma īpatnībām un ņemot vērā uzdevumus, kurus nosprauž mums tuvākā nākotne, mēs noskaidrojām mērķus, kādus var sasniegt ar spēles palīdzību. Apdomājot spēles struktūru un detaļas, mēs noskaidrojām virkni uzdevumu un atradām iespējamus risinājumus. Viens uzdevums bija saistīts ar spēles procesa organizāciju.

1.uzdevums. Spēles „Kosmiskais mazulis” procesa organizācija

Plānotā spēle paredzēta galvenokārt 7 – 10 gadus veciem bērniem. Vecuma ierobežojumi doti orientācijai. Tie nav absolūti un atkarīgi no konkrētā bērna individuālajām īpatnībām. Mūsu gadījumā svarīga ir gatavība darbībai, kāda paredzēta spēles procesā. Toties gatavība saistīta ar dotā vecuma bērnu iespējām, ierobežojumiem un vajadzībām.

Ļoti īsi aprakstīsim momentus, attiecībā uz vecuma īpatnībām, kas mums būs nepieciešamas zemāk aprakstīto uzdevumu risināšanai. Mums svarīgi, lai tomēr jaunāko klašu skolēniem saglabātos interese, kas radusies pirmsskolas vecumā attiecībā uz sižetu-lomu spēlēm, un to nepieciešamības gadījumā, ciktāl tas vajadzīgs, var izmantot. Svarīgi arī, ka šajā vecumā, pateicoties tam, ka uzlabojusies nervu sistēmas funkcionēšana, bērni spējīgi koncentrēt uzmanību daudz ilgstošāku laika periodu, nekā pirmsskolas vecumā. Šajā laikā bērni arī ir gatavi daudz efektīvāk izmantot savu intelektu, viņi labāk izprot, kādas prasmes tiem ir, kādi ir viņiem ierobežojumi, kas organizē un orientē viņu uzvedību. Viņiem pilnveidojas kustību spējas, kustību koordinācija. Un, visbeidzot, šajā vecumā viņiem arvien vairāk izpaužas interese sadarboties ar vienaudžiem.

Orientējoties uz šī vecuma īpatnībām, pamēģināsim noformulēt uzdevumu, saistītu ar spēles procesa organizāciju.

Kopējos vilcienos spēles organizācija ir tāda, lai bērni gūtu zināmu labumu: ar spēles palīdzību apgūtu dotajam vecumam nepieciešamās iemaņas, gūtu attīstības impulsu un virzienu. Galvenais jautājums, uz kuru mums nepieciešams tagad atbildēt, ir jautājums par to, kas nepieciešams lai apguves process notiktu?

Tam, kā minimums, jābūt subjektam, kurš cenšas kaut ko apgūt. Ja viņš ir pasīvs, tad uztvere ir neefektīva. Nepieciešams iekļauties procesā, kurā ir iespējas savstarpēji sadarboties ar apguves priekšmetu. Šis process prasa aktīvu uztvērēja subjekta iniciatīvu. Jo daudzpusīgāks uztveres

process, jo tas ir rezultatīvāks. Subjektam jāaktivizē daudzie uztveres aspekti un jāveido tie atbilstoši uztveramajai parādībai. Svarīgi atzīmēt, ka uztvere attīstās pateicoties treniņiem, dažādos laikos tā saistīta ar dažādu darbību. Piemēram, bērna redzes koncentrēšana divu mēnešu vecumā notiek ar sajušanas un taustes palīdzību. Pusgada vecumā tālākas telpas apguve notiek ar rāpošanas palīdzību. Mūsu gadījumā – tai jābūt katra spēles dalībnieka aktīvai, daudzveidīgai darbībai. Runa iet par individuāliem procesiem, kuriem ir savs temps un intensitāte. Šie procesi ir iekšēji, ietekme uz tiem var būt tikai netiešā veidā (vismaz, pēc man zināmajiem datiem uz šodien). Jebkurā gadījumā stingra darbības reglamentācija var sabojāt visu apguves procesu.

Taču, pati spēle kopumā (tas attiecas ne tikai uz visu sēriju, bet arī uz atsevišķām spēlēm, kā arī uz to daļām) nedrīkst ilgt bezgalīgi, un nav iespēju spēles mērogā „pielāgoties” katra dalībnieka individuālajam ritmam. Bez tam, jābūt uzrādītam apguves priekšmetam, jābūt organizētai darbībai, kuras ietvaros individuālie procesi tiktu iniciēti un pastiprināti ar individuālo ritmu saskaņošanas palīdzību. Citiem vārdiem sakot, nepieciešams reglamentēt procesu.

