

ZINĀTNES TEĀTRA

rokasgrāmata

SATURS

IEVADS	3
ROKASGRĀMATAS STRUKTŪRA – NORĀDĪJUMI PAR TĀS LIETOŠANU	3
1. DAĻA - TEORĒTISKIE UN METODOLOĢISKIE ASPEKTI	5
1. ZT – ZINĀTNE TEĀTRĪ	5
1.1. Pārskats par ZT metodoloģiju	5
1.2. ZT metodes mērķi	6
1.3. „ZT stundas” plānošana	8
1.4. Vadītāja domāšanas veids	9
1.5. Stāstīšanas māksla	11
2. DABASZINĀTŅU MĀCĪŠANA	12
2.1. Dabaszinātņu mācīšanas mērķi	12
2.2. Mācību metodoloģijas salīdzinājums	13
3. TEĀTRA VIETA DABASZINĀTŅU MĀCĪŠANĀ – IESPĒJAS UN BŪTISKIE JAUTĀJUMI	19
3.1. Scenārija rakstīšana	19
3.2. Dažādi inscenēšanas līmeņi	24
3.3. Kā zinātnes tēmu pārvērst stāstā	24
3.4. Kā veidot stāsta attīstību	25
3.5. Scenārija rakstīšana	25
4. TEĀTRA STUDIJA – ĪPATNĪBAS DARBĀ AR JAUNIEŠIEM UN JAUNIEŠU VAJADZĪBĀM	24
4.1. Darba konteksts – nodarbības elementu organizēšana/vadība	24
4.2. Studijas nodarbību metodoloģija	26
2. DAĻA – NO TEORIJAS UZ PRAKSI	34
Priekšvārds	34
5. AUDZĒKŅU AKTĪVAS LĪDZDALĪBAS VEICINĀŠANA – KĀ RADĪT „KOMFORTA ZONU”	35
5.1. Ievadnodarbības – process piecās tikšanās reizēs	35
6. ZINĀTNES TEĀTRA UZVEDUMI – ĪSTENOŠANAS PROCESS	51
6.1. Ierobežojumi un resursi	55
6.2. Process – norādes	57

IEVADS

Zinātnes teātris (ZT) ir inovāciju pārneses projekts, kas apstiprināts Mūžizglītības programmas (MP) 2013.–2015. gadā īstenotajā Leonardo da Vinči apakšprogrammā.

Tajā ir izvirzīta didaktiska metodoloģija, kurai pamatā ir obligātajā mācību programmā paredzētā dabaszinātņu satura pārnese, izmantojot inscenēta teātra uzveduma paņēmienus.

Metodi ir izstrādājusi Romas Universitātes Fizikas fakultāte „Tor Vergata” un kultūras biedrība „IL Globetto”, un tā ir vairāk nekā desmit gadu ilgas pieredzes rezultāts, inscenējot, rīkojot un izrādot vidusskolas jaunāko klašu skolēniem paredzētus „dabaszinātņu uzvedumus”.

Ieviešot ZT metodoloģiju, tā tika nodota tālāk Itālijas, Grieķijas, Turcijas, Latvijas un Nīderlandes partneriem.

Tiešie labuma guvēji no īstenotajām pārneses darbībām bija galvenokārt vispārīzglītojošo skolu skolotāji un skolēni.

ROKASGRĀMATAS STRUKTŪRA – NORĀDĪJUMI PAR TĀS LIETOŠANU

Šī rokasgrāmatas redakcija ir tapusi sadarbībā ar visiem partnerības dalībniekiem, īstenojot Zinātnes teātra (ZT) projektu.

Izklāstītā metodoloģija ir starptautiska darba rezultāts, kuru mērķis bija integrēt divu veidu labu praksi, proti,

- didaktisku metodi obligātajā izglītības programmā paredzētā dabaszinātņu satura mācīšanai, ko izstrādājusi Romas Universitātes Fizikas fakultāte „Tor Vergata” un kultūras biedrība „IL Globetto” un kas ir vairāk nekā desmit gadu ilgas pieredzes rezultāts, inscenējot, rīkojot un izrādot vidusskolas jaunāko klašu skolēniem paredzētus „dabaszinātņu uzvedumus”;
- mācību un izglītojošo procesu, kuram pamatā ir Itālijas sociālā kooperatīva „Moiselle Le Blanc” izstrādātie teātra uzveduma rakstīšanas paņēmieni. Laikā no 2009. līdz 2014. gadam divu starptautisku projektu veidā¹ metode tika pārnesta Itālijā, Rumānijā, Grieķijā, Vācijā un Nīderlandē, paredzot to skolotājiem, pedagogiem, instruktoriem un sociālā un kultūras darba speciālistiem, kas strādā ar jauniešiem, kuriem draud risks būt izslēgtiem sabiedrības un darba tirgus, pasākumos, kuru mērķis ir novērst priekšlaicīgu mācību pārtraukšanu.

¹ Gan „Teatralizēta uzveduma rakstīšana” [Writing Theatre] (2009-2011), gan „Teatralizēta uzveduma rakstīšana skolā” [Writing Theatre at School] (2012-2014) ir apstiprināta Mūžizglītības programmas Leonardo da Vinci apakšprogrammā – Inovācijas projektu pārnese. Teatralizētu uzveduma rakstīšanas projektu, ko atzina par Mūžizglītības programmas labas prakses projektu, 2012. gada jūnijā iekļāva Birmingemā (AK) notikušās konferences „Mūžizglītība visiem” programmā. Plašāka informācija – www.writhingtheatre.eu

Rokasgrāmatā ir divas **galvenās daļas**:

- 1. daļa** Četras nodaļas, kurās ilustrēti teorētiskie un metodoloģiskie aspekti
- 1. nodaļa Sniedz ievadu ZT metodoloģijas vispārīgajos aspektos
 - 2. nodaļa Pievēršas dabaszinātņu mācīšanas/apguves noīmei tiešas pieredzes ceļā, analizējot grūtības, ar kurām sastopas skolēni ar atšķirīgu zināšanu apguves līmeni
 - 3. nodaļa Izklāsta teātra uzveduma rakstīšanas pamatprincipus
 - 4. nodaļa Analizē teātra mākslai veltītas nodarbības metodoloģiju
- 2. daļa** „No teorijas uz praksi” ir iedalīta divas nodaļās, un tajā ir praktiski piemēri par to, kā veidot mācību nodarbības ar mērķi radīt inscenētus dabaszinātņu uzvedumus
- 5. nodaļa Sniedz izklāstu par formātu, kādā veidot 5 nodarbības, kas veltītas galvenajām teātra mākslai raksturīgajām darbībām un sagatavo pamatu inscenēto dabaszinātņu uzvedumu idejas rašanai, rakstīšanai un īstenošanai.
 - 6. nodaļa Ilustrē procesu, kas ir pamatā inscenēta dabaszinātņu uzveduma radīšanai, kurā zinātniskais saturs apvienojas ar teātra mākslas paņēmiem.

1. DAĻA – TEORĒTISKIE UN METODOLOĢISKIE ASPEKTI

1. ZT – ZINĀTNE TEĀTRĪ

1.1. Pārskats par ZT metodoloģiju

Dabaszinātnēm var nodoties kā jautrai un aizraujošai spēlei. ZT metodoloģija ir izstrādāta tā, lai tās rosinātais mācīšanas un apguves process stimulētu jauniešu interesi par dabaszinātnēm un zinātnisko saturu, kā arī radošo prasmju izmantošanu. Uzveduma veidošana, sasaistot teātra mākslas paņēmienus un zinātnisku eksperimentu, rada pavisam jaunu mācīšanas un apguves pieredzi, kas atšķiras no tradicionālās pieejas (galvenokārt jēdzienu pārnese no augstākstāvošā zemākstāvošajam) un ir vērsta uz mijiedarbību un sadarbību darbā.

Rezultātus, ko dod ierosinātās metodoloģijas piemērošana, var apkopot šādi:

- dabaszinātņu priekšmetu mācīšanas pilnveidošana;
- jauniešu/skolēnu intereses vairošana par dabaszinātņu saturu un jēdzienu apguvi, tostarp vissarežģītākajām lietām;
- jauniešu/skolēnu motivācijas stiprināšana darbam grupā un to jauniešu/skolēnu integrācija/iekļaušana, kuriem raksturīgas uzvedības problēmas un/vai kuri aug nelabvēlīgā vidē;
- pedagoga/vadītāja inovācijas spēju izpaušanās;
- vienā un tajā pašā teritorijā/rajonā strādājošo izglītības/ mācību iestāžu/organizāciju sadarbības tīkla veicināšana;
- jauno cilvēku plašāka novirzīšana uz dabaszinātņu fakultātēm.

Viena no stiprajām pusēm, kas piemīt ZT modelim, ir spēja tieši iesaistīt visus, kas piedalās stundas gaitā, mainīt saturu, metodoloģiju un valodas stilu atkarībā no skolēnu izglītības līmeņa. Visvieglāk ir iesaistīt bērnus vecumā no 7 līdz 10 gadiem. Būtiski ir uzsākt vienkāršu filozofisku dialogu, pārveidojot abstraktu koncepciju stāstā, lugā vai praktiskā piemērā, atceroties, ka gadījumos, kad tas ir vajadzīgs, ir jārunā zinātniskā valodā.

Paturot prātā, ka ķīmiju, fiziku un matemātiku bieži uzskata par garlaicīgiem un grūtiem priekšmetiem, kas domāti tikai dažiem apdāvinātiem skolēniem, mēs veidojam stundas tā, lai tajās varētu piedalīties visi skolēni, iesaistoties daudzajos eksperimentos, kas veido katru stundu.

Mēs vēlamies nevis vienkārši pārvērst dabaszinātņu priekšmetus, kurus bieži vien uzskata par grūtiem un sarežģītiem, spēles laukumā, kur var jauki, bet bezsaturīgi nodoties rotaļām, bet ievadīt šo priekšmetu mācīšanu citā – eksperimentālā – gultnē. Zināšanu apguvi un atmiņu veicina saistība ar emocionālo aktivitāti. Mēs visi labāk atceramies to, kas saistīja mūs emocionāli, neatkarīgi no tā, vai šīs emocijas bija satraukums, ziņkāre, neziņa vai dusmas. Turklāt ar pozitīvām emocijām saistītās atmiņas izrādās vieglāk atsaucamas atmiņā un skaidri un precīzi organizējamās. Mūsu iniciatīvas veiksmē un vērtība ir tā, ka mēs esam atraduši labu metodi, kā mācīt dabaszinātņu priekšmetus tā, lai vienmēr – katrā stundā – tiktu iesaistīta visa klase un nevis tikai labākie un talantīgākie skolēni.

1.1.1. Uzmanības piesaistīšana un vadīšana

Skolēnu uzmanības loks ar vecumu paplašinās, tomēr vecumā no 11 līdz 14 gadiem audzēkņi mazāk vēlas iesaistīties šādā pieredzē un kļūt par tās galvenajiem varoņiem. Profesionāļiem, kas vēlas izmantot mūsu metodoloģiju, jāzina daži lietderīgi paņēmieni, kā piesaistīt un noturēt visas auditorijas uzmanību. Pamata rīks, kas nosaka vienu no galvenajām ZT iezīmēm, ir drāmas valodas izmantošana katrā stundā, iekļaujot tajā jokus, spēles un improvizāciju. Šī vienkāršā formula atvieglo jēdzienu un definīciju pārnešanu un veicina debates un spriešanu darba grupās.

1.1.2. Inscenēšana

Stundu un tekstu inscenēšana ir mūsu modeļa centrā. Teātrī viss ir lielāks – šī definīcija attiecas ne vien uz rekvizītiem – mašīnām un dekorācijām –, bet arī pašu aktieru žestiem. Kustībām jābūt plašām un vērīgām ar skaidru uzsvāri, lai tās būtu nepārprotamas un dramatiskas. Ja uz kaut ko norāda, tas jā dara ar visu roku, sākot no pleca. Inscenējot kustību vai darbību, tai jābūt redzamai katram, kas atrodas telpā. Savās stundās mēs laboratoriju pārveidojam īstā skatuvē ar krāsainām dekorācijām un galdiem, kuri ir pilni instrumentu un rekvizītu. Pirmkārt, rīkiem jābūt ar *teātrim raksturīgiem gabarītiem, piemēram, ūdens pudele kļūst par 5 litru lielu trauku!*

Ja šāda mēroga rīki nav pieejami vai tos nevar izgatavot, izmanto videokameru, kas reālā laikā projicē visu notiekošo uz lielā ekrāna, vai arī fotoattēlus, diagrammas, prezentācijas un videofilmas. Visi šie nosacījumi ļauj baudīt stundu visai auditorijai un pārveidot vienkāršu eksperimentu lieliskā izrādē.

1.2. ZT METODES MĒRĶI

1.2.1. Zinātne kā mīklas atminējums

Bērna tipiskais izziņas process pamatojas uz ziņkārību – bērns vispirms mācās no pieredzes, un pēc tam – sāk spriest par šo pieredzi. ZT didaktisko pieeju var definēt kā „nodarbību ziņkārīgajiem”, kur jauniešus motivē izzināt sev apkārt esošo pasauli ar zinātnisku eksperimentu un spēļu starpniecību. Līdztekus citām pieejām, par kurām mums ir zināms (piemēram, uz izpēti balstītā zinātnes izglītība (*IBSE*); Harolda Kroto [Harold Kroto] „Zinātne bērniem”, Leona Lēdermana [Leon Lederman] radītā „hands-on” programma utt.), mūsu izvirzītais izglītošanas ceļš – kuru var definēt kā „spēli zinātnes teātrī” – pamatojas uz šādiem pedagoģiskajiem principiem:

mācības kā teatralizēta spēle – audzēkņus tieši iesaista stundā, tiem kļūstot par „aktieriem, kas pauž zinātniskas atziņas” dabaszinātņu tēmu inscenēšanas rezultātā;

eksperimentāla metodoloģija un interaktīva konsultēšana – audzēkņus motivē spriest, piemērojot metodi „mācies darot”, ar teatralizēta uzveduma palīdzību, izmantojot laboratorijas aprīkojumu;

sadarbības kritēriji – audzēkņus tieši iesaista inscenētā uzveduma veidošanā, un šī procesa gaitā viņi skaidro zinātniskas parādības. Šajā procesā viņi apmainās domām un sadarbojas, veidojot „kolektīvu zinātību”.

Ņemot vērā minēto, ZT pieejas galvenie mērķi ir šādi:

1) Panākt, lai audzēkņi izprastu „precizitātes” jēdzienu, kas dabaszinātnēm raksturīgs pašām par sevi – dabaszinātņu pievilcība un skaistums ir to precizitātē.

Viens no vissaistošākajiem eksperimentiem ir polāro un nepolāro (ūdenī šķīstošo un nešķīstošo) šķidrumu jaukšana. Pirms uzsākt eksperimentu, skolēnus informē par to, ka jāstrādā pāros un visiem vienlaicīgi, jo mēs vēlamies viņiem parādīt, ka zinātniskam eksperimentam vienmēr jābūt reproducējamam – ja konkrētus rezultātus eksperimentā gūst cilvēks, kas dzīvo Romā, tāds pašus rezultātus gūs arī cilvēks, kas dzīvo Rīgā, ja veiktais eksperiments būs tieši tāds pats.

2) Individuālā un kolektīvā mācīšanās

Neatkarīgi no tēmas, priekšmeta, stundas, eksperimenta vai spēles, kuru vēlas veikt vadītājs, būtiski ir iesaistīt katru audzēkni un palīdzēt gan viņam, gan visai grupai nonākt pie „izpratnes”. Ja skolēns nezina atbildi uz konkrētu jautājumu, ja jēdziens nav izprasts, vadītāja uzdevums ir virzīt katru skolēnu un grupu kopumā, lai visas grupas spēkiem jautājums tiktu atrisināts. Vajadzības gadījumā vadītājam, piemēram, atkal un atkal jāatkārto eksperiments vai jāstimulē audzēkņi, līdz tie saskata loģisko saistību utt.

3) Visiem ir jājūtas nepiespiesti

Mikroklimats ir svarīgs – jo brīvāk visi jūtas, jo labāk visiem (arī vadītājam!) – audzēkņi vairāk pievērsīs uzmanību un labāk izpratīs notiekošo; vadītājs panāks labāku grupas darbu un „mācību rezultātu” sasniegšanu. Kādi ir galvenie elementi, kas jāņem vērā, lai grupa justos ērti? Vispirms pretēji tradicionālajai pieejai vadītājam nav jādomā par atzīmēm. Viņam/viņai jāņem vērā visi audzēkņi – t.i., jāspēj vienā un tajā pašā līmenī iesaistīt visi apmācāmie, pat tie, kuriem ir īpašas problēmas vai grūtības. Turklāt vadītājam jāstimulē viedokļu apmaiņu starp audzēkņiem – izaicinājumam un sāncensībai ir pozitīva loma, ja to pareizi vada un audzina. Vadītāja uzdevums ir likt audzēkņiem saprast, ka viss, kas notiek nodarbībā – gan katra dalībnieka darbs, gan gūtie rezultāti – dod iespēju uzzināt kaut ko jaunu visai grupai. Tieši tāpēc „spēlēm” un „spēlēšanai” ir būtiska nozīme. Ieteicams arī paredzēt balvas audzēkņiem (tām jāatbilst darbam, ko audzēkņi veic).

4) Jābalstās uz esošajām zināšanām un dalībnieku neformālo spriešanu

Mūsu izpratne par apkārtējo pasauli ir atkarīga no tā, ko mēs zinām. Daļēji šīs zināšanas ir instinktīvas, un daļēji tās ietekmē cilvēka sociālā un kultūras vide. Atšķirībā no formālās spriešanas, neformālās spriešanas gaitā tiek ņemti vērā problēmas vai eksperimentālās situācijas slēptie elementi. Abu šo aspektu izmantošana ļauj pilnīgi iesaistīt jaunieši kopā ar visām viņam piemītošajām zināšanām un spēju darboties; audzēknis uzzina un izprot, ka „spēja spriest” var palīdzēt viņam saprast zinātnisku saturu; izprot, ka viņam piemītošie priekšstati par realitāti var attīstīties dabiskā ceļā un pārvērsties par zinātniskiem jēdzieniem. Tas kļūst iespējams, racionāli meklējot atbildi uz jautājumiem, kuri rodas eksperimenta stadijā. Zinātne nav attālināta no mūsu ikdienas dzīves!

1.2.2. Uzvedinošie jautājumi un zinātniskā metode – kolektīva zināšanu radīšana

Vispraktiskākais veids, kā nodrošināt kāda jēdziena apgūšanu, ir panākt, lai skolēni pie tā nonāk dedukcijas ceļā un to izsaka, virzot viņus no parādību vērošanas ar uzvedinošiem jautājumiem, ievadot dialogu pareizajā gultnē – t. i., piemērojot Sokrāta uzvedinošo jautājumu metodi.