Izmantojot esošo TRIZ standarta pretrunu formulējumu, iegūsim paradoksālu situāciju, kurā spēlei **jābūt vadāmai**, lai bērnu aktivitāte tiktu virzīta uz mērķu sasniegšanu un **jābūt nevadāmai**, lai patstāvīga, dabīga aktivitāte varētu izpausties dabīgā individuālā tempā. Šīs problēmas risināšanai sākumā mēs izmantojām vienu no pretrunu risinājuma standarta paņēmieniem, ko arī piedāvā TRIZ. Pretrunu risināšanai nepieciešams sadalīt pretrunīgās prasības laika periodā. Tas nozīmē, ka kaut kāda laika periodā process tiks reglamentēts, bet citā laika periodā – bērniem tiks dota brīvība izpaust sevi savā ritmā, veikt patstāvīgas darbības.

Mums priekšā stāvošais uzdevums nav unikāls. Ir jau gandrīz gatavi līdzīgi risinājumi, kurus arī var izmantot kā prototipus. Sporta spēlēs, piemēram, procesa regulēšana notiek ar noteikumu palīdzību. Noteikumos norādīts, kā jāuzvedas spēlētājiem, ko drīkst un ko nedrīkst darīt. Taču noteikumos ne viss ir reglamentēts, paliek vieta patstāvīgām spontānām vai apdomātām darbībām ierobežojumu ietvaros. Ja ierobežojumi tiek pārkāpti, tad kāds „atgādina” par noteikumiem. Pārējā laikā spēle rit savu gaitu. Daudzās spēlēs atgādinātāja funkciju pilda, piemēram, tiesneši, kuri seko līdzī spēles gaitai, un ar svilpes, karodziņu, žestu vai citu līdzekļu palīdzību reglamentē procesu. Parasti iepazīšanās ar noteikumiem notiek ārpus spēles procesa robežām. Līdz spēles sākumam spēlētājiem jābūt zināmiem noteikumi.

Ko noderīgu dod mums informācija par šo spēles organizācijas veidu?

Pirmkārt, šeit iepazīšanās ar noteikumiem ir ārpus pašas spēles laika robežām, kuras laikā viņi izmanto noteikumus savu individuālo darbību reglamentēšanai pēc savas iniciatīvas. Faktiski, tas ir paņēmieni, kuru mēs vēlamies izmantot. Vienā laika periodā tiek paziņoti noteikumi. Citā periodā – noteikumi ievirza bērnu brīvu izpausmi.

Otrkārt, ir zīmes, kas regulē procesu. Sporta spēlēs tā ir žestikulācija vai tieša tiesnešu runas izmantošana, skaņas, gaismas signāli. Mūsu gadījumā var izdomāt savas zīmes – regulatorus, kuri dabīgi iekļautos dotās darbības procesā (sk. sadaļu „Multimediju līdzekļu izmantošanas piemēri”).

Tomēr aplūkojamā prototipā ierobežojumi ir visai stingri. Jo pat cietumā ir zināmas pakāpes brīvība darīt kaut ko pēc savas iniciatīvas, taču noteikumu ietvaros. Tikai šo iespēju ir par maz. Pamēģināsim pārveidot prototipu tā, lai palielinātu spēles dalībnieku radošo iespēju izpausmes. Vispirms izvēlēsimies pretrunīgo īpašību sadalījumu laikā. Aplūkojamā prototipa modelī noteikumi

ir gatavi un tos nepieciešams apgūt pirms uzsākt spēli. Ar burtu „**A**” apzīmēsim noteikumu apguves momentu, bet „**B**” – noteikumu izmantošanu. Sadaļai ir forma: $A \rightarrow BBB$ (iepriekšējā laikā viens, bet pamatlaikā – cits). Taču mums nav atsevišķa laika resursa noteikumu apgūšanai. Atšķirībā no plaši pazīstamās sporta spēles, mūsu spēle droši vien nav zināma spēlētājiem. Tādēļ labāk, lai noteikumi tiktu apgūti pakāpeniski, nelielās devās pēc shēmas: parādās nepieciešamība – tiek noskaidrots noteikums. Uzsākt spēli bez noteikumiem nav iespējams. Tādēļ, vispirms parādās pirmā noteikumu deva, bet pēc tam seko spēle un jaunu noteikumu devas nepieciešamība. Tad mijiedarbība iegūst šādu formu: $A \rightarrow B \rightarrow A_1 \rightarrow B_1 \rightarrow A_2 \rightarrow B_2 \rightarrow$ (viens vai otrs pēc kārtas). Šāda taktika jau uzlabo lietu gaitu, taču apstāšanās spēles gaitā un it īpaši ilgstošs pārtraukums ir ļoti nevēlams. Pamēģināsim darīt tā, lai **A** daļa (informācija par noteikumiem) būtu maksimāli īsa, tad iegūsim mainīgumu, pie kura notikums „a” noris tik ātri, ka praktiski neapstādina spēles darbību.

Šāda attiecība var tikt izteikta ar sekojošo formulu $\textcircled{a} \rightarrow BBB \rightarrow$ (visas šeit izmantotās formulas ņemtas no J.Muraškovska grāmatas *Биография Искусств*, (Mākslas Biogrāfija) 1.daļa, 170.lpp.)

Tālāk radās jautājums: „Vai var izdarīt tā, lai „**A**” daļas funkcija tiktu pildīta, bet apstāšanās nebūtu?” Ja atbildēšanai uz šo jautājumu mēs izmantotu parasto „veselo saprātu”, tad, visdrīzāk iegūtu negatīvu atbildi. Taču TRIZ pastāv un tiek izmantots jēdziens IGR (ideāls gala rezultāts). Šis ir ideālā rezultāta modelis, kam nepieciešams maksimāli pietuvināties. Šī mērķa sasniegšanai nepieciešams izmantot esošos resursus.

Ņemot vērā to, ka sižetu-lomu spēle ir interesanta arī jaunākā skolas vecuma bērniem, pamēģināsim izmantot šos resursus (sižets un lomas) lai radītu apstākļus, pie kuriem vadāmība un spontānums harmoniski pastāv līdzās praktiski vienlaicīgi. Darīsim tā, lai gatavu noteikumu mācīšanās vietā bērni „atklātu” tos darbības gaitā kā apstākļus, kuru noteikumu ietvaros „nāksies” darboties. Tā parasti notiek dzīvē: saskaramies ar ko jaunu, izpētām, noskaidrojam, ko ar to darīt un, iemācoties apieties, turpinām mijiedarbību. Tagad, vadības funkcija, izteikta ar nosacījumu palīdzību, kļūst par spēles daļu. Jo noskaidrošana ir spēles elements. Tādēļ, lai viss sāktu darboties, mums vajadzīgs vēl virzītājspēks. Stimuls, kas iniciēs šo spēku. Par meklējumu stimulu kļūst galvenais mērķis, kurš arī noskaidrojas spēles procesa gaitā. Šis galvenais mērķis saistīts ar spēles „galveno varoni” – Kosmisko Mazuli.

Jau pirmās tikšanās laikā bērniem kļūst skaidrs „iemesls”, kādēļ viņi ir uzaicināti. Noskaidrojas, ka pēc aculiecinieku teiktā, pilsētā, kurā dzīvo spēles dalībnieki, notiek dīvainas lietas. Šīs dīvainības atgādina bērna nedarbus, kuram piemīt fantastisks spēks: jo to, ko viņš izdarījis – nav pa spēkam nevienam cilvēkam. Pirmās tikšanās laikā piedalās profesors (viens no spēles vadītājiem), kurš „veicis” novērojamo parādību ātrus pētījumus. Viņš, demonstrējot faktus, pievērš visus savai hipotēzei, atbilstoši kurai, par „mazo huligānu” varētu būt ļoti attīstītas civilizācijas jauniņais pārstāvis. Visdrīzāk tas ir mazs bērns. Nonācis viņš šeit, visdrīzāk, nejauši (aizbildņi nav atrasti). Viņš nezina, kā tiek veidota dzīve pie mums. Viņam viss ir interesanti un viņš rotaļājas ar visu, kas vien pagadās pa rokai. Viņam patīk bērni, un liekas, ka tikai ar viņiem viņš gatavs nodibināt kontaktus. Iekams nav noticis nekas nopietns. Taču mēs nezinām ar ko bērns gribēs parotaļāties tuvākajā nākotnē. Nepieciešams steidzami ar viņu sadraudzēties un pasargāt viņu no bīstamām darbībām.