Parastā kļūda, ko bieži pieļauj, runājot par eksaktajām zinātnēm, īpaši matemātiku un fiziku, ir vērsšanās pie abstraktām formulām un datiem, kuri jauniešiem/skolēniem/audzēkņiem noder vienīgi atmiņas trenēšanai. Tāpēc, kaut arī mēs atzīmējam formulu un definīciju nozīmi dabaszinātnēs, mēs esam izstrādājuši metožu kopumu, kura mērķis ir pavērst tradicionālo mācīšanas gaitu pretējā virzienā. Abstraktu jēdzienu un tā piemērošanu praksē mēs rindojam pretējā virzienā, un tad vairs nav saskares ar formulu vai teorēmu, kas jāpierāda, bet gan ar parādību, no kuras ekstrapolējama sakarība. Skolēns vispirms tiek iesaistīts izpratnes veidošanā par zinātnisko lietu mērķiem un uzdevumiem. Tikai un vienīgi definīcijas vai likuma formulēšana, ko klausītājs ar pirmo reizi var uztvert arī neviennozīmīgi, var būt neauglīga. Jautājumi, kas nonāk mūsu uzmanības lokā, nav formulējami vien vārdiem, kas izsaka noteiktu nozīmi, bet arī ar piemēriem, kas ļauj audzēkņiem konkrētā un ļoti praktiskā veidā noteikt, kam jāpievērš uzmanība. Uzdodot virkni atbilstošu jautājumu, audzēknis tiek rūpīgi vadīts, līdz tas loģiski deducē cēloņus, kas ir novērojumu pamatā.

Mērķis ir panākt, lai audzēkņi pilnībā iesaistītos atklāsmes procesā, līdz tie ir aizmirsuši, ka novēroto parādību jau iepriekš tiem izskaidroja un demonstrēja – tieši aizrautība, ar kuru strādā visa grupa, liek katram audzēknim uzņemt informāciju dziļākā veidā, neiekaļot to no galvas.

1.3. „ZT STUNDAS” PLĀNOŠANA

Stundā veicamais pasākums noteikti precīzi jāizplāno. Stundas plānošana sākas ar tēmas izvēli, kurai jāatbilst mācību plānam, saskaņā ar kuru audzēkņi mācās. Kad tēma ir izraudzīta, tā jāizpēta vairākos aspektos, piemēram, zinātniskajā, vides, vēsturiskajā, attiecīgā gadījumā – arī mitoloģiskajā aspektā. Tad vadītājs/pedagogs/skolotājs izvēlas noderīgus eksperimentus, lai audzēkņi izprastu jēdzienus, kas cieši saistīti ar izvēlēto tēmu, ņemot vērā divus galvenos kritērijus: eksperimentiem jābūt piemērotiem audzēkņu līmenim un derīgiem inscenēšanai (t.i., tiem jābūt „intrīģējošiem” tā, lai analizētā dabaszinātņu parādība tiktu parādīta pārsteidzošā un spilgtā veidā).

Ja iespējams, eksperimentu apvij ar stāstu, kas rosina skolēnos ziņkāri un piesaista viņu uzmanību. Atgādiniet sev, ka mērķis ir palīdzēt audzēkņiem labāk izprast zinātnisko jēdzienu, ko vēlaties viņiem „nodot”, tāpēc dariet vienkāršas lietas – „auditorijai” skaidri jāsaprot viss, kas notiek (eksperimenta laikā) un kāda ir problēma/jautājums, kurš tiek risināts. Tad viņiem būs vieglāk nonākt pie risinājuma/atbildes. Atcerieties arī to, ka eksperimentam jābūt saprotamam visiem, ne vien spējīgākajiem skolēniem!

Eksperimentam jābūt labi redzamam no jebkuras vietas, tāpēc vajadzības gadījumā jāizmanto projektoris, lai parādītu to uz ekrāna. Izmantojiet visu iespējamo, lai stunda būtu iespaidīga; iedomājieties, ka esat uz skatuves, kur ir tērpi, gaisma, mūzika utt.

Ļoti svarīgs ir stundas ritms – audzēkņiem jāseko visam no sākuma līdz beigām, tāpēc ieteicams plānošanas stadijā uzrakstīt stundas „scenāriju”, pievēršot uzmanību katram sīkumam.

Svarīga ir arī auditorijas (audzēkņu) iesaiste un aktīva līdzdalība, tāpēc ieteicams scenārijā paredzēt jautājumus un spēles, ar kurām vērsties pie audzēkņiem pašiem.

Norādījumi par to, kas vajadzīgs, lai veidotu inovatīvu un labi inscenētu teatralizētu stundu

1. Tēmas noteikšana;
2. Dabaszinātņu tēmu ilustrējošo eksperimentu noteikšana. Tos izvēlas, ņemot vērā saprotamību, izpildes iespējas un vizuālo iespaidīgumu;
3. Scenārija rakstīšana – „scenāristam” brīvi jāpārvalda dabaszinātņu priekšmets un pedagoģija, vai arī jāapgūst attiecīgās prasmes;
4. Noformējuma veidošana un tādu multimediju izvēle, kas piesaista un notur auditorijas uzmanību;
5. Pareizo vadītāju izvēle, kuri ir gatavi
 - mācīties veidot saikni ar darba grupu;
 - pārvarēt audzēkņiem raksturīgos psiholoģiskos šķēršļus – nedrošību, bailes, pārliecības trūkumu, kautrīgumu;
 - panākt paškontroli un pašapziņu;
 - ļaut vaļu savām radošajām spējām;
 - uzņemties lielāku atbildību par darba grupu un panākamo gala rezultātu;
 - viņiem ir vajadzīga profesionāla kvalifikācija dabaszinātņu priekšmetā un/vai skatuves mākslā.

1.4. VADĪTĀJA DOMĀŠANAS VEIDS

Kā mērķi formulējusi Marija Montesori [Maria Montessori],

„indivīda spontānai darbībai vajadzīgo nosacījumu izpēte ir māksla iedvest cilvēkam prieku un vēlēšanos nodoties darbam. Darba spriedze un zināšanu apguve ir intereses rezultāts, un neko nevar apgūt bez piepūles (...). Bet piepūle mobilizē visu indivīda enerģiju, un tas notiek tikai tad, ja cilvēks jūt interesi (...). Pedagoģis, kurš spēj izraisīt interesi – interesi, kuras rezultātā cilvēks izvēlas kādu darbību un to veic ar visu sev piemītošo enerģiju, visu konstruktīvo aizrautību – tāds pedagoģis ir pamodinājis cilvēku dzīvei”. (M. Montesori, no „Ievada” darbam „Psihoģeometrija”)

Neatkarīgi no tā, vai jūsu klase ir īpaši aizrautīga vai ļoti pasīva un vai skolēni mācās pamatskolā, zemākajā vai augstākajā vidusskolas posmā, viens no galvenajiem nosacījumiem stundas veiksmīgai norisei ir aizmirst visu, kas mums ir pašsaprotams.

Vadītājiem jābūt pirmajiem, kas ir pārsteigti par to, ko viņi gatavojas rādīt skolēniem.

Aizrautība pielīp, un ja skolotājs pats nav pārsteigts un emocionāli neuztver to, ko vēlas teikt, tad skolēni atzīmēs tikai vienkāršu sterilu faktu – varavīksne tad nebūs nekas vairāk kā sarkanu, zaļu un zilu toņu secība.

Šīs stundas ne vienmēr ir viegli vadāmas. Bieži vien nākas strādāt ar „problemātiskām” klasēm, ar kurām ir grūti sadarboties. Bet vadītājs nedrīkst domāt par padošanos.

Arī šajos gadījumos ir veidi, kas lieti noder auditorijas, klases vai pat viena problemātiska skolēna savaldīšanai.

Katrai grupai ir savs līderis. Lai stunda labi izdotos, ir ļoti svarīgi ņemt viņu vērā.

Vienkāršākais risinājums ir panākt, lai uzmanības un „spēka” centrā miera traucētāja vietā nonāktu stundas vadītājs. Pozitīvus rezultātus šajā procesā var panākt, izvirzot jaunu līderi. Šis paņēmiens ir riskants tajā

ziņā, ka miera traucētājs var tikt atstumts un izolēts, un no tā noteikti vajadzētu izvairīties, izņemot ārkārtas gadījumos.

Labākā iespēja ir visvienkāršākā – „problemātiskais” audzēknis jāspēj iesaistīt. Šādā veidā visi pārējie skolēni vairs nebaidīsies izpaust sevi un varēs gūt labumu no stundas tā, kā tas tika paredzēts.

Visi skolotāji/instruktori/pedagogi zina, ka skolēnu grupā uz jautājumiem parasti atbild kādi divi vai trīs skolēni.

Pat šajā ziņā mēs esam apvērсуši klasisko situāciju, izvairoties „sodīt” skolēnus par nezināšanu, vienlaikus paredzot balvas tiem skolēniem, kas labi sagatavojušies stundai. Saglabājot mieru un spriežot loģiski, mēs palīdzam pat vismazāk apdāvinātajam no skolēniem dedukcijas ceļā veiksmīgi nonākt pie jēdziena vai definīcijas. Balvas ir brīnišķīga motivācija, lai nodrošinātu visas grupas iesaisti. Mēs šeit nerunājam viss par balsošanu, bet drīzāk pavisam konkrētām balvām, piemēram, plakātu ar ķīmisko elementu periodisko tabulu liela krāsaina zīmējuma veidā.

Vadītājam jāspēj veidot darba vide, kas pastāvīgi rosina jauniešu dabisko interesi.

Lai mācības noritētu pēc iespējas veiksmīgāk, pamatnosacījums ir balstīties uz jauniešiem piemītošo spontāno interesi – dabisko impulsu darboties un mācīties. Ja vide ir tam piemērota, skolēnā, kurš seko savam iekšējās attīstības ceļam, pašā iedegas interese izzināt, strādāt, veidot vai īstenot uzsāktās darbības, pārbaudīt savus spēkus, tos mērīt un kontrolēt.

Jebkuram, kurš vēlas pārvērst dabaszinātņu mācīšanu spēlē, jāsaprot, cik liela nozīme ir vārdiem.

Valoda ir faktors, ar kuru jāapietas ļoti rūpīgi. Sākot no tekstu rakstīšanas un to izmēģināšanas, ir jāizprot, ka sakāmajam jābūt skaidram un saprotamam, jāraisa ziņkāre un interese un, protams, sniegtajai informācijai jābūt zinātniski pareizai tā, lai auditorija to uztvertu pilnībā un izsmieļoši.

Kā vienkāršos vārdos skaidrot lietas, kas ir sarežģītas? Kā vispārināt Alberta Einšteina teikto: „Ja es spēju kaut ko izskaidrot savam bārdzinim, tas nozīmē, ka es pats to arī saprotu”?

Konkrēta pieredze, iztēle un vienkāršu skaidrojumu meklēšana dabas parādībām kļūst par būtiski svarīgiem veidiem, kā veicināt izpratni, paplašināt zināšanas un rosināt ziņkāri. Tam gan nevajadzētu būt šķērslim saglabāt zinātnisku stingrību, kas garantē darbības vērtību no kultūras un izglītošanas viedokļa.

1.5. STĀSTĪŠANAS MĀKSLA

Māksla stāstīt aizvien ir bijusi būtiska cilvēkam – stāsti, metaforas, mīti un leģendas kopš seniem laikiem ir izmantotas saziņai un mācīšanai, informācijas un zināšanu nodošanai tālāk. Seno laiku stāstniekiem, kuri nodeva savu gudrību tālāk, lai no tās varētu smelties citi, bija jāpārliecinās, ka klausītāji spēj apgūt viņu pieredzi un to saprast. Mēģinot to panākt, stāstnieki atklāja, ka labākais veids, kā piešķirt informācijai nozīmi un vienlaikus veicināt, lai tā iespiestos cilvēku prātos, ir radīt klausītāju iztēlē fantastiskus un spilgtus tēlus, kuros ieausta informācija. Pievienojot zinātnei mazliet dramatisma un spēles elementu, zināšanas var nodot tālāk ar jaunas un interaktīvas formulas palīdzību. Virkne eksperimentu un multimediju materiālu ļauj skolēniem interesantā veidā iepazīties ar terminiem, sakarībām un instrumentiem un modina viņos ziņkāri par pasauli, spēkiem, kas tajā valda, un elementiem, no kuriem tā sastāv. Protams, ne visi dalībnieki vēlāk kļūs par zinātniekiem, bet ir pierādīts, ka krietna daļa turpinās mīlēt dabaszinātnes pēc tam, kad tās no

sterila akadēmiska priekšmeta būs kļuvušas viņiem par veidu, kas ļauj labāk saprast fizisko realitāti, kurā mēs dzīvojam. ZT metodoloģija pievēršas fizisko parādību izmēģināšanai un saprašanai „zinātniskā” treniņzālē, kuras mērķis ir attīstīt cilvēka izziņas spējas un radošo domāšanu.

Mēs esam tas, ko mēs zinām. Tā ir ZT būtība.

ZT modeļa galvenie postulāti

1. *Dalībnieku iesaistīšana, izmantojot stratēģijas uzmanības piesaistīšanai.*
2. *Abstraktu koncepciju pārveidošana stāstos, spēlēs un piemēros no prakses.*
3. *Daudzu eksperimentu veikšana ar mērķi*
 - a. iesaistīt dalībniekus;
 - b. imitēt sensorus iespaidus;
 - c. izmantot tos kā sākumpunktu, lai
 - i. veidotu definīcijas;
 - ii. formulētu hipotēzes (stimulējot radošo domāšanu un vērošanu);
 - iii. iniciētu loģisku dedukciju;
 - iv. pārbaudītu no hipotēzes atvasinātās dedukcijas.
4. *Dramatiskā aspekta īstenošana, izmantojot mēdijus un multimedijus, veicot šim mērķim īpaši inscenētus eksperimentu demonstrējumus.*
5. *Vadītāji*
 - a. zina un izmanto teātra valodu;
 - b. pārzina tēmas, kas nododamas tālāk skolēniem;
 - c. zina, kā izmantot skatuviskos līdzekļus – eksperimentus un citus;
 - d. zina, kā tikt galā ar pretestību no jauniešu puses un valdīt grupu;
 - e. zina, kā panākt un kontrolēt uzmanību, pareizi kontrolējot tās sasprindzināšanu un atslābšanu;
 - f. pārzina Sokrāta uzvedinošo jautājumu un zinātniskās metodes izmantošanu – viņiem jānoraida „gatavi” jēdzieni, jāstimulē dalībnieki, lai tie veidotu koncepcijas un dedukcijas, pamatojoties uz eksperimentālajiem novērojumiem.

2. DABASZINĀTŅU MĀCĪŠANA

Šajā nodaļā mēs analizēsim to, kāda nozīme ir dabaszinātnēm un to apguvei ar tiešas pieredzes starpniecību. Mēs analizēsim grūtības, kas piemīt eksakto zināšanu pārnesēi, un problēmas, kas rodas skolēniem dažādās mācību stadijās.

2.1. DABASZINĀTŅU MĀCĪŠANAS MĒRĶI

2.1.1. Vajadzība pēc dabaszinātņu propagandas

PISA (Starptautiskās skolēnu novērtēšanas programma) ir ESAO (Ekonomiskās sadarbības un attīstības organizācijas) projekts, kura mērķis ir novērtēt 15 gadu vecu skolēnu sekmes visās dalībvalstīs trijās jomās – lasīšanā, matemātikā un dabaszinātnēs. Vērtējumu veic katrus trīs gadus, un Organizācija

uzskata, ka salīdzinājumu ar iepriekš veiktajiem testiem var izmantot, lai noskaidrotu katras valsts izglītības politikas efektivitāti. Viens no dalībvalstu oficiāli deklarētajiem mērķiem ir panākt, lai skolēnu skaits ar „zemām sekmēm” šajās trīs jomās līdz 2020. gadam nepārsniegtu 15 %.

Eiropas Komisija 2012. gadā publicēja dokumentu (ES2012), kurā tika apsvērti ES valstu rezultāti 2012. gada testā, salīdzinot ar attiecīgajiem 2009. gada testa rezultātiem. Dati parādīja, ka matemātikā ir ievērojama atpalcība no plānotā rezultāta, turpretim lasīšanā un dabaszinātnēs sekmes labāk atbilst tam, kas vajadzīgs 2020. gada mērķa sasniegšanai. Tika arī norādīts, ka vispārējais progress notiek lēni un starp dažādajām Savienības dalībvalstīm ir ievērojamas atšķirības. Uzsvēra, ka rezultātus 15 gadus veco jauniešu vidū ļoti ietekmē sociālekonomiskie apstākļi, piederība pirmās vai otrās paaudzes iebraucējiem, un norādīja uz skolas pozitīvo ietekmi agrīna bērnu vecumā. Lielās atšķirības starp Savienības valstīm, kā arī atšķirības starp vienas un tās pašas valsts daļām daudzās dalībvalstīs atsedz vajadzību pēc tādām mācību metodēm, kas ir labāk strukturētas un bērniem piemērotākas, jo īpaši mūs interesējošā jomā – dabaszinātnēs.

Piemēram, Itālijā, kur ZT projektu sākotnēji izveidoja, ir vispārējs zināšanu deficīts dabaszinātnēs, ko atzīmējuši arī masu informācijas līdzekļi, bieži lietojot apzīmējumu „itāļu analfabētisms dabaszinātnēs”. Šis stāvoklis ir atsvešinājis sabiedrību no zinātnes jautājumiem tiktāl, ka, saskaroties ar izvēli (parasti politisku) jautājumos, kas saistīti ar zinātni, parasti novēro intereses trūkumu, nekritisku atbalstu ekstrēmistu nostājai vai paļaušanos uz pseidozinātniskām idejām.

Dabaszinātņu metodoloģija spēj attīstīt cilvēkos potenciālu, kas vajadzīgs, lai risinātu problēmas, meklētu risinājumus un izvēlētos labāko no tiem, veicot izvērtēšanu loģiskās spriešanas, pieredzes un iekšējo pretrunu atklāšanas ceļā. Tā attīsta nevēlēšanos nekritiski pieņemt idejas (īpaši pamatojoties uz to, ka domu paudusi autoritāte) un izpratni par nenoteiktību, ko nes sevī risinājums, kā arī attiecīgos gadījumos – šīs nenoteiktības lielumu. Šo metodoloģiju, domāšanas veidu (*forma mentis*), cilvēki bieži neizprot un tāpēc arī neizmanto, neskatoties uz būtisko nozīmi, kāda tam ir daudzās jomās, kuras pat nav īsti saistītas ar dabaszinātnēm, bet kopumā attiecas uz zināšanu attīstību un sabiedrības dzīves uzlabošanu.