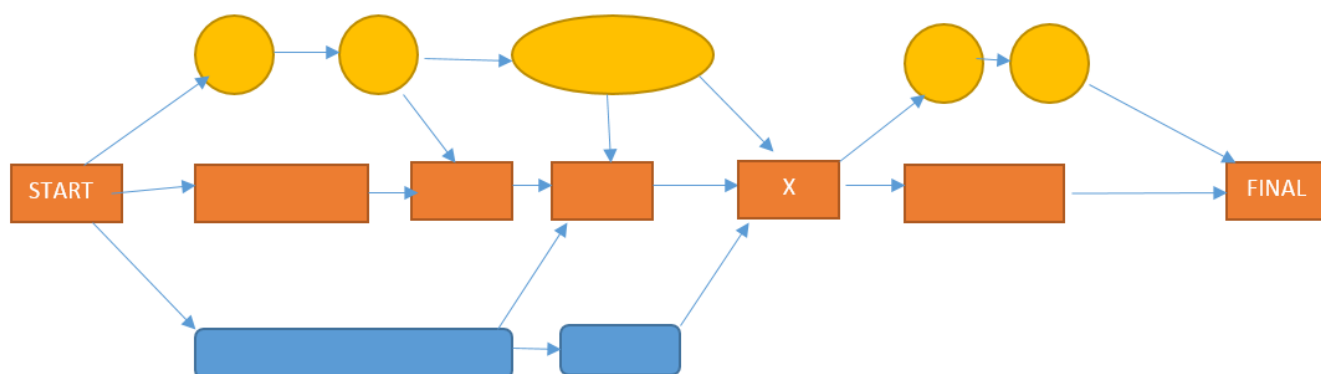
Pēc noteikumiem, noskaidrotiem spēles sākuma momentā, kļūst skaidrs, visdrīzāk, tikai bērni var veikt „svarīgo misiju”. „Visdrīzāk” – tādēļ, ka tā ir hipotēze. To nepieciešams pārbaudīt. Bez tam,

hipotēzē nav teikts, ka bērni vienatnē „glābs Pasauli”. Minētie nosacījumi neizslēdz no spēles pieaugušos. Šai domai uzreiz tiek piesaistīti dalībnieki, lai nerastos pamestības sajūta. Turpmākajās darbībās tiek noskaidrots, ka vecāki un bērni var darboties kopīgi kā kosmisko lidojumu vadības centrā, palīdzēt ar kompetentiem padomiem, emocionāli atbalstīt, paust savu Mīlestību un Ticību tam, ka bērni ar visu tiks galā. Taču galvenais darbs – tiešais kontakts, līdzīgi kā kosmonautiem orbītā, jāpaveic pašiem bērniem. Bez viņu patstāvīgās radošās darbības, bez prasmes ātri orientēties un pieņemt lēmumus, nekas nesanāks.

Uzdevumi ar nolūku tiek ņemti sarežģīti. Tā rezultātā, izpildei katram dalībniekam būs nepieciešams maksimāli parādīt savas spējas. No sākuma kaut ko izdosies paveikt, izmantojot iepriekšējo zināšanu un prasmju bagāžu, bet turpmākajā spēles gaitā nāksies daudz ko mācīties. Sevišķi jāmācās sadarboties un savstarpēji vienam otru atbalstīt, pie kam viena dalībnieka vājumu var kompensēt otra spēks. Bet, ja šajā darbības jomā izdodas ievērojami pāvirzīties uz priekšu, tad vājības un trūkumi pie pareizas pieejas var tikt pārvērsi spēkā. Nepieciešams iemācīties savstarpēji būt uzmanīgiem vienam pret otru, pieņemt vienam otru, un arī sevi pašu, ņemot vērā ne tikai pozitīvās īpašības, bet arī trūkumus. Spēles procesā tiks akcentēta katra dalībnieka unikalitāte, taču, vienlaicīgi arī tiks radīti apstākļi, pie kuriem rezultātu varēs sasniegt tikai pateicoties efektīvai sadarbībai un kopējiem spēkiem.

Skaidri redzams, ka dažādām komandām izdosies savādāka spēle, jo viņu gatavība šķēršļu pārvarēšanai būs dažāda. Nedrīkst pieļaut absolūtu komandas zaudējumu, pēc kura var sekot spēlētāju pašnovērtējuma zudums. Taču „viegla” spēle ir tikpat neefektīva. Nepieciešams veiksmju un neveiksmju, slodzes un atpūtas, nopietnības, koncentrēšanās un humora, bezbēdības līdzsvars. Darbību saturam spēles iekšienē arī jāatbilst grupas dalībnieku iespējām un vajadzībām. Ar iespējām, kuras, starp citu, dinamiski mainīsies spēles gaitā. Šo prasību kontekstā saprotams, ka spēle kā sistēma nevar palikt statiska, nemainīga. Likumsakarīgi, ka tai jāklūst dinamiskai. Tādēļ mūsu risinājumā stingri, nemainīgi prototipa noteikumi tika padarīti dinamiski un pārvērtās apstākļos, kuru ietvaros notiek darbības un šie apstākļi mainās spēles gaitā. Dinamiskums – tas ir elastīguma sasniegšanas veids, kas ļauj mainīties atbilstoši prasību izmaiņām. Kas var palīdzēt uzturēt sistēmas „Spēle” dinamiskumu? Viens no līdzekļiem – modularitāte.

Kā likums, pat vienu sistēmu būvēt no jauna, no nulles, ir ļoti dārgi. Viens no izdevumiem – laika patēriņš. Situācija mūsu spēlē var izmainīties, bet reakcijai jābūt praktiski momentānai. Ja stādāmie priekšā spēles notikumus kā scenāriju, tad mums būs nepieciešams daudz gatavu scenārija variantu. Tas var būt arī viens moduļa „daudz variantu scenārijs”, kurā galvenie funkcionālie punkti tiks saglabāti, bet viss pārējais var mainīties. Zemāk parādīta šīs idejas shēma.



Dotajā shēmā ļoti nosacīti un nodalīti parādīta spēles procesa ideja ar daļu (moduļu) nomaiņu). START- nozīmē procesa sākumu, FINAL – procesa pabeigšanu. X- mezgls (reālajā versijā to vajadzētu būt vairāk). Ar bultām parādītas iespējamās pārejas uz nomainīto daļu (moduļi).

Pēc laika un slodzes daļas (moduļi) var būt dažāda lieluma. Sākuma daļā (daļās) īpaši, kā arī periodiski, visas spēles laikā jāveic dalībnieku iespēju līmeņa testēšana, kas ļauj nepieciešamības gadījumā izvēlēties pareizo moduli, uz kuru nepieciešams pāriet. „Mezgli” sinhronizē sazarotos procesus. Mezgli ir arī galvenie, kopējie momenti neatkarīgi no spēlētāju līmeņa.

Mūsu gadījumā, pat pie fantastiskām moduļu sistēmas pārkārtošanas iespējām, mēs neiegūsim vajadzīgo efektu, ja nebūs šī procesa vadības. Nepieciešams kaut viens elements, ar kura palīdzību var tikt veikta vadība. Mūsu spēlē – tas ir pats kosmiskais mazulis, jo galvenais uzdevums – pasargāt mazuli no bīstamām darbībām. Šim nolūkam nepieciešams ar viņu veidot kontaktu un „atbildēt” uz citplanētieša paradoksālajiem „jautājumiem”. Acīmredzami ir divi situācijas vadības veidi izmantojot Mazuļa reakciju. Pirmkārt, no viņa reakcijas ir atkarīgs: vai saskarsme ievirzīsies pareizā gultnē, vai tā būs aktīva vai vispār izbeigsies. Otrkārt, jautājumu un uzdevumu sarežģītības pakāpe arī ir atkarīga no Mazuļa. Viņš „kontaktējas” ar dalībniekiem. Ko tieši viņš „pajautās” ir atkarīgs no spēles vadītāja komandas, kas „orientējas” uz situāciju, saistītu ar saskarsmi ar viņu, nepieciešams atbildēt uz diviem jautājumiem:

1. Kā jāizskatās „kosmiskajam mazulim un
2. kā ar viņu kontaktēties”

2.uzdevums. Kā jāizskatās „kosmiskajam mazulim” un kā ar viņu kontaktēties

Lai atbildētu uz šiem jautājumiem, padomāsim – kādus uzdevumus esam nosprauduši izmantojot kosmisko mazuli.

Viņš nedrīkst izraisīt bailes un atbaidīt. Mazuļa veidols izvēlēts vairāku iemeslu dēļ. Pirmkārt, bērns, kā likums, neizraisa bailes. Grūti turēt aizdomās, ka viņam ir kaut kāds nodoms, tai skaitā arī ļauns nodoms. Otrkārt, tiek uzskatīts, ka viņš ir jaunāks par pašiem spēles dalībniekiem un var izraisīt sajūtas kā pret mazuli, kam nepieciešama palīdzība (pie kam, palīdzību tieši no komandas locekļiem, bet dažreiz arī personīgu palīdzību). Viņa izdarības ir nevainīgas, smieklīgas. Visas šīs rakstura īpašības nepieciešamas lai radītu labvēlīgu iespaidu, veidolu, kas neizraisa bailes. Taču viņš ir tālas, ļoti attīstītas civilizācijas pārstāvis. Viņš ir citādāks.