Tāpēc jārod veids, kā situāciju uzlabot un kā apvienot dabaszinātņu mācīšanu skolās ar citām iniciatīvām, kas parasti tiek uzskatītas par ārpusklases aktivitātēm. Šajā jomā ir aplūkotas daudzas metodoloģijas, pat netradicionālas, lūkojoties noteikt to efektivitāti un pielāgojot tās vajadzīgā rezultāta sasniegšanai.

2.1.2. Eksperimentu nozīme dabaszinātnēs

Mūsdienu zinātne (kuras sākumu tradicionāli saista ar Galileju) pamatojas uz jēdzienu par *eksperimentu*, tā atkārtojamību un vispārējo būtību. Eksperimenta veikšanu rūpīgi plāno tā, lai nošķirtu dažādas hipotēzes par to, kas notiek dabā. Eksperiments (vai, pareizāk, eksperimentu kopums) dod iespēju viennozīmīgi izvēlēties pareizo interpretāciju dabas parādībām, un interpretācija vienmēr ir viena un tā pati neatkarīgi no tā, kurā pasaules malā cilvēks dzīvo (*atkārtojamība*). Šī interpretācija izpaužas kā izmērāma sakarība, un valoda, ar kuras palīdzību parādības tiek aprakstītas un analizētas, ir matemātikas un ģeometrijas valoda. Vissvarīgākais ir tas, ka *eksperimenta* rezultātam ir nenoteiktības pakāpe, kas norāda, cik liela informācijas daļa ir precizēta un attiecīgi cik liela daļa vēl nav noskaidrota.

Ja dabaszinātnes (kuras ir mēģinājums aprakstīt fizisko pasauli) uzskata par eksperimentālām pēc definīcijas, eksperimenta veikšanai jāieņem centrālā vieta to mācīšanā. Kā pārliecināsimies turpmākajā nodaļā, nodrošinot iespēju veikt eksperimentus mācību procesā, mēs ļaujam katram atsevišķajam skolēnam izdzīvot zinātnes vēsturiski noieto ceļu. Skolēniem bieži vien ir pašam savas domas par to, kā „pasaule darbojas”. Šīs idejas ne vienmēr ir pilnīgi pareizas. Demonstrējot eksperimentus, kas parāda konkrētu fizikas un ķīmijas likumu darbību, mēs ļaujam skolēniem izjust to pašu pieredzi, ko izjuta attiecīgo sakarību atklājēji – pašiem, reālā laikā saprast, kas notiek dabā. Tas ļauj skolēniem atbrīvoties no domām, kas var būt nepareizas vai nepilnīgas, aizstājot vai apvienojot tās ar pareizām atziņām. Atšķirībā no frontālajām mācīšanas metodēm, mācīšanās ir aktīva nevis pasīva. Skolēni paši kļūst par attiecīgās „parādības” atklājējiem, un apgūtie jēdzieni, protams, dziļāk iespiežas viņu prātos.

Turklāt zinātniskās metodes izmantošanas pieredze ir pamata elements zināšanu kopumā, ko mēs vēlamies nodot skolēniem. Neatkarīgi no tā, kādu priekšmetu vai priekšmetus viņi turpinās mācīties un kāda būs viņu profesija, zinātniskās spriešanas pieredze un pētīšana, izmantojot „loģiski pārdomātus eksperimentus” (Galileja vārdiem runājot) kļūs par būtisku brieduma elementu un spēcīgu rīku, kas pieejams jaunajam pilsonim.

2.2. MĀCĪBU METODOLOĢIJAS SALĪDZINĀJUMS

Mēs esam jau norādījuši uz to, cik svarīga ir zināšanu pārnese dabaszinātnēs pat no kultūras viedokļa, kā arī uz eksperimentu nozīmi – gan konceptuālā (jo dabaszinātņu pamatā ir eksperimentāla verifikācija), gan didaktiskajā ziņā (laboratorijā skolēni var „aptaustīt lietas savām rokām”, reālos apstākļos pārliecināties par teorijām, kuras viņi ir mācījušies, un novērot atšķirības un kļūdas, kas vienmēr rodas reālos mērījumos). Bet pat ja ideja par zināšanu pārnesei dabaszinātnēs visā to pilnībā tiek uzverta kā pašsaprotama, rodas jautājums – kā šo pārnesei īstenot. Šajā nodaļā mēs vēlamies īsi pieskarties dažiem rezultātiem, kas gūti pētījumos par mācīšanu kopumā un dabaszinātņu mācīšanu konkrēti. Šie rezultāti, kas sakņojas pagājušā gadsimta pirmajās dekādēs veiktajos pētījumos, ir likuši apzināties to, ka daudzas metodoloģijas, uz kurām vēl aizvien balstās dabaszinātņu mācīšana skolās, būtu pārskatāmas vai integrējamas.

2.2.1. Tradicionālās mācīšanas un konstruktīvisma salīdzināšana

Savas grāmatas (*Difficulties with mathematics*, Zan, 2007) trešajā nodaļā Rozeta Dzana [Rosetta Zan] izceļ to, ka tradicionālās mācīšanas pamatā ir „zināšanu apguves modelis, saskaņā ar kuru zināšanas var vienkārši pārnest no viena subjekta (skolotāja) uz citu (skolēnu)”. Šajā kontekstā vienīgais jautājums ir, kā šo pārnesei vislabāk īstenot. Primārā faktora – saziņas – nozīmi bieži līdz galam nenovērtē, klusībā paļaujoties uz valodas spēju pilnībā pārnest informāciju, īpaši zinātnes jomā, kurai pēc definīcijas tiek piedēvēta formalizēta valoda, kas ir stingri strukturēta, precīza un brīva no nenoteiktības. Šādā kontekstā tēmas skaidrošana nerada nekādas problēmas – skolēns ir trauks, kurā iesūknē informāciju. Jebkuras „kļūdas”, kas rodas „iesūknēšanas” procesā, saistāmas ar skolēna problēmām (nepietiekama cītība, nespēja apgūt vielu utt.) vai arī nepietiekamu skaidrojumu, kuru var labot, skaidrojot atkārtoti vai sasaistot skaidrojumu ar citām zināšanām, bet vienmēr vienas un tās pašas struktūras ietvarā (2-1. attēls).



2-1. attēls. Tradicionālā zināšanu apguves koncepcija

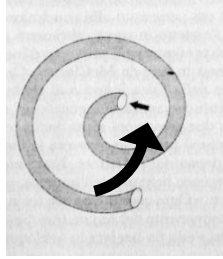
Dzana, no savas puses, min daudzus pētījumus, kas dažu pēdējo gadu desmitu laikā liek pilnībā pārskatīt zināšanu apguves modeli, īpaši Gārdnera [Gardner] pētījumus par matemātikas mācīšanu. To rezultātā mēs nonākam pie mācīšanas metodes, ko apzīmē kā „konstruktīvismu”. Tā atzīst, ka skolēni ne tuvu nav tukši trauki. Viņi (un cilvēciskas būtnes vispār) ir aktīvi subjekti, kas *konstruē* vai *būvē* savu izpratni par apkārtējo realitāti, veidojot saiknes, sakarības un interpretācijas. Jau piecu vai sešu gadu vecumā bērni ir izveidojuši sev reālas teorijas par trim realitātes aspektiem: materiālo pasauli (priekšmetiem), dzīvību (dzīvām būtnēm) un prātu (cilvēciskām būtnēm) (Gardner, 1991). Viņi liek lietā šīs teorijas, lai interpretētu realitāti, un tās attīsta, salīdzinot gūto pieredzi, veidojot hipotēzes, sasaistot piedzīvoto un dodot tam skaidrojumu. Šajā vecumā vairākas konfliktējošas un pretrunīgas teorijas bieži vien var pastāvēt līdzās, un bērni tās neizjūt kā pretrunīgas, jo tās attiecas uz dažādām jomām (viens spriešanas veids par vienu konkrētu tēmu var nebūt konfliktā ar gluži pretēju spriešanas veidu, ja tas attiecas uz citu tēmu, t. i., tehniski runājot, mēs varam teikt, ka spriešanas veidu nosaka *konteksts* un *joma*).

Tādējādi gadu gaitā tiek būvētas zināšanas, pastāvīgi salīdzinot tās ar realitāti, cenšoties interpretēt faktus un radīt teorijas, kas var izskaidrot pasauli, ar kuru mēs saskaramies, un šis process sākas agrā bērnībā.

Šī procesa dabiskās sekas ir tādas, ka skolotāja priekšā nav tukšs trauks, kas jāpiepilda, bet gan domājoša cilvēcīga būtne, kurai jau ir konkrēts teoriju kopums, zināšanas un garīgie procesi, kas potenciāli var būt konfliktā ar zināšanām, ko skolotājs vēlas sniegt. Un tas, mēs uzsveram, attiecas pat uz ļoti maza vecuma bērniem.

Nezinot skolēna iepriekšējo zināšanu masīvu, ir risks, ka mēs nespēsīm sniegt viņam zināšanas vai arī tās būs virspusējas. Skolēns pasīvi iemācīsies ar priekšmetu saistītās „sakarības” un „jēdzienus”, bet līdz galam neapgūs kultūrparādību kopumā, „domāšanas veidu”, kas ir dabaszinātņu apguves galvenais kapitāls un rezultāts.

Vēl viens trūkums ir tas, ka daudzās skolās testos un eksāmenos uzmanību vairāk pievērš rezultātiem nekā procesam, kurā tos iegūst.



2-2. attēls. Atbildes, ko devuši 30 % no Makkloska (McCloskey) aptaujātajiem testā par to, kāda ir bumbiņas trajektoriju, tai izkrītot no spirālveida caurules

Šajā saistībā ļoti interesanti rezultāti par fizikas jēdzieniem ir iegūti Makkloska [McCloskey (1983)] veiktajā testu sērijā, par kuru ziņots darbā [Schoenfield (1985)]. Vienā no testiem dalībniekiem lūdza uzzīmēt bumbiņas trajektoriju, tai izkrītot no spirālveida caurules pēc tam, kad tā nonākusi šajā caurulē stipra spēka darbības rezultātā. 30 % no testa dalībniekiem norādīja, ka trajektorija būs tāda kā parādīts 2–2. attēlā. Pārsteidzošākais ir tas, ka puse no viņiem bija mācījušies fiziku! Šēnfilda komentē, ka rezultāti varbūt varētu būt citādi, ja uzdevums būtu dots tipiska fizikas uzdevuma kontekstā (kurā norādīts sākotnējais un beigu ātrums, koordinātes utt.). Tad vismaz tiem dalībniekiem, kas bija mācījušies fiziku, būtu aktivizējies „tradicionālais” fizikas uzdevuma konteksts un dinamikas kursā apgūtie jēdzieni, un šādā gadījumā viņi tos būtu likuši lietā. Gūtie rezultāti norādīja, ka šiem cilvēkiem mācību process nav bijis pietiekami dziļš, lai liktu tiem vēlreiz aizdomāties par dinamikas pamatjēdzieniem.

Citos pētījumos arī ir rasts apstiprinājums tam, ka vieni un tie paši matemātikas vai fizikas uzdevumi dažādos kontekstos aktivizē atšķirīgas interpretācijas, no kurām dažas ir „zinātniskas” un citas „nezinātniskas”.

Tāpēc ir labi pamatota moderno autoru skeptiskā attieksme pret domu, ka mūsu domāšanas modeļus var reducēt līdz loģikas likumu un jēdzienu zināšanai un šīs zināšanas ir pietiekamas, lai dabiskā veidā stātos pie zinātnisku problēmu risināšanas. Gārdners (minēts iepriekš) jo īpaši raksta, ka „gandrīz visiem skolēniem ir piecu gadu veca neskolota bērna prāts, kas cīnās par vietu, lai izpaustos”.

No šīs pieejas gluži dabiski izriet tas, ka dabaszinātņu skolotājam, jāatvēr laiks, lai skolēni paši varētu konstruēt un pārveidot savas teorijas. Tāpēc visām tām darbībām, kas palīdz skolēnam atklāt apkārtējo pasauli ar savas personīgās pieredzes starpniecību, ir būtiska nozīme, jo tās dod viņiem iespēju veidot jaunu atskārsmi un nonākt pie jaunām zināšanām.

2.2.2. Maldi un veidi, kā tos pārvarēt

Pamatojoties uz iepriekšējā nodaļā izklāstīto konstruktīvisma teoriju, daudzi autori runā par „maldiem” vai arī „nepamatotiem priekšstatiem” vai „alternatīviem priekšstatiem”. Tās visas ir teorijas, kas jau pastāv tajā brīdī, kad bērns konkrētu priekšstatu sāk apgūt skolā, un tās rodas ikdienā gūtās pieredzes sakārtošanas un izmantošanas rezultātā. Tās bieži sauc par „naivajām teorijām”, jo, neskatoties uz to, ka starp tām ir zināma iekšēja saskaņa, tās nav brīvas no iekšējām pretrunām un ir derīgas tikai visparastākās ikdienas pieredzes kontekstā.

Lai maldus pārvarētu, par tiem vispirms jāzina. Daži maldi ir īpaši plaši izplatīti. Piemēram, ideja par to, ka „smagāki priekšmeti krīt straujāk nekā priekšmeti, kas ir vieglāki”. Kaut arī pirmos pierādījumus par pretējo guva jau Galileja laikā, attiecīgais priekšstats arī tagad ir pietiekami izplatīts!

Tāpat pedagoga pirmais uzdevums ir noteikt, kādi maldi ir visizplatītākie viņa skolēnu vidū. Nākamais solis ir veidot stratēģijas, kas ļautu skolēniem „piedzīvot” pretējo, lai viņi sāktu savus maldus apšaubīt. Šai pieredzei jāattiecas uz zinātnisku parādību visā tās precizitātē (ķīmijas, fizikas utt. eksaktais aspekts), un jāļauj skolēnam to pieredzēt pašam un patstāvīgi par to spriest. Ideālā gadījumā skolēniem (vai mazām skolēnu grupām) vajadzētu radīt pieredzi, kurā viņi saskaras ar zinātnisku problēmu un var to pētīt, lai rastu risinājumus. Varbūt šie risinājumi sākumā būs aplami, bet skolēni tos paši varēs pārbaudīt, līdz tie nonāks pie pareizajiem secinājumiem.

Šādā veidā skolotājs kļūst par ceļvedi uzdevumu risināšanas un zināšanu apguves procesā, ko skolēns veic pats bez uzspiešanas „no augšas”, un šīs zināšanas kļūst par viņa dziļāko zināšanu daļu, nevis tikai par virspusēju uzslāņojumu, kas sedz dziļi iesakņojušos maldus.

Šādas pieredzes gūšanai, protams, traucē skolā stingri noteiktā darba kārtība – pat parastie skolēnu laboratorijas darbi aizņem tikai mazu daļu no mācību programmā paredzētā laika ķīmijai un fizikai. Mēģinot ieviest laboratorijas darbus, kas būtu organizēti kā „uzdevumi” bez iepriekš dotām atbildēm un kuru iespējamo risinājumu meklēšanai un pārbaudei tiktu atvēlēts daudz laika, mēs saskartos ar daudzkārt lielāku problēmu.

Tāpēc ir būtiski pēc iespējas izmantot jebkuru mācību vai ārpusklases darba iespēju, lai skolēni varētu nodoties dabaszinātņu studijām ar personīgās pieredzes starpniecību, nevis vienkārši apgūstot jēdzienus. Jāveicina jebkura iespēja strādāt laboratorijā, lai ļautu skolēniem vingrināties zinātnes praksē, kura ir būtiska ne vien pareizai jēdzienam, bet arī zinātnei raksturīgā domāšanas veida pārnesei.

2.2.3. Izaicinājumi, ar kuriem jāstāpjas, mācot dabaszinātnes pamatskolas, vidusskolas jaunāko un vecāko klašu skolēniem

Pats par sevi saprotams, ka, mācot dabaszinātnes dažāda vecuma skolēniem, jāpiemēro atšķirīgas metodes. Mēs runāsim par grūtībām, ar kurām nākas sastapties trijos Itālijas skolu sistēmas posmos – pamatskolā (6-10 gadus veci skolēni), vidusskolas jaunākajās klasēs (11-13 gadus veci skolēni) un vidusskolas vecākajās klasēs (14-18 gadus veci skolēni).

Pamatskolā dabaszinātnes māca kā vienu priekšmetu, neiedalot to sīkāk konkrētos priekšmetos, kā tas vēlāk notiek citās klašu grupās. Šajā vecumā bērna uzmanība ir ļoti atšķirīga no pieauguša cilvēka uzvedības. Tāpēc jāstimulē bērna ļoti spēcīgā ziņkāre, lai pievērstu viņu priekšmeta apguvei. Šim vecumam ir ļoti liela nozīme, jo, kā iepriekš minējām, tajā veidojas (un daļēji jau ir izveidojušies) pirmie priekšstati un teorijas par to, kā darbojas apkārtējā pasaule. Tādējādi pamatskola rada nenovērtējamu iespēju bērniem, kas uzsākuši ceļu uz zināšanu apguvi, taustāmā veidā pieredzēt to, kas notiek dabā. Viņi to var pārvērst par savu dziļāko zināšanu daļu; citiem vārdiem sakot, būvēt savas zināšanas no izturīgiem elementiem un tās dziļi interiorizēt. Tāpēc bērnu iedziļināšanās dabaszinātnēm veltītos

uzvedumos un iespēja veikt vienkāršus laboratorijas eksperimentus var būt spēcīgi rīki papildus mācībām klasē.

Grūtības arī ir acīmredzamas. Ja skolām, kā to redzēsīm turpmāk, bieži vien nav naudas dabaszinātņu laboratoriju uzturēšanai pat vidusskolas vajadzībām, kur tās ir obligātas saskaņā ar mācību programmu, tad maz ticams, šādas laboratorijas būs organizētas sākumskolas vajadzībām. No otras puses, darbam, kuru var piedāvāt pamatskolas skolēniem, jābūt tuvam tam, ar ko bērni sastopas ikdienā, un sarežģītas iekārtas nav vajadzīgas. Runa iet par vienkāršiem novērojumiem – kā ķermeņi krīt, kā no sēklas izspraucas asns vai kādas ir vielas ķīmiskās un fizikālās īpašības. Būtiski svarīgi ir izmantot visas iespējas, lai bērni varētu *eksperimentēt* ar dabu.

Vērīgs pedagogs, kurš vēlas šīs vecuma grupas bērnus iesaistīt aktīvā zinātnes baudīšanā, tūlīt ievēros nopietnu problēmu – ir risks, ka eksperimenti, jo īpaši tie, ko parasti veic „laboratorijas” vidē, tiks uztverti kā „maģija”. Šis risks noteikti ir lielāks mazākiem (piemēram, sākumskolas) bērniem, bet tas ir risks, kuru jāuzņemas, jo mazo bērnu uzmanība un ziņkāre *ir* jāstimulē un zinātnes jomā pieredzētais zināmā mērā *ir* jāuztver kā brīnums. Grūtais uzdevums, kas jāuzņemas skolotājam, ir izvēlēties un vadīt notikumu tā, lai izceltu tā zinātnisko ideju un to, ko varam no pieredzētā mācīties, nezaudējot brīnuma sajūtu – mēs taču vēlam paust ziņu, ka zinātne *ir* skaista un daba ir brīnišķa, tikpat brīnišķa, kā tās pētīšana.

Darbs laboratorijā vai kopīgi gūta zinātniska pieredze ārpusklases nodarbībās (piemēram, tematiskā ekskursijā vai ZT laboratorijā) ir jāizmanto, lai skolēni nonāktu ciešākā saskarē ar zinātnes praksi; turklāt šajā stadijā ir būtiski uzsvērt to, *kāpēc* lietas notiek tā, nevis citādi.

Trīs zemākajās vidusskolas klasēs zēniem un meitenēm ir iespēja iepazīties ar pirmajiem matemātikas un ģeometrijas rīkiem, kurus var izmantot novēroto parādību analīzei. Dabaszinātnes šajā laikā vēl aizvien māca kā vienu priekšmetu (nedalot atšķirīgos mācību kursus), bet parādās tehnoloģija, kā priekšmets, kas vairāk pievēršas zinātnes lietišķajiem aspektiem.

Šajā vecumā daudzi no spontānajām priekšstatiem par to „kā darbojas apkārtējā pasaule” ir izkristalizējušies, un kļūst būtiski svarīgi aktivizēt procesus, lai šie priekšstati attīstītos. Šis ir vēl viens brīdis, kad praktiska pieredze var pozitīvi ietekmēt dabas „reālās būtības” pārnesei skolēniem. Tomēr arī šajā gadījumā jāatrod laiks, kurā šīs darbības veikt.

Vidusskolas vecākajās klasēs dabaszinātņu dažādās jomas (bioloģiju, ķīmiju, fiziku) māca atsevišķi un saskaņotākā veidā. Tas, kādā veidā to dara, ir atkarīgs no mācību programmas izraudzītajā vidusskolā. Matemātikas kurss mācību programmā (kurā dažās skolās šai laikā uzsāk mācīt matemātisko analīzi) ne vienmēr saskaņojas ar to, kas būtu vajadzīgs konkrētu jēdzienu skaidrošanai. Tas nav nekas īpašs – būtu nereāli sagaidīt diferenciālvienādojumu ieviešanu otrajā vidusskolas gadā pat tad, ja šī tēma lieti noderētu kinētiskās enerģijas izprašanai. Turklāt, ja daudzās skolās ar „dabaszinātņu” vai „tehnoloģijas” novirzienu (jo īpaši tā sauktajos „tehnikajos” vai „profesionālajos” institūtos) bieži vien ir atbilstoši aprīkotas telpas audzēkņu darbam laboratorijā, šāds stāvoklis nebūt nav visās skolās, kur dabaszinātņu priekšmetus

uzskata par pamata priekšmetiem, bet to mācīšana aprobežojas ar teorētisko zināšanu apguvi un dažām demonstrācijām, kas tiek veiktas praksē. Pārāk daudz ir tādu skolu, kurās dabaszinātņu (fizikas, ķīmijas, bioloģijas) laboratorija, ja tāda vispār ir un nav pagalam nolaista, tiek uzturēta, pateicoties attiecīgo skolotāju labajai gribai, bez laboranta un ar minimālu finansējumu. Ja šajā mācību līmenī ir svarīgi pilnībā iepazīstināt skolēnus ar eksperimentālās zinātnes jēdzienu (un laboratorijas darbam arī pašam par sevi ir būtiska nozīme), tad ir svarīgi arī tas, lai skolēni pilnībā saprastu notiekošā cēloņus.

Tāpēc ir svarīgi, lai mācību gadā paveiktais darbs laboratorijā būtu

- *svarīgs*, t.i., sniegtu informāciju par programmā paredzētā mācību kursa galvenajām tēmām un konkrētas tēmas attīstību;
- *strukturēts*, t.i., skolēns tiktu vadīts loģiskā secībā laikā, kad viņam veidojas izpratne par mācību priekšmetu;
- *skaidrs*, t.i., ļautu skolēnam izprast to, kādu apkārtējās pasaules daļu laboratorijas darbs izskaidro un kā tas notiek;
- *pievilcīgs*, jo tam jārada skolēnā vēlme to piedzīvot.

Jebkurš pasākums (laboratorijas darbs, ZT utt.) jāpārdomā ar mērķi iesaistīt skolēnu atklāšanas procesā. Vidusskolas vecākās klases piedāvā zēniem un meitenēm iespēju veidot pašiem savu zinātnisko izpratni, kas pamatojas uz atklājumiem un novērojumiem par reālo pasauli, nevis sākotnējiem maldīgiem priekšstatiem vai jēdzieniem, kas tiek pausti „no augšas” nekritiskā un tīri teorētiskā veidā tā, ka šie jēdzieni galu galā paliek skolēnu zināšanu virspusē.

3. TEĀTRA VIETA DABASZINĀTŅU MĀCĪŠANĀ – IESPĒJAS UN BŪTISKIE JAUTĀJUMI

3.1. SCENĀRIJA RAKSTĪŠANA

Lai rakstītu teātrim, ir labi jāpārzina pats teātris, jo, neskatoties uz to, ka daži kopīgie principi sakrīt ar citiem rakstīšanas veidiem, jāievēro, ka autori raksta teātrim, ņemot vērā tā trīsdimensiju telpu – skatuvi, kurā notiek darbība reālajā laikā.

Pirms dramaturgs ķeras pie lugas rakstīšanas, viņam savas idejas jāsystematizē, lai tās rindotos atbilstoši trim būtiskajiem momentiem, kas raksturīgi dramaturģiskam darbam, – sākums, galvenā daļa un nobeigums. Viss ir iepriekš labi jāpārdomā – nekas nedrīkst likt skatītājiem justies neveikli. Tāpēc katram dramaturģiskā darba posmam jāseko un jāatbilst stāsta emocionālajam plūdim, lai auditorija varētu tam neatslābstoši sekot.

Jaunpienācējam dramaturģijā vispirms jāpārzina seši Aristoteļa izceltie elementi: **darbība, personāži, idejas, valoda, mūzika un vizuālais iespaids**. Šajā saistībā jaunajam dramaturgam jāņem vērā daži pamata aspekti:

- Autoram vienmēr jāsaikā ar personāžu un tā attīstību. Laba scenārija ideja vēl nenozīmē, ka skatītājiem radīsies interese, jo interese ir vairāk atkarīga no „izrādes”, nekā priekšmeta. Var būt neskaitāms daudzums ideju, kuras izriet no paša pieredzes, bet idejas kļūst iedarbīgas tikai tad, ja tās attīstās. Laba ideja paredz konfliktu, tēla personības izaugsmi, vizuālā iespaids plānošanu un panākšanu.
- Svarīga nozīme ir personāžu runai. Tāpat kā reālajā dzīvē katram indivīdam ir raksturīga konkrēta ekspresija un valodas stils. Tāpēc personāžs jāsaikā ar valodas niansēm, kas ļauj skatītājiem noteikt tā raksturu un identitāti;
- Dramaturgam ir jāprot ļoti īsā laikā saviļņot skatītāju ar emocijām, domām un personāža dzīves notikumiem. Autoram jāzina, kā īsā laikā parādīt notikumu attīstību, nezaudējot stāsta pēctecību un neradot skatītājos neskaidrību.

Uztvere, izjūta un iztēle ir rakstīšanas pamats, bet nav tādas rokasgrāmatas, kas to spētu iemācīt. Tomēr veidu, kā pareizi organizēt un attīstīt idejas, var iemācīties. Turpmāk ir sniegti elementi, kurus der ņemt vērā, stājoties pie scenārija veidošanas, sākot no Aristoteļa teorijām līdz pat apsvērumiem, kas var pamudināt rakstnieku stāstīt par konkrētu tēmu vai notikumu. Centrālais pavediens jebkurā gadījumā ir uzticības gaisotne, kas jārada starp autoru un skatītājiem, izmantojot personāžus un viņu spēli.

3.1.1. Sākuma punkts

Lai stātos pie scenārija rakstīšanas, jāzina atšķirība starp DRĀMU – tā ir notiekošā darbība – un TEĀTRI – vietu, kur darbība notiek. Dramaturģiskā darbā katra darbība izraisa nākamo darbību un ir iepriekšējās darbības rezultāts (sekas); darbību secība veido SIŽETU. Drāmu var definēt, kā savstarpējās pretrunās esošu personību darbību. Ideju, jūtu un domu sadursmes rezultātā notiek cīņa starp pretrunā esošiem spēkiem, līdz tiek panākts galīgais risinājums. Katras lugas pamatā ir indivīdi, tāpēc autoram vienmēr jāsaikā ar personāžiem. Pirms turpinām, jāpārzina – vismaz vispārīgos vilcienos – Aristoteļa drāmas teorija

un jāanalizē seši elementi, kas ir tās pamatā: darbība, personāži, idejas, valoda, mūzika un vizuālais iespaids. Aspekts, kuram tiks pievērsta īpaša uzmanība, ir personāža loma.

DARBĪBA. Darbībai jāprovocē reakcija. Tāpēc dramaturģisks darbs paredz, ka viena personāža darbība rada cita personāža reakciju (vēl vienu darbību). Šo darbību secība veido lugas sižetu, ar kura starpniecību personāži attīstās. Dažreiz var būt arī „pakārtoti sižeti”, kuru funkcija ir palīdzēt attīstīties centrālajam sižetam. Darbības attīstība lugā vienmēr ir saistīta ar personāža attīstību, jo, kā mēs to jau norādījām, darbības izraisa citas darbības un, kā sekas, – konfliktu un tā atrisinājumu.

IDEJAS. Aristotelim ideja ir tas, ko mēs parasti saucam par „tēmu”. Būtiskākais nav vis pati ideja, bet gan tas, kā tā tiek aprakstīta. Personāži ideju var skaidri paust, vai arī skatītāji to var aptvert no veiktajām darbībām. Jebkurā gadījumā ieteicams nevērsties pie skatītājiem pārāk tieši – skatītāju interese par dramaturģisko darbu ir lielāka, ja tajā esošās idejas atsedzas darbības attīstības gaitā. Autors nedrīkst aizmirst, ka viens no dramaturģiskā darba personāžiem ir auditorija, kurai uzvedumā ir aktīva un īpaša loma.

VALODA ir tas, ko aktieri uzvedumā saka. Valoda ļauj saprast, no kādas vides ir personāžs. Dramatiskajam uzvedumam raksturīgie ierobežojumi telpā un laikā liek autoram izmantot paņēmienus, kuri ļauj skatītājiem saprast tos stāsta elementus, kuri būtu pārāk ilgi un sarežģīti skaidrojami. Piemēram, runas tonis var ļaut mums apjaust kādu īpašu personāža iezīmi, vai arī dialogs var būt veids, lai ātrāk uzzinātu ar personāža dzīvi saistītos faktus.

MŪZIKAI ir nozīmīga sensora, emocionāla un tieša ietekme uz skatītājiem, jo tā palīdz uztvert atmosfēru, personāžus un darbības vietu. Tāpēc dramaturgam rakstot noteikti jāņem vērā mūzikas loma. To var izmantot, lai paskaidrotu sižetu, vai vienkārši kā dziesmu; tā var būt deju mūzika vai tikai atsevišķas skaņas...

VIZUĀLAIS IESPAIDS. Tāpat kā mūzika arī vizuālais iespaids iedarbojas uz skatītāju maņām, palīdzot saprast dramaturģisko darbu visos tā aspektos. Vizuālais iespaids ir tas, ko mēs redzam, specefekti, pārsteigums...

PERSONĀŽS. Viņam/viņai ir būtiska loma. Dramaturgs nevar strādāt pie lugas, nedomājot par personāžiem. Faktiski personāžs ir tas, kas notur skatītāju uzmanību, un uzmanību savukārt piesaista tas, „ko personāži dara, kā viņi rīkojas”. Personāžs izpaužas darbībā. Darbības, kuras tas veic, liek izpausties viņa/viņas identitātei un to raksturot. Tāpēc ir svarīgi strādāt, lai veidotu tādu personāžu, kas rosina skatītājus sekot viņa/viņas piedzīvojumiem. No vienas puses, personāžam jāiedveš skatītājos „uzticība”, bet, no otras puses, tam jārisina pašam sava krīze un konflikti, jāattīstās un pēctecīgi jāmainās atkarībā no saviem mērķiem.

Tāpēc, radot personāžu(-us), autoram jāņem vērā turpmākais:

- Tā kā uzveduma laiks ir ierobežots, dramaturģiskā darba sākumā jāparedz visi vajadzīgie elementi, lai iepazīstinātu skatītājus ar personāžu un izraisītu viņos patiku pret to. Šos elementus var veidot tas, ko personāžs par sevi saka, ko citi par viņu domā, vai tas, ko personāžs dara.
- Kad skatītāji ir iepazīstināti ar personāžu un viņu pazīst, jānosaka konkrēti mērķi personāžam, jārada grūtības, ko tam nāksies pārvarēt; jānodod tam šķēršļu pārvarēšanai vajadzīgās prasmes.
- Lai personāžs spētu attīstīties, tam noteikti jānonāk saskarē ar pretspēku, jo pārmaiņas rodas personību sadursmēs.
- Dramaturģiskā darbā tēla personību vispirms paziņo un definē. Pēc tam tā mainās, un tas viss notiek skatītāju acu priekšā. Personāžs stāsta un attīsta autora veidoto sižetu, darbojoties un runājot.
- Katru personāžu raksturo trīs veidu attiecības: attiecības ar autoru, attiecības ar aktieri, kas viņu atveido, un attiecības ar skatītājiem.
- Autoram jāiedveš personāžos dzīvība, parādot dažādas rakstura iezīmes, kas pamato viņu veikto darbību. Tāpēc saikne starp autoru un viņa radīto personāžu ir ļoti cieša. Faktiski, sākot no visparastākā cilvēka, autoram jārada dzīvs personāžs ar unikālu personību.
- Lai skatītāji izjustu spēcīgas emocijas, autoram jābalstās pašam uz savu personīgo pieredzi un iekšējo pasauli. Tātad autoram labi jāredz sev apkārt esošā pasaule, lai skatītāji tam noticētu. Katra personāža pamatam jābūt ņemtam no reālās dzīves.
- Autoram ir vajadzīgs skaidrs priekšstats par katru sava personāža īpatnību, jo personāža darbībai, uzvedībai un emocijām jāveido saskanīgs kopums.
- Dramaturģis nedrīkst aizmirst, ka viņa radīto personāžu tēlos aktieris vai aktrise. Tas nozīmē, ka autoram jānodrošina pēc iespējas plašāka informācija, lai aktieris vai aktrise spētu nospēlēt attiecīgo lomu pareizi (atbilstoši autora idejai).
- Arī valoda ir svarīga. Personāža runa nosaka un izceļ viņa sociālo un kultūras vidi un personību. Tāpēc ir būtiski atrast katram personāžam raksturīgo runas toni.

Apkopojot var teikt, ka, lai radītu personāžu, autoram ir vajadzīga skaidra un pilnīga ideja par to, kas šis personāžs ir, ko viņš darīs un kā tas notiks, kādu valodu lietos, kādas darbības liks viņam mainīties, kādus mērķus viņam jāsasnieg un kādus no tiem viņš sasniegs utt.

3.1.2. Galvenie dramaturģiskā darba tapšanas posmi

Dramaturgam jāiztēlojas materiāls, ko viņš gatavojas rakstīt. Tad viņš varēs izmantot tehniskās zināšanas, kas būs noderīgas, lai iztēli pārvērstu tekstā. Rakstniekam jārada struktūra, kurā paust savas idejas. Tā kā personāžu izaugsme un sižeta attīstība notiek darbībā, autoram jāizveido darbību saraksts un pēc kārtas jādefinē **trīs galvenie dramaturģiskie momenti**.

Pirmais solis ir „pats sākums”, t. i., darbība vai darbību kopums, no kura sāk raisīties stāsts. Šim sākuma punktam ir stratēģiska nozīme, jo tam jāpiesaista skatītāju uzmanība un jāievada lugas (dramatiskā darba) centrālais notikums. Lugas sākumā skatītāji jāiepazīstina ar personāžiem, galveno darbības līniju, tonkārtu un stilu. Tātad tieši ekspozīcija ir veids, kurā skatītāji uzzina par to, kas ir noticis un kas notiks turpmāk. Veids, kā paust auditorijai saturu un ar to sarunāties, var būt gan dialogs, gan monologs, darbība vai scenogrāfijas elementi un darbības vieta. Ekspozīciju var veidot, to „izspēlējot”,

kad stāsta stāstīšanai tiek izmantotas dekorācijas un skatuves noformējums, vai arī kā „ievadu”, tieši uzrunājot auditoriju.

Otrais solis ir visilgstošākais, un tajā sasprindzinājums mijas ar atslābumu. Tieši šajā stadijā personāžs aug un attīstās, pārdzīvojot krīzi. Lugas centrālajai daļai skatītājos jāraisa sasprindzinājuma sajūta un gaidas.

Trešais solis nozīmē konflikta izspēlēšanu un tā atrisināšanos, notikumiem sasniedzot „**kulmināciju**” (visas darbības, kas ved pie konflikta atrisinājuma). Šajā posmā jānodod atbildes uz jautājumiem, kuri auditorijā tika provocēti izrādes sākumā. Ir svarīgi, lai finālā visi personāži būtu sasnieguši savus mērķus un katram no viņiem būtu dota iespēja „izpirkt” savas ciešanas un attīstīties.

Autoram jālieto visa veida paņēmieni skatītāju uzmanības piesaistīšanai, un skatītāju līdzdalībai var būt gan emocionāla, gan ētiska, gan intelektuāla būtība. Darbības ir svarīgākas par vārdiem, tāpēc uz skatuves kaut kam visu laiku jānotiek un katrai rosinātajai darbībai jābūt jēgpilnai un interesantai. Pēc dialoga vienmēr jāseko kādam faktam; rīcībai un vārdiem savstarpēji viens otru jāpapildina; autoram skaidri jāzina, kas notiks un kā personāžs rīkosies, un tikai tad jādomā, ko tas teiks. Visbeidzot skatītāji var būt dažādi, un autoram jānodrošina visa nepieciešamā informācija, lai katrs, kas atrodas telpā, spētu pausto ziņu saprast.