Citādāks, neparasts – tās ir īpašības, kuras rada iespēju izvest spēlētājus ārpus standartu robežām, mācīt domāt un redzēt situāciju no dažādiem aspektiem, taču, vienlaicīgi, neparastais (tas, kas sevišķi stipri atšķiras no parastā) dabīgā ceļā dara uzmanīgus. Kā šajā kontekstā jāizskatās mazulim? Un vai viņam vispār „jāizskatās”?

Televīzijas programmas un kino pieradina mūs pie standarta risinājumiem. Citplanētieši ir saprātīgas būtnes un gandrīz vienmēr tās ir cilvēkveidīgas būtnes un tiek veidotas kā normāla cilvēka izkropļojums ar grima un tērpu palīdzību. Šāda norise ir dabīga. Saprāta un cilvēkveida apvienojums ir arī cilvēkiem ļoti sagaidāms. Pat leģendās par delfīniem, kas ārēji nepavisam nav līdzīgi cilvēkiem, kopā ar to saprāta atzišanu, tiek norādīts uz to, ka viņi kādreiz bijuši cilvēki. Laikam jau kaut kādu līdzību ar cilvēku sagaida arī bērni.

Liekas, ka jautājums atrisināts. Uzaicinām aktieri, labu improvizētāju, kas prot sadarboties ar bērniem, grimējam viņu, izdomājam tērpus un... Radām neiedomājami lielu mazuli. Ne tik lielu kā Staņislavam Lemam romānā „Solaris”, bet pietiekoši lielu, lai riskētu radīt mums nevajadzīgas asociācijas. Nenesīs veiksmi arī ideja pārgērbt bērnu. Šāda loma viņam ir ārkārtīgi sarežģīta. Maza auguma pieaugušais, kurš līdzinās izmēros, teiksim, pirmsskolas vecuma bērnam, varētu patiesi attēlot „mazuli”. Taču šajā gadījumā tēls būs ar lielu samākslojumu. Bez tam, visdrīzāk, būs grūti atrast šāda auguma talantīgu aktieri-improvizētāju, kas būtu spējīgs savstarpēji sadarboties, spēlēt ar bērniem, saprast viņu valodu, kurā notiks darbības (un valodas dažādām grupām mainīsies), lai būtu notiekošā lietas kursā. Un vai mums ir nepieciešama šāda maskarāde?

Teātra sabiedrībā zināms, ka karali spēlē svīta. Karalis var nekad neparādīties, bet klātbūtnes sajūta būs. Tiešā nozīmē šādu gājienu, protams, nevar izmantot. Bērniem nepieciešams ne tikai sajūst klātbūtni, bet arī sastapties ar varoni (vēlams, reālā laikā). Taču formula „karali spēlē svīta” – ir labs pamatojums un mēs to izmantosim.

Šīs idejas kontekstā, mēs varam atbildēt uz jautājumu par to, kādam jāizskatās Mazulim. Atbilde būs tāda: nekā viņam nav jāizskatās, viņa klātbūtni nodrošinās virssistēmas resursi.

Sistēmas pieeja ieņem svarīgu vietu TRIZ. Par sistēmu tiek saukts „tāds elementu savienojums, kurš kopumā iegūs jaunu kvalitāti” (Muraškovska J.S. Биография Искусств, (Mākslas Biogrāfija) 1.daļa, Petrozavodska: Skandināvija, 2007.- 234.lpp.: il.). Sistēmu sastādošie elementi tiks saukti par apakšsistēmām, pati sistēma var izrādīties par virs sistēmas elementu. Mazulis kā veidols, kura loma ietilpst visu spēles dalībnieku virssistēmā: citos veidos, lomās, apkalpojošā personālā un pašos spēlētājos. Jo visi minētie spēlē lomu.

Taču tas vēl nav viss, kas var tikt iesaistīts. Mūsu spēle – televīzijas spēle. Pat, ja tā nekad netiks parādīta, to uzņem. Visa aparatūra: kameras, gaismas, skaņa, monitori (displeji, uz kuriem tiek parādīta bilde, videoieraksta kontrolei) miksera pults, austiņas, dekorācijas, butaforija, rekvizīti un daudz kas cits var tikt iekļauts resursu bāzē.