3.1.3. Skata punkts

Kad autors raksta scenāriju, viņam jāizvēlas personāžs, ar kura starpniecību paust savu viedokli. Bet literārs darbs neparedz tikai galvenā varoņa viedokli, tam jāpiedāvā skatītājiem dažādi viedokļi, lai viņiem būtu izvēles iespējas. Jautājums par „skata punktu” saistībā ar literāru darbu jāanalizē, ņemot vērā dažādus līmeņus:

- autora skata punktu, proti, autora brīvību paust savu viedokli ar stāsta starpniecību;
- stāstītāja skata punktu, proti, tās personas viedokli, kas stāsta mums par notikušo un to, kas notiks turpmāk;
- citu personāžu skata punktus. Tāpat kā dzīvē katram literārā darba personāžam ir savas idejas, viedokļi un domāšanas veids.

Tāpēc dramaturgam ir svarīgi pirms darba uzsākšanas noteikt, no kura skata punkta viņš vēlas stāstu stāstīt. Šādi viņš panāks skatītāju cieņu un uzmanību. Ļoti bieži notiek tā, ka personāžs, kuru autors vēlas pakļaut kritiskam spriedumam, skatītājiem ir pievilcīgs. Tuvība starp skatītājiem un personāžiem kopumā ir atkarīga, no tā, cik labi skatītāji saprot konkrētā personāža personību. Jo vairāk personāžs izpaužas, jo vairāk skatītājs viņu vēro un vēlas saprast un pieņemt viņa īpatnības. Tas palīdz mums atcerēties, ka, izspēlējot „lugai būtisku” darbību, noteikti jāņem vērā spēles nosacījumi, t. i., vienu un to pašu tēmu var skatīt un lasīt no dažādiem skata punktiem, Tāpēc, rakstot scenāriju, dramaturgam vajadzīgs skaidrs redzējums par nosacījumiem, kādos uzvedums notiks, un to, kāda varētu būt skatītāju iesaiste. Neko nedrīkst atstāt nepārdomātu, autoram skaidri jāzina, kurā virzienā vadīt skatītājus.

3.1.4. Scenārijs

Tā, kā luga ir paredzēta izrādīšanai uz skatuves, scenārijam ir savas īpatnības un to raksta saskaņā ar konkrētiem noteikumiem. Tajā nav stāstnieka un arī nav apraksta par to, kas notiek vai ir noticis. Sižets attīstās ar personāžu izteikto repliku starpniecību. Personāži stāsta stāstu, runājot un darbojoties.

Tāpēc atkarībā no katra personāža svarīguma sižetā, scenārijā paredz

- vadošo personāžu, ap kuru sižets attīstās;
- citus personāžus, kas izrāda pretdarbību galvenajam personāžam vai arī palīdz/būtiski palīdz sižetam attīstīties;
- trešā plāna personāžus, kuriem replikas nav paredzētas vai kuriem var būt tikai pāris repliku.

Scenāriju parasti iedala **cēlienos** un **ainās**. Cēlieni ir scenārija daļas. Katru cēlienu iedala ainās, kuras mainās, vienam vai vairākiem personāžiem uznākot uz skatuves vai to atstājot.

Būtiskas scenārija daļas ir

- **skatuves norādes** (remarkas) – īsas autora norādes, piemēram, par darbības vietu un laiku; veidu, kurā personāži parādās uz skatuves, kādā tie kustās, runā, kā tie ir tērpti utt. Parasti tās raksta „*slīprakstā*” vai iestarpina starp replikām, liekot iekavās „()”. Norāžu garums var būt dažāds – no dažiem vārdiem līdz garākiem teikumiem.
- **replikas** ir teksta galvenais elements. Tie ir dialogi un vārdu apmaiņa starp dažādajiem personāžiem; to funkcija ir virzīt sižeta attīstību. Ar personāžu vārdu starpniecību skatītāji uzzina par tagadnes un pagātnes notikumiem, kas saistīti ar stāstu; personāžiem un viņu emocijām; notikumiem, kas nav redzami uz skatuves utt.

Secinājumi

Rakstīšana teātrim ir profesija, kurā ar iedvesmu un ģenialitāti nepietiek. Jāzina un jāizmanto tehniskie paņēmieni tā, lai viss, par ko mēs vēlamies vēstīt, darbotos vienā virzienā un cilvēka prāts attiecīgo materiālu varētu organizēt un saprast. Dramaturģisku darbu nav iespējams uzrakstīt, nezinot aktierspēles noteikumus, neatzīstot un neievērojot skatītāju lomu vai neievērojot noteikumus, kas ļauj izveidot tādu teksta struktūru, kura var piesaistīt auditorijas uzmanību. Nenoformētas un nestrukturētas idejas nevar paust citiem, tās nenonāk līdz adresātam un var tikt pārprastas. Lugas panākumi ir atkarīgi arī no tā, cik vērtīgi ir personāži un kādas emocijas tie var nodot tālāk. Šim nolūkam autoram labi jāpārzina raksturs, kuru viņš vēlas attēlot. Dramaturģiska darba mērķis ir iesaistīt, ieintrigēt auditoriju un radīt tajā pozitīvas emocijas. Lai šos mērķus sasniegtu, autoram jāievēro dramaturģiska darba rakstīšanas noteikumi, jāpauž sava iekšējā pasaule un, galvenokārt, jāiesaista auditorija sižeta attīstībā.

3.2. DAŽĀDI INSCENĒŠANAS LĪMEŅI

No dabaszinātņu tēmām var veidot teātra uzdevumus dažādos līmeņos. Pat kāda jēdziena „izspēlēšanu lomās” var uzskatīt par pirmo „inscenēšanas” līmeni. Sarežģītākā līmenī tiek radīts pilnvērtīgs teātra uzvedums. Starp šiem diviem galējiem gadījumiem ir dažādi starplīmeņi.

1. piemērs

Vienkāršs līmenis (no Il Meraviglioso Mondo dell'Acqua (IMMA) – Ūdens brīnišķā pasaule). Lai parādītu dzeramā ūdens īpatsvaru visā hidrosfērā apmēram 150 cilvēku lielai auditorijai, visus lūdz piecelties, izskaidrojot viņiem, ka visu auditoriju var iztēloties kā zemes hidrosfēru, proti, visu uz zemes esošo ūdeni. Tad visiem liek apsēsties, izņemot piecus cilvēkus, kas atbilst saldūdens daudzumam (aptuveni 3 %). No šiem pieciem četrus lūdz apsēsties, jo tieši tik daudz ūdens ir arktiskajā ledū. Pēdējam cilvēkam lūdz nostāties zāles centrā uz improvizētas skatuves un iekāpt hula-hup riņķī, kam apkārt ir zila drāna, kas veido mīkstu cilindru. Vadītājs lēnām ceļ riņķi uz augšu, fiksējot to dažādos līmeņos (ceļu, krūšu līmenī), līdz cilindrā pazūd aizvien lielāka cilvēka daļa, un ārpus cilindra esošā daļa aizvien vairāk samazinās. To darot, vadītājs norāda uz daļu, ko ieņem dažādi piesārņotā ūdens daļas, gruntsūdeņu daļu, kurai nevar piekļūt, utt. Visbeidzot, kad riņķis ir cilvēka kala augstumā un virs tā ir redzama tikai viņa galva, vadītājs norāda, ka šīs vienas galvas augstums atbilst visam pieejamā dzeramā ūdens daudzumam (apmēram 0,03 %).

Šīs darbības neveido īstu teātra uzvedumu, tomēr ilustrē to, kā var inscenēt jēdzienu. Citas līdzīgas darbības, ko bieži izmanto zinātnes popularizēšanai plašām auditorijām, izmanto, lai parādītu relatīvos attālumus starp Saules sistēmas objektiem vai skaidrotu ģeoloģisko laiku no brīža, kad radās Zeme, līdz šodienai, iztēlojoties to kā attālumu (skolas gaitenī) vai laika intervālu (24 stundas garā diennakts posmā).

2. piemērs

Sarežģītāks līmenis (no ZT uzveduma, ko pašlaik gatavo Istituto Professionale Diaz audzēkņi). Divi draugi atklāj, ka, iestājoties naktij, viņi ir palikuši ieslēgti dabaszinātņu muzejā. Pēkšņi atdzīvojas muzejā izvietotās skulptūras, un zinātnieki, kas pētījuši ūdens īpašības, stāsta par saviem atklājumiem.

Šīs darbības ir tuvākas ZT konceptam – tiek veidots īsts teātra uzvedums ar sižetu, personāžiem un darbības vietu, kurā tiek parādīti zinātniskie atklājumi.

3.3. KĀ ZINĀTNES TĒMU PĀRVĒRST STĀSTĀ

Sāksim ar definīciju: „stāsts (sižets, fabula) ir stāstījums, kurā notikumi attīstās, atrisinoties spriedzei ap atsevišķiem personāžiem”.

Labā stāstā mēs izjūtam emocionālu saikni ar notikumā iesaistītajām personām. Jo ciešāka šī saikne, jo ciešāk mēs iesaistāmies stāstā. Ja mēs esam tikai notikumu gaita vērotāji vai esam emocionāli atdalīti no personāžiem, rezultāts ir vājš.

Zinātnes tēmu var izstāstīt dažādi. Mēs parādīsim vairākas idejas, kā zinātni pārvērst stāstā, un šim procesam raksturīgās īpatnības.

a) Dabaszinātnes kā stāsta „galvenais varonis”. Šajā gadījumā dabaszinātņu tēma ir sižeta galvenā tēma un ir tajā pilnībā integrēta. Parasti šādu saturu vislabāk paust, stāstot par to, kā tika veikts viens vai vairāki zinātniski atklājumi, kas veido vēstījuma priekšmetu, vai arī, veidojot stāstu, par vienu vai vairākiem zinātniekiem, kuru darbība nosaka vēstījuma saturu.

b) Dabaszinātnes kā stāsta „rekvizīts” (ar marģinālu nozīmi). Šajā gadījumā dabaszinātņu tēmu (reālus vai izdomātus faktus ar atšķirīgu realitātes pakāpi) izmanto dažādu stāstījuma notikumu pamatošanai. Tipisks piemērs ir tehnoloģiskās ierīces filmās par Džeimsu Bondu vai zinātniskajā fantastikā balstīta vide, kurā darbojas „supervaronis”. Galvenajam varonim šeit bieži ir mītiska daba un īpašas iezīmes, kuras raksturo viņu līdztekus gluži cilvēciskām pazīmēm un problēmām, kas savukārt dara viņu līdzīgu mums.

c) Dabaszinātnes kā vide, kurā risinās stāsts. Šis veids ir raksturīgs zinātniskajai fantastikai, kur priekšstatu par augstāku zināšanu un tehnoloģijas līmeni izmanto, lai radītu vidi, kurā stāsts attīstās. Viens piemērs ir dzīvu dinozauru tēlojums „Juras laikmeta parkā”, cits – ceļojums filmā „Starp zvaigznēm”. Šajos divos piemēros, sižets atbilst kontekstam un to izdzīvo parasti cilvēki, kas kļūst par varoņiem tikai tāpēc, ka attiecīgajā stāstā tiem piemīt drosme.

d) Dabaszinātnes uzvedumā, kas veido ietvaru tēmas parādīšanai. Šajā gadījumā zinātniskos eksperimentus un skaidrojumus par zinātnes tēmām demonstrē vienā uzvedumā, kur tie ir sasaistīti ar kādu kopīgu pavedienu. Piemēram, 3. nodaļa 1. punktā mēs minējām *IMMA* izrādi, kurā vienojošais elements bija tēma par ūdeni un, lai to raksturotu, tika parādīti vairāki fakti.

Kā redzams a) un d) gadījumā zinātnes tēma uzvedumā ieņem centrālo vietu, turpretim pārējos gadījumos tā veido izrādes fonu vai iegānu potenciāli pavisam cita stāsta stāstīšanai.

3.4. KĀ VEIDOT STĀSTA ATTĪSTĪBU

Iespējamās divas metodes:

a) STĀSTA AUGŠUPEJOŠA VEIDOŠANA. Sāk ar tēmu un eksperimentiem/faktiem, ko paredzēts parādīt, un pēc tam meklē stāstu, kurā tos var radoši sasaistīt;

b) STĀSTA LEJUPEJOŠA VEIDOŠANA. Sāk stāstīt stāstu par zinātnisku tēmu (vai kaut ko, kas atsauc attiecīgo tēmu atmiņā) un pēc tam rod veidu, kā tajā iestarpināt konkrētus eksperimentus un/vai faktus. Protams, reālajā dzīvē abas metodes tiek izmantotas pamīšus un viena otru papildina. Piemēram, ja būsīm sākuši ar eksperimentu izvēli un tālāk stājušies pie stāsta veidošanas, tad, pēdējam attīstoties, var notikt tā, ka eksperimenti jāpārskata vai pat pilnīgi jāmaina, lai integrētu tos sižetā.

3.5. SCENĀRIJA RAKSTĪŠANA

Scenārija rakstīšanu ir labi uzsākt vairākiem cilvēkiem kopā. Mērķis ir, kopīgi improvizējot, izvēlēties pamatideju. Tas ļauj grupai veidot stāsta uzmetumu, paturot prātā zinātnes tēmu, kas jāatklāj. Kad tēma un ar to saistītie eksperimenti ir izraudzīti, pirmā stadija uzveduma scenārija veidošanā var būt vingrinājums, kurā vadītāja vadībā un ar viņa pastāvīgu atbalstu grupa kopīgiem spēkiem risina stāstu. Vadītājs stāstu uzsāk, un pārējie viens pēc otra to turpina, sākot no tā brīža, kad iepriekšējais stāstītājs ir apklusis. Tas ļauj visiem grupas dalībniekiem piedāvāt idejas par notikumu attīstību *stāsta risināšanas gaitā*. Vadot stāsta veidošanu, jāpatur prātā, ka galvenais ir saprast, kurp mēs vēlamies stāstu virzīt, vienlaikus necenšoties bremsēt stāstītāju iztēli.

No šā brīža, vajadzības gadījumā sadalot dalībniekus grupās, var turpināt rakstīt scenāriju, iedalot to 3 daļās:

1. prologs;
2. darbība (sižeta attīstība);
3. nobeigums.

Rakstot scenāriju, uzmanības centrā jāizvirza galvenais(-ie) personāžs(-i) un jāapsver tam/tai raksturīgās īpašības. Šajā laikā jānosaka viņa vai viņu abstraktais mērķis, piemēram, personāžs ir izolēts, par viņu smejas, viņš ir atstumts. Šim abstraktajam mērķim jātiek pieņemtam.

Pēc tam abstraktais mērķis jāsaista ar konkrētu mērķi, no kura var veidoties stāsts. Piemēram, šis galvenais varonis vēlas kļūt par ievērojamu zinātnieku.

Tad var sastādīt sarakstu ar šķēršļiem, kas neļauj viņam šo konkrēto mērķi īstenot.

Lai šo sarakstu un sižetu būtu vieglāk izveidot, var mēģināt atbildēt uz šādiem jautājumiem:

1. Kas ir jūsu galvenais varonis?
2. Ko viņš/viņa grib? Ko viņš/viņa meklē?
3. Kas notiek?
4. Galvenajam varonim palīdz veiksmē.
5. Galvenajam varonim neveicas.
6. Galvenais varonis nonāk problēmsituācijās dziļākajā punktā.
7. Galvenais varonis liek uz spēles visu, kas tam ir.
8. Balva – ko galvenais varonis iegūst?

Tagad jūsu rīcībā ir sižets. Pierakstiet to un, strādājot grupā, izveidojiet personāžu sarakstu (neaizmirstot katram no tiem piešķirt vārdu, aprakstīt viņa izskatu, raksturu, izturēšanās veidu...). Tad sižetu sadala ainās. Pēc tam, kad izveidota struktūra, katru ainu papildina ar monologiem un dialogiem un pievieno darbības aprakstu un piezīmes.

Piemērs

PROLOGS

Galvenais varonis ir vientuļš zēns, liels grāmatu lasītājs ar smieklīgu izskatu, par kuru visi zoboja. Viņam ir kaislīga interese par ūdens pasauli. Prologā mēs viņu redzam apkrāvušos ar grāmatām, mācāmies, domās iegrimušu – viņš iedomājas sevi par lielu un slavenu zinātnieku, kuru visi ciena par viņa veiktajiem atklājumiem.

1. AINA

Skola. Dabaszinātņu laboratorija. Skolas direktors paziņo zēnam, ka viņš ir izraudzīts dalībai vissvarīgākajā Eiropas audzēkņu dabaszinātņu konkursā. Visi klasesbiedri par viņu smejas, jo tajā pašā datumā viņiem paredzēts doties skolas organizētā mācību gada nobeiguma ekskursijā.

2. AINA

Skan zvans. Visi dodas projām. Zēns paliek viens laboratorijā. Viņš nododas studijām. Priekšmets, par kuru viņš stāstīs konkursā, protams, ir brīnišķīgā ūdens pasaule. Viņš runā monologu par skaistumu, kas raksturīgs šim elementam, it kā jau uzstātos konferencē. Satumst. Viņš ir noguris.

Viņš aizmieg.

3. AINA

Sapnī viņš redz zinātniekus, kuri demonstrē viņam savus eksperimentus un atklājumus (šeit iestarpina dažādos eksperimentus).

.....

6. AINA

Ir rīts. Ienāk kāda skolniece un viņu pamodina. Viņa sniedz zēnam glāzi ūdens un saka, ka nebrauks skolas ekskursijā, bet dosies viņam līdzī uz konkursu, jo tic zēnam. Viens pēc otra ierodas citi klasesbiedri. Viņi visi ir atteikušies no ekskursijas un par attiecīgo naudu sagatavojuši viņam dāvanu – zinātnieka komplektu. Viņš ir kļuvis par varoni. Zēns ir dziļi aizkustināts. Viņš tur pirkstos savu asaru un saka: „Kā ūdens piliens okeānā katra asara ir mikrokosms, un katrs no tiem ir atšķirīgs...”. Neviens no skolēniem vairs nesmejas. Viņi klausās zēna balsī. Uz skatuves gaisma pamazām izzūd.

Priekšgars krīt.