Tādā veidā, mūsu „svītai” ar savām darbībām jākompensē klāt neesošais varonis un jārada:

1. klātbūtnes sajūtu
2. saskarsmi reālā laikā

Pilns „svītas spēles” apraksts ir pārāk ietilpīgs. Mēs pieskarsimies tikai dažiem momentiem un neakcentēsim uzmanību uz detaļām.

Profesors – izgudrotājs (laboratorija) un daudzi citi.

Vārdā „profesors” mēs nosauksim funkciju kompleksu, kuru var realizēt gan viens jebkura dzimuma cilvēks, gan cilvēku grupa. Jebkuram variantam ir priekšrocības un trūkumi. Ja funkciju realizē divi cilvēki, tad duets jebkādā sastāvā (viendzimuma vai dažādu dzimumu) sniedz dialoga iespēju, iespēju aplūkot parādību no divām pusēm. Pie dažādu dzimumu spēlētājiem rodas papildus nianse: sievišķīgā vai vīrišķīgā komunikācija ar dažādu dzimumu bērniem (vairāki aspekti, tai skaitā, kautrēšanās). Bez tam, ar reālu attiecību novērošanu, bērni var saskatīt pareiza risinājuma atrašanas veiksmes neatkarību no dzimuma piederības. Katrs dueta dalībnieks izdarot kļūdas atzīst tās un priecājas par risinājuma atrašanu, neatkarīgi no tā, kuram pirmajam tas ienāca prātā. Pie grupas sastāva paplašināšanas, bērnu uzskatāmības un pašmācības iespējas

novērojumos pieaug. Panākumu otra puse – sarežģīta darbību koordinācija, prasa lielu dalībnieku meistarību. Bērni un profesors ar viņa laboratoriju kļūst par vienu veselu, kas pilda ārkārtīgi svarīgu un sarežģītu misiju.

Viena no „profesora” funkcijām – darīt zināmus grupā spēlējošajiem bērniem „pētījumu rezultātus”, kas veikti bērnu prombūtnes laikā, demonstrēt apkopotos un klasificētos datus par „Mazuļa” darbībām. Šim nolūkam tiek izmantoti dažādi līdzekļi: no stāstījuma līdz „dokumentāla” video demonstrēšanai. Bez tam, „profesors” ir cilvēces uzkrāto zināšanu eksperts.

Cita „profesora” funkcija – sniegt kontaktēšanās līdzekļus: „visiespējamāko aparatūru”. Kontakts ar „Mazuli” nav tiešs, bet notiek ar „aparatūras” starpniecību, tā „uztver” signālus no „Mazuļa”, kurš kontakta brīdī atrodas tālu (dažreiz Jupitera vai Venēras rajonā, Antarktīdā vai Āfrikā). Kāpēc mēs attālinām „Mazuli”? Šis „vadāmās distances” paņēmiens nepieciešams divu iemeslu dēļ.

Pirmkārt, dīvainais objekts, kas atrodas sienas otrajā pusē, kā lauva zoodārzā, nav tik briesmīgs, cik interesants. Ja nojauktu sienu - izjūtas dabīgā veidā krasi izmainītos. Ja mēs vadām sienu, drošības sajūta ir augstāka. Mēs varam atvērt durvis pēc savas vēlēšanās, kad būs pilnīgi pārliecināti par drošību.

Otrkārt, multimediju tehnoloģijas, kas „netieši savieno” spēlētājus ar „Mazuli”, dod lielu spēlētāju ideju, radošās dalības, elastīgas spēles procesa vadīšanas iztēles iespēju spektru, nekā tīri „teatrālu” risinājumu. Virtuālo vieglāk pārveidot. Reālas attiecības norisinās starp spēlētājiem un vadītāju.

Multimediju līdzekļu izmantošanas piemēri

Parādīsim dažus multimediju līdzekļu izmantošanas piemērus.

„Mazuļa” tēla veidošana

Piemēram, kādā brīdī bērni uzzina, ka Mazulim nav tāda ķermeņa kā mums un viņš vispār nekā neizskatās. Pie viņiem tur, ja tas ir nepieciešams, var pieņemt jebkuru formu. Taču viņš vēl ne visai labi to prot izdarīt. Viņam ļoti patīk kontaktēties ar bērniem un viņam liekas, ka saskarsme notiks labāk, ja viņš kļūs redzams. Viņš grib, lai bērni palīdzētu atrast viņa ārējo veidolu, bet varbūt arī vairākus savus redzamos tēlus, ar kuriem viņiem būtu patīkami kontaktēties. Bērniem nepieciešams izskaidrot ar dažādu līdzekļu palīdzību, tai skaitā tehnisko, kā viņam vajadzētu izskatīties. Strādājot pie tēla, bērni zīmē modeli, pēc tam, kopā ar „Mazuli”, bet īstenībā ar operatoru rada tēlu.

Austiņas un spēles vadīšana

Ļoti svarīgi katram izjust savu nozīmīgumu komandas panākumu sasniegšanā. Vēl arī svarīgi iemācīties saskatīt labo citos. Daudzkanālu sistēma un austiņas var palīdzēt sadalīt svarīgu informāciju un tādā veidā vadīt situāciju. Piemēram, komandas sastāvā var būt ne visai veikls un ne visai apķērīgs spēlētājs. Viņa personīgās neveiksmes pazemina viņa pašnovērtējumu. Komandas locekļi arī sāk ne visai labi pret viņu izturēties. Tas viss sāk iespaidot turpmāko neveiksmnieka pašnovērtējuma krišanos. Ja atstāt visu kā ir, neveiksmnieka pašnovērtējums pazemināsies un palielināsies neveiksmes darbībā. Un lūk, epizodē, kad nepieciešams „noklausīties ēteri”, lai fiksētu svarīgus signālus, tieši uz „neveiksmnieka” austiņām tiek padoti šie signāli. Viņam ir vadošā

informācija, viņš padot signālus citiem, un tie atrod pareizās pozīcijas un arī saņem signālu, pastiprina to. Dotajā gadījumā modelētie panākumi izmaina savstarpējās attiecības: komanda pateicīga par viņa precīzo rīcību, bijušais neveiksmnieks sāk sajust, ka arī viņš ir noderīgs, utt. Cikli sāk griezties uz pretējo pusi. Viņa pašapziņa aug, komandas gars nostiprinās. Pakāpeniski uzkrājas pieredze, kas apstiprina visu pašnovērtējumu un nozīmīgumu.

Spēles filmēšana

Uzņemšanas grupa atklāti veic spēles filmēšanu. Viss tās sastāvs ir „profesora laboratorijas” locekļi, un, tātad, bērnu draugi un kolēģi šajā svarīgajā lietā, nodibina kontaktu ar „Kosmisko mazuli”. Filmēšana, zināmā mērā, palīdz vēlreiz aplūkot notikumus un atklāt kļūdas. Pārdomāt un izmainīt darbības taktiku. Analīzē obligāti jāpiedalās bērniem, bet kļūdas var izdarīt pieaugušie kolēģi, pat pats profesors. Visu piezīmes noklausās visi un pieaugušie parāda piemēru, kā uztvert piezīmes un kopā ar bērniem nonākt pie izgudrojuma, kā izvairīties no pieļautajām kļūdām.

Pēcvārds

Pabeidzot mūsu piezīmes, attiecībā uz TRIZ mūsu praksē, gribētos uzrakstīt dažus vārdus par to, kādu labumu mēs ieguvām un kādas grūtības mēs izjutām apgūstot un izmantojot TRIZ.

TRIZ – tā nav atsevišķa metode, bet gan sarežģīta sistēma, kurā ietilpst metodes, paņēmieni, sistēmas attīstības likumi, informatīvais fonds un daudz kas cits. Vēl vairāk, tā ir sistēma, kas pastāvīgi attīstās. Saprotams, ka daudz efektīvākai izmantošanai nepieciešama pilnīga pārzināšana. Taču spriežot pēc savas pieredzes, jau dažu metožu apguve, uzreiz dod efektu. Pie kam, nav svarīgi, risinām mēs uzdevumu ar tehnisko sistēmu, mākslinieciski vai sociāli. Dabīgi, ka TRIZ apguvei tiek patērēts laiks. Kaut kas tiek uztverts viegli, piemēram, IGR, pretrunu formulējums un to risinājumu standarta paņēmieni. „Sistēmu operators” teorētiski tiek uztverts viegli, taču praksē sapinies sistēmas, apakšsistēmas, apakš-apakšsistēmas, antisistēmas funkciju noteikšanā. Šīs daļas apguve acīmredzot prasa daudz vairāk laika. Galvenais, kas šeit ir kā matemātikā, apgūstot aritmētiku, var risināt aritmētikas uzdevumus, negaidot diferenciālās skaitļošanas apguvi. Tomēr, neviens jau neliek sēdēt pie aritmētikas. Izveidojot radošo vidi pašam sevis apliecināšanai, mēs tajā iekļaujam „talantīgu domāšanu”, kuru var apgūt ar TRIZ palīdzību.