3.5.1. Gatavais materiāls

Daži ieteikumi par formatēšanu. Anglosakšu un ziemeļamerikāņu sistēmā viss, kas attiecas uz scenāriju, ir ļoti kodificēts. Tas nozīmē, ka dramaturģijā un scenāriju rakstīšanā viss jā dara pēc vienotas formas – iesniegtos scenārijus neatbilstoša formatējuma dēļ var pat noraidīt. Citur situācija ir atšķirīga, un daži scenāriji, ko radījuši pat ļoti pazīstami lugu rakstnieki, ir grūti lasāmi.

Rakstot lugu, jāievēro divi līmeņi – skatuves norādes/apraksti un dialogi/monologi. Šie divi līmeņi jāizkārt uz lapas, precīzi ievērojot noteikumus, kas atspoguļo to relatīvo nozīmi un ļauj tekstu vieglāk lasīt un saprast. Vēl ir piezīmes „sāņus” un „zemtekstā”. Tās ir piezīmes, kas ļauj lasītājam, jo īpaši režisoram un aktieriem, labāk saprast tēloto raksturu personības.

Fonts, ko labi izmantot rakstīšanai, ir, piemēram, *COURIER NEW*, kurā katrs burts ir izstrādāts tā, lai tas aizņemtu vienu un to pašu laukumu, tāpēc katrā rindā ir viens un tas pats burtu vietu skaits un tās ir vienādas pēc lieluma.

Rindā jābūt 60 burtu vietām. Katrā lappusē ir 30 rindas. Daudzos konkursos ir norādīts minimālais un maksimālais lappušu skaits. Atstatumam starp rindām jābūt 1,5.

Lai visās lappusēs teksta izkārtojums datorā būtu vienāds, var iezīmēt tekstu un iestatīt lineārā attālumu no malas 1 un 16, kas paredz aptuveni 60 burtvietas.

Pirmajā lappusē norāda nosaukumu, autoru, gadu un pēc vēlēšanās scenārija tapšanas vietu. Ja ir vēlēšanās, var ievietot kādu attēlu.

Otrajā lappusē ir visu personāžu saraksts, darbības vieta un laiks. Daudzi lugu rakstnieki katru cēlienu sāk ar aprakstu par skatuves iekārtojumu; citi otrajā lappusē ievieto personāžu emocionālo, ar ģimeni saistīto un fizisko īpatnību aprakstu.

Trešajā lappusē sākas teksts, kurā ir apraksts, dialogi/monologi un sāņus teiktās piezīmes. Skatuves norādēm jābūt slīprakstā, bet personāžu runātajam tekstam – taisnrakstā. Personāži, kas runā tekstu, norādāmi rindas sākumā lielajiem sākuma burtiem, un piezīmes par sānis teikto liekamas iekavās un

rakstāmas slīprakstā. Starp ainas nosaukumu un skatuves norādēm vai dialogu jāatstāj divas tukšas rindas, bet starp skatuves norādēm un dialogu – viena rinda. Starp runātā teksta rindām tukšu rindu nedrīkst būt.

Pareiza izkārtojuma piemērs

I CĒLIENS – 1. AINA

Uz skatuves ir trīs krēsli, galds, durvis kreisajā skatuves pusē. Uz viena no krēsliem sēž Mario – gara auguma, ar gariem matiem, ikdienas drēbēs. Viņš smēķē...

MARIO (*pie sevis*) Kurš gan būtu domājis, ka tas ir iespējams?

LŪCIJA (*aiz skatuves*) Tu vienmēr esi bijis vientiesis.

4. TEĀTRA STUDIJA – ĪPATNĪBAS DARBĀ AR JAUNIEŠIEM UN JAUNIEŠU VAJADZĪBĀM

Šajā rokasgrāmatā aprakstītās nodarbības pēc to veida un metodoloģijas ir atšķirīgas no tām, kas pieņemtas teātra tradīcijā, šādu apstākļu dēļ:

- tās ir domātas tādām cilvēku grupām, kurām nav pieredzes dramaturģijā/skatuves mākslā;
- norises vieta un citi organizatoriskie elementi nav tieši saistīti ar teātri;
- tām pamatu pamatā ir „spēles” jēdziens.

Šajā kontekstā nodarbību raksturo metode „mācies darot”, un teātra (dramatizēšanas, spēles, režijas utt.) principi un paņēmieni tiek izmantoti, lai

- mācītu kritiski lasīt un pārrakstīt tekstu, lietojot atšķirīgus valodas reģistrus un stāstīšanas stilus;
- veicinātu saziņas prasmju apguvi un individuālu ekspresiju;
- nostiprinātu spēju likt lietā iztēli un apzināties savas individuālās spējas radoši domāt un spriest, aktivizējot prasmi risināt problēmas un uzņemties risku;
- mācītu „komandas” darba noteikumus un veidus, veidotu pašcieņu un cieņu pret kolektīvu un „otru cilvēku”.

Tāpēc nodarbība visiem audzēkņiem un nodarbību vadītājiem kļūst par būtisku pieredzi – iespēju izaugt gan individuālajā, gan kolektīvajā aspektā, spēlējot „lomu spēles” un stāstot stāstus. „Piedalīties spēlē” faktiski jau nozīmē, ka jāievēro noteikumi un principi, kuriem pamatā ir sadarbība un viedokļu apmaiņa, bez kuras nav iedomājama mērķa sasniegšana, darbojoties komandā. Audzēkņi mācās strādāt kopā, pārvarēt ierobežojumus un bailes, pilnveidot savas prasmes un spējas, vienlaikus bagātinot visu iesaistīto cilvēku – jauniešu, pieaugušo, audzēkņu, vadītāju, pedagogu – sociālās un kultūras zināšanas.

4.1. DARBA KONTEKSTS – NODARBĪBAS ELEMENTU ORGANIZĒŠANA UN VADĪBA

4.1.1. Vieta

Nodarbību norises vieta ir ļoti vienkārša. Tā varētu būt pat klases telpa. Visbūtiskākais aspekts ir tās lielums – tam jāatbilst dalībnieku skaitam, lai viņi varētu ērti kustēties telpā. Būtiski ir tas, lai telpas izmēri būtu atbilstoši gan dinamisku, gan statisku darbību veikšanai.

Telpā nedrīkst būt nedz solu, nedz galdu. Tur ir tikai krēsli, kurus sākumā izvieto puslokā tā, lai dalībnieki var viens uz otru skatīties. Arī grupas vadītājam vienmēr jāieņem tāds stāvoklis telpā attiecībā pret šo pusloku, lai visi dalībnieki viņu viegli varētu redzēt.

Krēsli ir ļoti svarīgs „rīks” nodarbībā. Tie ir vajadzīgi tad, kad audzēkņus aicina rakstiski veikt individuālus/kolektīvus vingrinājumus improvizācijas mākslā (individuāli, kopā, grupās).

Katram dalībniekam ir jāņem līdzi pašam sava burtnīca un rakstāmriks, lai veiktu uzdotos rakstiskos vingrinājumus nodarbībā un „mājās”.

Telpā jābūt šādam aprīkojumam:

- projektoru un monitoru, lai audzēkņi vajadzības gadījumā varētu skatīties audiovizuālo materiālu, slaidrādes utt.;
- muzikālais centrs, lai klausītos mūziku (īpaši, veicot tos vingrinājumus, kuriem fonā vajadzīga mūzika);
- vingrošanas paklāji, lai veiktu fiziskus vingrinājumus, jo īpaši relaksācijai;
- ja iespējams, dažādi priekšmeti, ko var lietot improvizācijas vingrinājumos (auduma gabali, cepures, somas utt.).

4.1.2. Komanda

Jānodrošina komandas klātbūtne katrā nodarbībā, paredzot ne mazāk kā

- **vadītāju** – labāk, lai tas būtu attiecīgajā jomā praktizējošs profesionālis, kas pārzina dramaturģijas paņēmienus un principus, ar pieredzi mācību darbā un prasmēm psiholoģijā, sociālajā un pedagoģijas jomā;
- **audzinātāju** – pedagogs, instruktors, skolotājs, sociālās un kultūras jomas darbinieks, kas ir saistīts ar audzēkņiem. Ja teātra mākslas nodarbībā plānots strādāt ar konkrētiem dabaszinātņu priekšstatiem vai tēmām (piemēram, kā tas ir zinātnes teātra gadījumā), audzinātājam attiecīgās tēmas labi jāpārzina, lai palīdzētu šo īpašo saturu „pārstrādāt” teātra uzvedumā kontekstā un piešķirt tam attiecīgo struktūru;
- **novērotāju** - pedagogs, instruktors, skolotājs, sociālās un kultūras jomas darbinieks utt., kas nav obligāti saistīts ar audzēkņiem;
- **videotehniķi/operatoru** – viņam nav noteikti jābūt tehniķim, tomēr viņam/viņai ir svarīga loma, jo metodoloģija paredz, ka nodarbības tiks ierakstītas audiovizuālā formā.

Visiem komandas dalībniekiem jāapzinās, ka darba vērtība – neatkarīgi no grupas sasniegtajiem „kvalitātes” rezultātiem (studijas nodarbību mērķis nav izveidot no studijas dalībniekiem lugu autorus vai aktierus) – ir dot audzēkņiem iespēju attīstīt savas personības puses un dzīves prasmes. Studija pati ir organizatorisks veids, kā

- radīt pozitīvu un produktīvu attiecību mikrovidi ne vien starp audzēkņiem, bet arī starp audzēkņiem un „vadītājiem”;
- veicināt socializāciju;
- apzināties to, ka cilvēki ir atšķirīgi, un ievērot šīs atšķirības;
- atklāt individuālās prasmes un māksliniecisko talantu.

Tāpēc komandai jāzina, jāievēro un kopīgi jāvienojas par studijas nodarbībām izstrādātā izglītības un apmācības virziena mērķiem, uzdevumiem un principiem.

Mēģināsim noteikt dažus no mācībspēku īpašajiem uzdevumiem, kuri attiecas uz jebkura veida darbībām, kas saistītas ar teātri. Tos var iedalīt iekšējos vai ar personību saistītajos uzdevumos un tehniskajos uzdevumos, kuriem darba procesā ir dažāda loma, jo īpaši atkarībā no audzēkņu vecuma.

Iekšējie vai ar personību saistītie mērķi:

- Apgūt saziņas iemaņas komandas darbā;
- Pārvarēt psiholoģiskos šķēršļus – nedrošību, bailes, šaubas, neērtības sajūtu;
- Apgūt paškontroles spējas un gūt pašapziņu;
- Ļaut vaļu radošajām spējām;
- Vairo atbildības sajūtu pret grupu un iegūstamo galarezultātu.

Tehniskie mērķi:

- Mācīties un apgūt skatuves paņēmienus – aktierspēli, dziedāšanu, dejošanu un ar to saistītās darbības;
- Mācīties un apgūt dikciju;
- Saprast un apgūt dramaturģiska darba rakstīšanas pamatus;
- Saprast teātra uzveduma režijas principus.

4.1.3. Dalībnieki – audzēkņi

Maksimālais dalībnieku skaits studijā ir 15 dalībnieki.

Audzēkņi var būt jaunieši vai pieaugušie. Galvenais ir garantēt, ka katrā studijas dalībnieku vecums ir viendabīgs.

4.2. STUDIJAS NODARBĪBU METODOLOĢIJA

„Būt kādam citam” ir jauna pieredze. Tā ļauj audzēkņiem iesaistīties jaunos radošos procesos un noteikumu sistēmā: „nodarbības ir veids, kā sniegt audzēkņiem visa veida izteiksmes līdzekļus, veicināt viņu pašizaugsmi un palīdzēt pārvarēt un paplašināt savu spēju robežas”².

Teātris ir starpdisciplināra metodoloģija, kas palīdz indivīdam pašam veidot un nostiprināt savas saziņas un domāšanas prasmes un spējas. Dzeju, vēsturi, literatūru, fiziku, filozofiju, matemātiku un/vai dabaszinātnes var izmantot kā „drāmas” zīmes, kas piepilda uz skatuves veikto darbību ar saturu. Nodarbībā audzēkņi uzsāk personības pilnveidošanas procesu ar mērķi mainīties. Viņi apgūst īpašu valodu un instrumentus, un tas savukārt atbilst diviem pamata pieņēmumiem:

- par sevis un dabisko īpašību atklāsmi – audzēkņi izmēģina savas spējas un šādā veidā atklāj sevi no jauna kā personīgas, pat unikālas ziņas nesējus. Teātra mākslas nodarbībās veiktie vingrinājumi rada izpratni par fizisko ķermeni un liek uzticēties tam. Aktierspēle uz skatuves faktiski nozīmē „apzinātu kustēšanos”. Šādu darbu var paveikt tikai tad, ja audzēkņi atklāj sevi visā savā vienkāršībā un var iedvest uzticību citiem un uzticēties paši;
- par sevis pilnveidošanu konfrontācijā ar citiem cilvēkiem – ar skatuves dialoga palīdzību audzēkņi veido konstruktīvu kontaktu un konfrontāciju ar citiem studijas dalībniekiem. Darbs grupā, kas pamatojas uz novērojumiem un savstarpēju atgriezenisko saiti, liek katram audzēkņim šo pieredzi apzināties.

Nodarbības teātra mākslā liek audzēkņiem apgūt dažus nepieciešamus pamata paņēmienus:

- saskaroties ar „monologu”, viņi apgūst spēju koncentrēties, vērot, pareizi elpot, atslābināties, iztēloties, improvizēt un trenē atmiņu;
- saskaroties ar „dialogu”, viņi iemācās dalīt telpu savā starpā, veidot līdzsvaru starp diviem ķermeņiem telpā, kontaktēties, uzmanīgi ieklausīties, sazināties un saprast viens otru.

Apkopojot var teikt, ka dažādo teātra mākslas nodarbībā izmantoto paņēmienu mērķis ir radīt apzinātu un dziļu komunikatīvu saikni starp indivīdiem gan ārpus skatuves, gan uz tās. To var panākt tikai tad, ja skolēni/audzēkņi iemācās cits citam uzticēties un pazīt cits citu – ļoti svarīgi ir zināt sevi un cienīt citus cilvēkus. Šajā ziņā vadītāji veic būtiski svarīgu darbu – tieši viņu uzdevums ir radīt grupā atklātības atmosfēru un attiecības, kurām pamatā ir radoša sadarbība.

Īsumā.... nodarbību galvenie aspekti ir šādi:

- Visa veida iesaistīšanās pēc būtības ir kolektīva, lai veicinātu viedokļu un pieredzes apmaiņu un socializāciju.
- Didaktiskajā programmā un procesā nav būtiskas atšķirības no to, ko dara tradicionālajos teātra mākslasursos.

² Fernando Bercebal, *Drama. Un estadio intermedio entre juego y teatro*, Ed. Naque, Ciudad Real Editora, 1995

- Darbs ir pievērsts individuālo radošo spēju attīstīšanai – tas nozīmē katra dalībnieka stimulēšanu likt lietā viņa vai viņas iztēli.
- Komiskas situācijas un spēles ir vajadzīgas un labi der audzēkņu kautrīguma un citu grūtību pārvarēšanai.
- Ļoti vērtīga ir darba izrādīšana, jo tā ir iespēja paaugstināt audzēkņa personības vērtējumu un izcelt viņa individualitāti.
- Darbā jāorientējas uz katra audzēkņa personības izaugsmi tā, lai katrs par sevi uzzinātu kaut ko vairāk un savādāku.
- Skatuves paņēmieni izmantošana ir būtiska, lai labotu robus un trūkumus valodā, liktu audzēkņiem iemācīties valdīt pār savu ķermeni, trenētu atmiņu utt.
- Katra veida iesaistīšanās darbība jāveic uzmanīgi. Vadītājiem jāstrādā profesionāli, lai pareizi veidotu attiecības ar katru audzēkni un visu grupu. Sasniedzamie mērķi jāpārrunā kopīgi, un par tiem jāvienojas.

4.2.1. Nodarbībās īstenotās metodes pedagoģiskie mērķi un īpatnības

Teātra pedagoģiskā vērtība nav tikai saziņā vien. Teātris piedāvā iespēju parādīt un izspēlēt dažādām kultūrām raksturīgos dzīves stilus un vērtības, veicinot audzēkņos starpkultūru pieeju un ieaudzinot viņiem toleranci un cieņu. Tāpēc audzināšanas darba ziņā teātra mākslas nodarbību metodoloģijas izmantošanas galvenie mērķi ir šādi:

- motivēt audzēkņus apgūt spēju kritiski domāt un spriest. Audzēkņiem lūdz tekstu izlasīt, to analizēt un atveidot, izmantojot kreatīvus paņēmienus. Pārveidot tekstu uzvedumā faktiski nozīmē veikt kritiski analītisku procesu kopā ar audzēkni;
- „mācīt mācīties”, proti, apgūt metodi. Mācīšanās priekšmets šajā gadījumā ir ne vien kāda īpaša spēja, bet gan kas vairāk. Kā teicis Gregorijs Beitsons [Gregory Bateson], mācīšanās maina cilvēku, kurš mācās. Mācīt audzēkņiem apgūt jaunas metodes (piemēram, teātra metodi) vai panākt, ka viņi tās apgūst, nozīmē stimulēt viņus likt lietā zinātkāri, radošumu, talantu un prātu. Sastopoties ar (jaunām) grūtībām vai emocijām, viņi ir spiesti vērsties pie savas pieredzes un interpretēt reālo situāciju savādāk. Faktiski spēja mācīties tikai daļēji ir iedzimta un parasti netiek izmantota pilnā apjomā. Kopumā iemesls ir vāja sevis apzināšanās un tieksme atsaukties uz paradumiem un uzskatiem, kas dziļi iesakņojušies.

Tātad mērķis ir panākt, lai audzēkņi apzinās savas spējas mācīties sevis iespējošanas procesā, kura mērķis ir

- iemācīties skatīties uz lietām (jaunu pieredzi un citiem viedokļiem) ar atvērtu prātu;
- attīstīt un izcelt personas radošumu un refleksiīvo un analītisko noslieci.

4.2.3. Teātra mākslas nodarbību arsenāls

Introspekcija, improvizācija un interpretācija ir teātra mākslas nodarbību pamatelementi, kas pamatojas uz spēli, kurā katram ir kāda loma. Teātris var būt „spēle” un faktiski, ja šo pieeju pareizi izmanto, tas māca audzēkņiem nebaidīties no iejušanās „cita cilvēka ādā”.

Galarezultāts, proti, „uzvedums” jāuzskata par „pārbaudi” vadītājam/audzinātājam. Nodarbību var uzskatīt par veiksmīgu, ja katrs audzēknis izrāda prieku par uzveduma tapšanu, ir ieguvis pašapziņu un jūtas sabiedrībai (šajā gadījumā grupai) piederīgs.

Turpmāk ir uzskaitīti galvenie rīki, kas veido teātra mākslas nodarbību arsenālu.

a) Spēle

Spēļu – un arī teātra – pasaulē ir noteikumi, kuri jāzina, jāciena un kuriem jāseko. Spēles galvenais aspekts ir tās „dramatiskā būtība”. Kā teicis R. Lendijs [R. Landy], „drāma ir realitātes, iztēles un ikdienas dzīves dialektika. Jaunietis vai pieaugušais, kas piedalās spēlē, ar iztēles palīdzību pēta pats savas dzīves kontekstu.”

Pedagoģijas/apmācības aspektā „teātra spēlēšana” dod audzēkņiem iespēju uzsākt sevi mainīt. Tāpēc, piemēram, tā var būt ļoti vērtīga kā atbalsts jauniešu izaugsmei un līdzeklis, kas palīdz tiem tikt galā ar potenciālām emocionālām, sociālām un mācību problēmām. Teātra spēlēšana dod audzēkņiem iespēju gūt panākumus – no katra tiek prasīts „labākais iespējamais devums” atbilstoši viņa paša potenciālam un spējām un enerģijas pozitīva izmantošana „lai kaut ko darītu”. Tāpēc no terapijas, audzināšanas un profilakses viedokļa teātris ir veids, kas mudina audzēkņus

- likt lietā iztēli, brīvi izteikt sevi un radoši strādāt, lai uzsāktu jaunas pozitīvas pašidentitātes (pašcieņas) meklējumus;
- apgūt izteiksmes modalitātes un dažādus saziņas reģistrus;
- apzināties cilvēku individuālo uzvedību un attiecības;
- apgūt problēmu risināšanas prasmes;
- strādāt grupā.

b) Improvizācija

Nodarbībās apgūto paņēmienu vidū improvizāciju uzskata par būtisku priekšmetu teātra spēlēšanā un audzēkņu audzināšanā. Kopumā teātra improvizācijas mērķi var būt šādi:

- pamatojoties uz sižetu, radīt tekstu. Audzēkņiem vienmēr jāpanāk, ka katrai viņu veiktajai improvizācijai ir iespējams izsekot līdz pat sākuma punktam, lai pārējā grupa varētu darboties līdz un improvizācija pārāk nenovirzītos no sižeta;
- veidot dramatiska uzvedumu, pamatojoties uz tēmu vai netiešu norādi. Audzēkņiem lūdz izspēlēt kādas tēmas vai problēmas no ikdienas dzīves, lai viņi šajā realitātē varētu ieiet, saprast to un paust

cietiņ;

- eksperimentēt ar ķermeņa kustībām, ko saprot kā izpausmi žestiem un vārdiem. Audzēkņus iesaista jaunas, viņiem vien raksturīgas fiziskās ekspresijas meklēšanā un atklāšanā.

Improvizācijas stundās pamatā tiek veikti praktiski vingrinājumi, ar kuru starpniecību audzēkņi mācās iepazīst un pilnveidot savu ekspresiju un dažādus spontānas reakcijas līmeņus. Piemēram, improvizāciju secība, kas jāveic audzēkņim, varētu būt šāda:

- vadītājs raksturo un izskaidro inscenējamo situāciju. Piemērs – „*Tu esi desmit gadus vecs bērns. Tā ir tava vecmāmiņa. Jūs esat pilsētas parkā netālu no mājām*”;
- izmēģini un mēģini atkārtot būtiskās darbības šajā situācijā;
- mēģini atkārtot agrāk veiktās darbības, kartējot darbības vietu;
- mēģini atkārtot darbības, papildinot tās ar dialogu;
- papildini uzvedumu, pievienojot tam sākumu un nobeigumu.

Lai atvieglotu šīs saistošās improvizācijas, stāstam, ko veido, jāpiešķir noteikta struktūra, kurā ir trīs daļas – **sākums, attīstība un nobeigums**.

Sākums ir tā daļa, ar kuru mūs ievada stāstā un kurā tiek skaidrota notikumu vieta un situācija, kas mudina stāsta varoni darboties.

Attīstība ir tā daļa, kurā izpaužas personāžu īpašības un veidojas darbības spriedze, ko rada šķēršļi un konflikti, kas galvenajiem varoņiem stāsta gaitā jāpārvar.

Nobeigums ir pēdējā daļa, kurā ir stāsta kulminācija. Nobeigumam jāparāda tas, vai stāsta varonis vai varone ir sasniegusi sākotnējo mērķi vai nav to sasniegusi.

Svarīgi ir arī panākt, lai audzēkņi saprot, ka improvizācija nenozīmē „atstāt visu gadījuma varā”, bet gan skaidri apzināties, kā tiks strukturēts un uz skatuves attīstīsies tas, ko mēs vēlamies paust, lai attiecinātu uz to konkrētu noteikumu kopumu, kuru ievērojot, tiks radīts priekšnesums.

Improvizācijas vingrinājuma laikā audzēkņiem ir būtiski rast atbilstību starp uzvedību, motivāciju un komunikāciju (kā es rīkojos, kāpēc es to daru, kā es runāju). Tas notiek, pareizi izmantojot ķermeņa kustības, balsi, telpu, ritmu un iespējamus papildu elementus.

Var izdalīt trīs galvenos improvizācijas elementus:

- **priekšmets**, īsts vai iedomāts, kas domāts kā atbalsts aktierspēlei, caur kuru notiek iedomātā saruna un kas sasaista spēlētājus. Agrīnā stadijā audzēkņi iemācās precīzi noteikt reālo vai nosacīto priekšmetu, piešķirot tam nosacītu nozīmi un stājoties ar to saistībā;
- **mērķis**, saskaņā ar kuru kustās aktieri, kas piedalās improvizācijā. Te iet runa par ir stāsta radīšanas procesu un ar to saistītajiem pastāvīgiem meklējumiem, lai atrastu dažādus elementus, kas ir sižeta viela, konteksts un nozīme;
- **emocionālās saiknes**, ko aktieri ar improvizācijas starpniecību rada ar citiem apkārtesošajiem cilvēkiem vai priekšmetiem.

Ir skaidrs, ka improvizācija notiek tad, kad viens vai vairāki indivīdi spēj veikt verbālu vai neverbālu darbību, veidojot jēgpilnas attiecības savā starpā. Audzēkņi kā personības var atklāt sevi un sev raksturīgās iezīmes attiecībā pret citiem tikai tādā atmosfērā, kur viņi jūtas droši un darba grupā var viens otram uzticēties, un, mijiedarbojoties un sadarbojoties ar citiem grupas dalībniekiem un auditoriju, veido kopīgu grupas atmiņu, kas šo grupu dara viendabīgu.

Šajā ziņā improvizācijas vingrinājumi ir vērtīgi kā kopīga pieredze un veicina virzību „no sevis paša uz mums”, neupurējot nevienu no abiem šiem elementiem un dodoties uz priekšu pa kolektīva radošuma ceļu. Tāpēc improvizācija ir svarīgs rīks cilvēcisko attiecību radīšanai un uzlabošanai un kopības izjūtas veidošanai – tā uzsver gan cilvēka neatkarību, gan savstarpējo atkarību. Improvizācijas vingrinājumos audzēkņi mācās sadarbību un cieņu pret citu grupas biedru laiku un modalitāti aktierspēlē. Tā ļauj kautrīgākajiem darboties un – līdzās spēcīgākajiem spēlētājiem – iegūt ticību saviem spēkiem nevis konkurences, bet gan sadarbības apstākļos. Cilvēki, kas veic improvizāciju, pakāpeniski atklāj sevī negaidītas spējas, un viņos veidojas ļoti sensitīva attieksme pret grupu/kolektīvu.

c) Koncentrācija, spontāna izteiksme un iztēle kā improvizācijas galvenie elementi

Teātra improvizācija ietekmē audzēkņu meistarību un attīstību ar trīs izpildītājmākslas galveno elementu – koncentrācijas, spontānas izteiksmes un iztēles – palīdzību.

Koncentrācija ir elements, kas improvizācijā iesaistītajām personām ļauj pārvarēt nervozitāti un bailes par citu cilvēku sniegto vērtējumu. Tehniskā ziņā koncentrācija ir būtiska audzēkņiem, jo tā palīdz viņiem raksturot lietas dažādos veidos un piedalīties dažādos uzvedumos atbilstoši situācijai. Turpmāk ir norādīti daži vingrinājumi koncentrācijas spēju attīstīšanai, kuriem pamatā ir sajūtu treniņš:

1. redzes treniņa laikā audzēkņi mācās koncentrēt uzmanību, pievērsties tam, ko viņi redz sev apkārt, un vērot to detaļās;
2. dzirdes treniņa laikā audzēkņi mācās skaidri uztvert dzirdēto un analizēt konkrētas skaņas;
3. taustes treniņā audzēkņi mācās ar roku palīdzību noteikt atšķirības priekšmeta blīvumā, izmēros, struktūras raupjumā.

Turpinot kustību šajā virzienā, audzēkņi var veikt sarežģītākus vingrinājumus koncentrācijas spēju attīstīšanai, strādājot ar dažādu sajūtu kombinācijām, un tad pārveidot tās strukturētā tēlošanas secībā, kas veidota, pamatojoties uz improvizāciju.

Kad audzēknis spēj labāk koncentrēt uzmanību, jāparedz vieta **spontānai izpaušmei**. Jo lielāks ir sasniegtais spontānās izpaušmes līmenis, jo labāka ir improvizācijas kvalitāte. Lai stimulētu spontānu izpaušmi, jāizvairās cenzēt konkrētu stimulu izraisītās indivīda instinktīvās reakcijas. Jo vairāk audzēknis ir iedziļinājies tajā, kas notiek improvizācijas laikā, jo vieglāk viņam ir tūlītēji un spontāni reaģēt uz situāciju, kas veidojas uz skatuves.

Lai paplašinātu **iztēli**, audzēkņiem jāsaprot nozīme, kas piemīt lietu, notikumu un ap tiem esošo reālo

cilvēku vērošanai. Tieši audzēkņu spēja izdarīt novērojumus par apkārtējo pasauli ļauj viņiem izgudrot „jaunus veidus, kā izmantot parastos priekšmetus iztēlotā telpā un situācijā” un šādi veidot reālas no jauna izstāstītas situācijas.

d) Interpretācija

Teksta analīze un interpretācija ir neatņemama izpildītājmākslas daļa. Uzvedot tekstu, parādot savu izpratni par Darbu, tas kļūst neatkārtojams. Interpretācija ir subjektīva. Pat uzvedot vienkāršu pasaku, kas ir teātrim vispiemērotākais žanrs, dziļā teksta analīze ļauj aktieriem veidot savu skata punktu, kas uz skatuves parādīto dara unikālu un ļoti personīgu.

e) Kustības

Tās ir ķermeņa kustības telpā, bet arī žesti, vārdi un pauzes. Viss, kas notiek uz skatuves, ir kustība. Pat sastingums miera stāvoklī pastiprina darbību uz skatuves, tāpat kā pauzes pastiprina replikas. Sava ķermeņa apzināšanās uz skatuves ļauj aktieriem „dzīvot” un nevis vien parādīties uz skatuves. Teātra mākslas skolās kustības ir pirmais, ar ko sāk. Audzēkņiem lūdz pa diagonāli šķērsot skatuvi, kustoties dabiski bez stīvuma un uztraukuma – it kā tie dotos uz lielveikalu vai cauri gaitenim. Un audzēkņi tūlīt pat redz, cik tas ir sarežģīti... Kustība ir teātra uzveduma pamatelements, jo pirms kustības un arī pēc tās ir „doma”.

Caur aktieru ekspresiju personāžu kustības dzimst no rakstītā vārda. Bet kustības nav tikai fiziskas vien. Ir arī emocionāla kustība. Tāpēc pat klusuma brīži, pauzes, apturēta kustība ir kustība. Tas ir tāpēc, ka ir iespējams nolasīt domas un jūtas, kas šos mirkļus pamato un piepilda tos ar reālu nozīmi.

f) Balss

Iepriekš minētās kustības un interpretācija ir pieskaņota balsij, kurai tās kalpo. Labi pārzinot balss izmantošanu, var sasniegt lielu skatuves meistarību. Tomēr balss arī ir „dabisks process, kuru pārvalda dzirde un ierosina fiziskas darbības, kurām pamatā ir prāts un griba. (...) Tā ir divu savstarpēji pretēju spēku darbības rezultāts – vienu no tiem rada izelpotā gaisa plūsma no apakšas uz augšu un otru – balss saites, kas, stiepjoties un nospriegojoties, rada rezistenci gaisa plūsmai no elpvada.” [R. Maragliano Mori]

Tāpēc balss izmantošana ir tīri tehnisks pasākums, kas prasa īpašu treniņu, uzpurējoties un rūpīgi vingrinoties. Tiem, kas raksta par teātri, bet vēl vairāk tiem, kuri apgūst aktiermākslu, jāzina, ka replika, kura pārdomāta un izrunāta īpašā veidā stāstījuma struktūrā iegūst asāku nozīmi, ja aktieri to spēj pareizi „pateikt”. Tāpēc darbība un balss šeit strādā paralēli – auditorija saprot vārdu pareizi tad, ja tas „izrunāts” tā, kā to domājis Autors. Tāpēc dramaturgi iekļauj savos darbos skatuves norādes, ar kuru starpniecību autors/režisors skaidro aktieriem, kā sakāma replika, kādam jābūt reģistram vai intonācijai. Tiem, kas gatavojas rakstīt tekstu, palīdz uzticami draugi, kas ir nešķirami saistīti ar balsi – izruna, artikulācija un elpošana. Audzēkņiem, kas mācās rakstīt teātrim, jāspēj izvēlēties pareizie vārdi savu dramaturģisko ieceru paušanai, bet viņiem jāzina arī, kā tos pateikt un kuru vārdu labāk lietot. Visbeidzot viņiem jābūt pārliecinātiem, ka auditorija saprot katru vārdu, kas tiek teikts no skatuves, un tam ir būtiska nozīme emocionālā momenta vai darbības aspektā.

Kopš seniem laikiem scenogrāfija un tērpi ir bijuši teātra mākslas galvenie elementi. Ar tērpu palīdzību tiek raksturoti personāži, jo tērpi sniedz auditorijai informāciju par katra personāža sociālajām, psiholoģiskajām un no stāsta izrietošajām īpašībām. No otras puses, skatuves iekārtojums liecina par darbības vietu. Kad priekšgars paceļas, skatuves iekārtojums ir pirmais, kas veido kontaktu starp stāstāmo un auditoriju, norādot uz kontekstu, kurā risinās sižets.

m) Gaismas, skaņa un tehnoloģija

Mēs dzīvojam laikmetā, kad tehnoloģija visos tās veidos ir mūsu dzīves neatņemama sastāvdaļa. Bez tās nevar iztikt arī teātra uzvedumos, un tehnoloģija tajos tiek izmantota it visā, kam ir sakars ar darba uzvešanu uz skatuves. Videoprojeksija, lāzeri, gaismas, digitālie skaņu celiņi, specefekti – tas viss palīdz risināties stāstījumam un tā tēlojumam. Pašlaik par esošajiem tehnoloģijas elementiem lielākoties ir atbildīgi attiecīgo jomu māksliniecišķie un tehniskie vadītāji, kas iesaistīti uzvedumā, – skatuves meistari, atbildīgie par gaismām (kurus bieži aizstāj režisori), skaņu tehniķi, režisora asistenti utt.

Visas šīs modernās tehnoloģijas nolūks ir tāds pats kā seno grieķu teātrī – pārsteigt, izraisīt iespaidu un panākt auditorijas iesaistīšanos darbībā, kas notiek uz skatuves, lai auditorija iesaistītos stāstā un tas šos cilvēkus aizkustinātu. Galu galā „dievs no mašīnas” [*deus ex machina*], kas nāca no debesīm, izraisīja auditorijā tādu pašu iespaidu, kādu šodien varētu panākt ar videoprojektoru, lāzerstaru vai tūkstoš vatu jaudīgu skaņas efektu. Visi šie efekti stimulē auditorijas iztēli un liek skatītājiem iejusties iedomātā laikā un telpā. Viņi nonāk iztēles pasaulē un sāk tajā dzīvot.

2. DAĻA – NO TEORIJAS UZ PRAKSI

PRIEKŠVārds

Šīs rokasgrāmatas pirmajā daļā ir ilustrēti teorētiskie un metodoloģiskie aspekti, kas saistīti ar dabaszinātņu apguves nozīmi ar tieši gūtas pieredzes starpniecību un, izmantojot pedagoģiskās un mācību metodes, kurām pamatā ir teātra studijas modelis. Šajā saistībā mēs

- sniedzam teorētisko un metodoloģisko modeli teātra paņēmieni un prakses piemērošanai zinātniska satura mācīšanas un apguves vajadzībām;
- sīki aplūkojam teātra studijas organizatoriskos aspektus, saturiskos elementus un pamatprincipus.

Tā kā šī rokasgrāmata ir adresēta pedagogiem, skolotājiem, instruktoriem un speciālistiem, kuri strādā ar jauniešu riska grupām, jauniešiem vispār un/vai jauniešiem ar īpašām vajadzībām un/vai invaliditāti, turpmākajā (2.) daļā ir praktiski piemēri par to, kā vadīt nodarbības, kurās dabaszinātņu saturs ir integrēts un izmantots kopā ar teātra paņēmieniem tā, lai audzēkņi spētu radīt, veidot un izrādīt īstu zinātnes teātra uzvedumu.

Tāpēc, lai sniegtu adresātiem padomu, kā plānot, organizēt un veikt nodarbības, šī daļa ir iedalīta šādās sadaļās:

- pirmā sadaļa (5. nodaļa) – 5 nodarbību formāta izklāsts³ (kopējais laiks – 17 stundas), kurās ieteikta virkne pamata darbību, kas ļauj sagatavoties zinātnes teātra uzveduma idejas radīšanai, tā rakstīšanai un uzvešanai. Šīs darbības ir vajadzīgas, lai audzēkņi iepazītos un izjustu visus grupas darba aspektus, kuriem pamatā ir lugu rakstīšanas un uzvešanas principi un paņēmieni, tā, lai to rīcībā būtu vajadzīgie „rīki” scenārija un teātra uzveduma radīšanai un veidošanai;
- otrā sadaļa (6. nodaļa) – soli pa solim parāda, kā radīt zinātnes teātra uzvedumu, kurā ir integrēts dabaszinātņu saturs un teātrim raksturīgie paņēmieni.

³ No materiāla "Methods and techniques of Writing Theatre" - LLP-LDV 2009-2011 un 2012-2014. Informācija vietnē www.wrtingtheatre.eu

5. AUDZĒKŅU AKTĪVAS LĪDZDALĪBAS VEICINĀŠANA – KĀ RADĪT „KOMFORTA ZONU”

5.1. IEVADNODARBĪBAS – PROCESS PIECĀS TIKŠANĀS REIZĒS

1.tabula – PIRMĀ TIKŠANĀS	
Nosaukums: „Iepazīsimies”	33 h
<p>Vadītājs iepazīstina ar komandu, kas vadīs studijas darbu.</p> <p>Pēc tam viņš iepazīstina dalībniekus ar darba programmu un mērķiem, kas grupai ir jāsasniedz, jo šajā posmā ir svarīgi, lai komanda un dalībnieki vienotos par rezultātiem un apmācības iznākumu un kopīgi censtos to sasniegt.</p> <p>Pēc tam vadītājs lūdz visus audzēkņus apsēsties (krēsli jau ir sakārtoti lokā vai puslokā) un vienam pēc otra nosaukt savu vārdu..... Studijas darbs sākas</p>	
<p>Vadītājs iedod katram dalībniekam blokotu un pildspalvu.</p> <p>Viņš aicina ikvienu atsaukt atmiņā kādu savas dzīves notikumu, kas bija saistīts ar “pildspalvu” (<i>tas nav grūti, vajadzīgs tikai pirmais personāžs, ko viņi atceras, domājot par pildspalvu</i>), un ierakstīt to savā blokotā.</p> <p>Vadītājs jautā: „Kāpēc. jūsuprāt, pildspalva tika izvēlēta par pirmo elementu/tēmu mūsu studijas darba uzsākšanai?”</p> <p>Dodiet laiku ikvienam dalībniekam atbildēt uz šo jautājumu, vēršoties pie visas grupas.</p> <p>Piebilde. Nav „pareizu atbilžu”. Lūdzu, atgādiniet, ka ikreiz, ka vadītājs kaut ko jautā visiem dalībniekiem, viņam ir jāuzzina tikai dažādie viedokļi, lai panāktu, ka ikviens brīvi izsakās, nebaudoties no kritikas. Šajā gadījumā būtībā visi viedokļi ir „pareizi” – mūsu mērķis (vadītāja mērķis) ir rosināt grupu domāt un dalīties savos uzskatos.</p> <p>Kad atbildes saņemtas, atlieciet „pildspalvas tēmu” malā un izvirziet jaunu tēmu – Teātris. Galvenie iztīrājāmie jēdzieni ir, piemēram, šādi:</p> <p><i>Teātris ir atvērts ikvienam. Tas ļauj katram atrast personisku veidu, kā veidot saziņu, „spēlēt” kādu lomu sociālajā kontekstā.</i></p> <p><i>Teātris var dot arī izdevību gūt dzīves pieredzi, veidot savu raksturu un identitāti, iemācīties veidot saziņu ar sevi un ar citiem.</i></p> <p>Tagad pajautāsim audzēkņiem par viņu pārdzīvojumiem saskarē ar teātra pasauli – vai viņiem (personīgi vai arī pastarpināti) ir bijuši arī citi pārdzīvojumi (mākslas, sociālajā, saziņas jomā...). Arī šajā gadījumā dalībniekiem jādod pietiekami daudz laika atbildēt nepiespiesti un brīvi.</p> <p>Pēc tam vadītājs sāk iepazīstināt ar studijas darba metodoloģiju. Svarīgi uzsvērt, ka, lai „rakstītu teātrim”, ir nepieciešams zināt īpašus paņēmienus un principus, kā arī uzdrīkstēties to darīt, lai pakāpeniski atklātu savas radošās prasmes un spējas un ar tām eksperimentētu.</p>	
1. vingrinājums – „Tēlosim, ka es esmu ...”	10 minūtes
<p>Visi audzēkņi tiek aicināti atcerēties rotaļu, ko viņi mēdza spēlēt bērnībā (<i>Kas tad nav spēlējis rotaļu, kurā jāizliekas par kādu citu cilvēku?</i>), un pierakstīt to savos bloknotos. Vingrinājumam netiek atvēlēts daudz laika, taču šādi audzēkņi uzzina, ka teātra pasaulē vissvarīgākais ir spēt koncentrēties.</p> <p>Lai rosinātu pārdomas un spētu pierakstīt atklāto, visiem dalībniekiem ir jautā pilnīga kustības brīvība – viņi var iekārtoties istabas stūrī, nogulties uz grīdas utt.</p> <p>Vadītājam jāraugās, lai vingrinājuma laikā neviens nesarunājas.</p> <p>Piebilde. Tā kā šis ir pirmais vingrinājums, vadītājam ir jauts izteikt ierosinājumus – lai audzēkņi justos nepiespiesti. Piemēram, vadītājs var pateikt: „Vai nekad neesat tēlojuši briesmoni, uzliekot galvā savu riteņbraucēja ķiveri vai vicinot lietussargu kā zobenu? Vai nekad neesat uzvilkušas mammas kurpes, lai pārvērstos par burvīgām princesēm?”</p>	

Minot šos piemērus, izmantojiet sejas mīmiku un balsi, lai attēlotu žestus un atveidojamos personāžus tā, lai audzēkņi justos labi un pārvarētu neveiklību un kautrīgumu.

Kad atvēlētais laiks pagājis, katrs dalībnieks nolasa savu tekstu pārējiem audzēkņiem.

Tagad laiks pievērsties mūsu „vingrošanas zālei”.... noliksīm malā krēslus, un **ķersimies pie spēlēm!**

Piebilde. *Spēles ir sadalītas kategorijās, kas pārstāv teātra/dramatiskā darba galvenos aspektus, kas jāiepazīst un jāapgūst – ķermenis, balss, ritms, koncentrēšanās, inscenējums. Ikvienā vingrinājumā noteikti tiek izmantots vairāk nekā viens aspekts vienlaicīgi. Piemēram, vingrinājums balsij varētu ietvert arī ķermeņa izmantošanu vai improvizāciju (inscenējumu); vingrinājums ritma apguvei noteikti ietvers arī koncentrēšanās spēju utt.*

Kā vadītājs atgādiniet, ka spēles un „spēlēšana” ir svarīga, lai ļautu audzēkņiem apgūt tehniskos elementus un tēlot, liekot lietā savu radošumu.

1. spēle – zināšanu spēle: "Vārds/žests"

§ 20 minūtes

Piebilde. *Darbam grupā ir svarīgi vienam otru pazīt. Šādi arī vadītājs spēs izprast grupas potenciāla iespējas un robežas - katra atsevišķa dalībnieka un visas grupas stiprās un vājās puses, spēku, no kura grupa var gūt labumu, un trūkumus, kurus grupai vajag „mazināt”. Kad mēs runājam par „zināšanām”, mums nevajadzētu aizmirst sevis paša pārzināšanu. Teātra prakse māca dalībniekiem izzināt, apgūt un atklāt personības aspektus, kurus tie vēl nav īsti apjautuši vai noskaidrojuši.*

Lūdziet dalībniekus nostāties aplī tā, lai viņi viens otru redzētu.

Katram dalībniekam ir jāpasaka savs vārds un jāizvēlas žests, kas saistīts ar šo vārdu. Žesti ir skaidri jāparāda visiem audzēkņiem (*lūdzu, atgādiniet, ka audzēkņiem ir vienmēr jārunā skaļi, lai viņus visi sadzirdētu. Tā mēs arī rosinām audzēkņus pārvarēt kautrīgumu un neveiklības sajūtu*).

Ikreiz, kad dalībnieks veic darbību „vārds/žests”, pārējiem audzēkņiem tā ir jāatkārto, lai to iegaumētu.

Piebilde. *Ļoti iespējams, ka pēc pirmā apļa būs nepieciešams vēl viens aplis, lai pārliecinātos, ka visi ir iegaumējuši visus vārdus un žestus. Šī spēle dod vadītājam iespēju paskaidrot, ka, eksperimentējot teātrī, vienmēr vajag pievērst uzmanību tam, kas norisinās ap mums, un vienmēr ir jābūt gatavam (un jābūt vēlmei) dzirdēt un sajūst, ko dara cilvēki mums apkārt. Pamatā šī spēle iepazīstina ar koncentrēšanās spēju pielietojumu un palīdz dalībniekiem iepazīt vienam otru labāk, sākot iepazīšanos ar viņu vārdiem.*

Šajā brīdī vadītājs sāk nosaukt katra dalībnieka vārdu. Pēc katra vadītāja nosauktā vārda visiem audzēkņiem ir skaļi jāatkārto šis vārds un jāattēlo arī ar to saistītais žests.

Tagad atskaņosim fona mūziku un lūgsim audzēkņus brīvi un nepiespiesti pastaigāties pa telpu. Pēc diviem apliem palūdziet viņus turpināt pastaigāties, taču šoreiz viņiem ir jāpalūkojas vienam uz otru, kad viņi satiekas un šķērso viens otram ceļu. Pēc brīža uzsāksim citu spēli.

2. spēle: Plosts

§ 10/15 minūtes

Staigājot pa telpu, visiem dalībniekiem ir jākustas tā, it kā viņi atrastos uz plostā. Lai to nenogremdētu, viņiem ir jāizmanto visa pieejamā telpa (parasti viņi cenšas nostāties telpas vidū).

Sižeta līnija ir šāda: *mēs esam kuģa avārijā cietušie uz plostā. Mēs stāvam kājās, līdz tam, kad nāk vilnis, un tad, lai nenokristu, mums ir jākustas un jāieņem tādi stāvokļi telpā, lai plostu līdzsvarotu.*

Vadītājs brīdina, kad tuvojas vilnis. Audzēkņi turpinās kustēties līdz brīdim, kad vadītājs dos nākamo signālu.

Audzēkņiem jākustas, ievērojot ritmu, kuru nosaka vadītājs, sitot plaukstas.

Piebilde. *Šis ir labs vingrinājums „grupas koordinācijai”, jo tas paredz kustību ierobežotā telpā. Spēle ir noderīga, lai iepazīstinātu ar tādiem jēdzieniem kā kārtība un ritms, kā arī lai rosinātu ikvienu dalībnieku „sajust” un pievērst uzmanību pārējiem. Vēl šī spēle māca audzēkņus apzināties telpu, kurā viņi atrodas un pārvietojas, cienīt otra cilvēka telpu un apzināti ieņemt pašam savu vietu. Visbeidzot „plostā” izmantošana spēles uzsākšanai iepazīstina dalībniekus ar drāmu un ainu, kuram raksturīgs simbolu lietojums un ekspresivitāte.*

Spēles beigās lūdziet dalībniekus brīvi pārvietoties telpā, ievērojot sev tīkamu ātrumu/ritmu, vienlaikus

koncentrējot uzmanību uz savu ķermeni un elpošanu.

Spēles laikā fonā vienmēr skan mūzika.

Tagad palūgsim visus apstāties un apsēsties, ja viņi to vēlas.

Piebilde. *Vienmēr uzdodiet vienkāršus jautājumus: „Kā jums sokas? Vai esat noguruši?”. Pajokojiet par vingrinājumu īpatnībām, lai rosinātu ironijas sajūtu un domu apmaiņu grupā. Vienmēr svarīgi saukt dalībniekus vārdos, lai izrādītu rūpes par ikvienu no viņiem.*

Šajā posmā mēs varam sākt apvienot koncentrēšanās spēju un spēju klausīties.

Vadītājs paskaidro, ka saziņa un mijiedarbība ar pārējiem dalībniekiem balstās mūsu spējā klausīties. Lai iemācītos runāt un veidot saziņu, svarīgi saprast, ko nozīmē būt labam/sliktam klausītājam. Tāpat ir svarīgi vingrināt mūsu klausīšanās prasmes.

3. spēle – „Skaitīt visiem kopā”

⌚ 15 minūtes

Dalībniekus lūdz apsēsties aplī – sāniski, ar vienu plecu pret aplja centru, aizvērtām acīm un klusējot.

Ko mēs tagad darīsim? Vienkārši skaitīsim līdz 10!

Kāds aplī sāk ar „1”, vēl kāds pasaka „2” un tā tālāk ...Dalībniekiem nav jāievēro aplja secība. Faktiski grupa pārtrauc skaitīšanu ikreiz, kad divas vai vairāk personas vienlaicīgi nosauc to pašu skaitli, lai atkal sāktu skaitīt no skaitļa „1”.

Spēle beidzas, kad grupa izdodas noskaitīt no 1 līdz 10 bez apstāšanās (iespējams, ka 15 minūtēs grupai neizdosies pareizi veikt spēli. Tas nekas, tas ir normāli, vienkārši pārtrauciet spēli, citreiz viņi to noteikti izdarīs!)

Piebilde. *Šī spēle nav tik viegla, kā varētu likties. Audzēkņi sapratīs, cik daudz grūtāk var izrādīties darīt kaut ko pavisam parastu, piemēram, skaitīt, bez „pārklāšanās”, ja viņi nekoncentrējas uz grupu un nevēlas ieklausīties viens otrā. Tādēļ arī mēs viņiem spēlei atvēlam 15 minūtes, lai kāds arī nebūtu viņu sasniegtais rezultāts. Svarīgi panākt, lai viņi klusē un koncentrējas. Vispār audzēkņiem šī spēle patīk, jo tā izrādās grūtāka, nekā sākumā likās. (Protams, ja grupā ir, piemēram, 15 dalībnieki, viņiem būs jāskaita no 1 līdz 15).*

4. spēle – Iztēles improvizācijas spēles: „Trakā valoda!”

⌚10/20 minūtes

Dalībnieki apsēžas aplī, ar seju pret aplja centru, un sāk sarunāties ar savu līdzbiedru, kurš sēž pa labi, izdomātā valodā ar īpatnējām skaņām un ritmu.

Viņus lūdz „runāšanas” laikā apzināti izmantot pauzes un uzsvarus, it kā viņi tiešām par kaut ko stāstītu. Citiem vārdiem runājot, ar apzināto paužu un uzsvaru lietojumu viņiem ir jāpiešķir skaņām „nozīme”. Ļausim viņiem veikt vienu „trakās plāpāšanas” apli.

Vadītājam ieteicams uzsākt „trako sarunu”, lai parādītu dalībniekiem pareizo intonāciju.

Noslēgumā vadītājs jautā audzēkņiem, par ko viņi sarunājās. Tad viņš paskaidro, ka viņi tikko veikuši iztēles improvizācijas vingrinājumu, kas ir noderīgs radošuma, uzmanības, klausīšanās un koncentrēšanās veicināšanai un palīdz viņiem saprast, cik svarīgi ir sarunājoties piešķirt lietotajiem vārdiem un skaņām pareizos uzsvarus.

Piebilde. Iztēles improvizācija

Teātra izrādei ir terapeitiska iedarbība, jo tā palīdz cilvēkiem sajust robežas starp ikdienas dzīves realitāti un iztēlotu dzīvi, starp iekšējo un ārējo pasauli. Tā palīdz atrast veidus, kā sekmīgi pārdzīvot savstarpējā pretrunā esošu konfliktu apstākļus. Lai rosinātu improvizāciju, jāvairās iegrozīt spontānās reakcijas, ko izraisa konkrēti stimuli, un koriģēt notiekošās darbības. Jo vairāk dalībnieki iedziļināsies improvizācijas laikā notiekošajā, jo vieglāk būs vienkārši un nekavējoties reaģēt uz situāciju, kas veidojas uz skatuves. Vienīgi tad, kad jau ir sasniegts labs koncentrēšanās un spontānuma līmenis, audzēkņiem ir radušies optimāli apstākļi iztēles stimulēšanai, sākot ar agrāk veikto piecu maņu analīzi: kad viņos radusies kāda sajūta, ar tā brīža asociācijas palīdzību viņi var to nospēlēt vai aprakstīt, vai sasaistīt to ar kaut ko citu. Lai paplašinātu savas iztēles darbību, aktieri nevar iztikt bez lietu, notikumu un reālu cilvēku novērošanas, un pēc tam viņi var izmantot dažus uzmanīgā radošā izpētes procesā gūtus elementus, lai rastu jaunus veidus parastu priekšmetu izmantošanai iztēlotās vietās un situācijās, un pēc tam radītu reālas jaunas naratīvās situācijas.

Pirmā nodarbība tuvojas noslēgumam: lūdziet dalībniekus paņemt savus bloknodus un vienam pēc otra skaļi izlasīt, ko viņi ierakstījuši dienas sākumā par notikumu savā dzīvē, kas bija saistīts ar „pildspalvu”.

Šajā gadījumā vadītājs neizsaka nekādas piezīmes un komentārus.

Pirms nodarbības beigām vadītājs liek dalībniekiem ierakstīt bloknodus iespaidus par gūto pieredzi (viņi var izteikt savas jūtas/domas, to vienkārši aprakstot vai komentējot ar vienu vienīgu teikumu vai vārdu).

Tagad nostāsimies aplī, ikviens atkārtos savu vārdu, un tad visi kopā vienosimies skaļā, atbrīvojošā kliezīnā!

Vadītājs visiem pateicas par paveikto darbu.

2. tabula – OTRĀ TIKŠANĀS – pirmā daļa

Nosaukums: „Personas un personāži”

⌚ 2,5 h

Otrajai nodarbībai nepieciešama ārkārtīgi komunikatīva pieeja. Vadītājs priecīgi sasveicinās ar visiem, apjautājas, kā viņi jūtas, un vai ir savā starpā dalījušies iespaidiem par pirmās dienas darbu. Ļaujiet viņiem brīvi izteikties.....

Vadītājs iepazīstina ar dienas programmu – mēs runāsim par „personām un personāžiem”; atkārtο plosta spēli (ar dažām izmaiņām), sāk atklāt „teiktā vārda pasauli”, jo tas ir galvenais teātra un drāmas rakstniecības elements (un līdzeklis).

Lūgšim visus apsēsties un izlasīt, ko viņi ierakstījuši bloknodus par iepriekšējo nodarbību. Šoreiz vadītājs var izteikt komentārus vai jautājumus, vai pat pajokot.... un tad mēs sākam...

2. spēles „Plosts” variants

⌚ 10 minūtes

Skat fona mūzika. Lūdziet audzēkņus pastaigāties pa telpu/plostu.

Vadītājs paskaidro, ka šoreiz spēlei būs jauns variants. Viņš sauks skaitļus no 1 līdz 5. Katrs skaitlis ir saistīts ar ritmu (no lēnākas līdz ātrākai staigāšanai). Sasitot plaukstas, vadītājs liks audzēkņiem atpazīt ar katru skaitli saistītos atšķirīgos ritmus (liks viņiem izjust atšķirības, kamēr viņi turpina staigāt).

Spēle sākas. Vadītājs vispirms nosauc skaitļus no 1 līdz 5 pieaugošā secībā (1=ļoti lēni; 5=ļoti ātri....taču ne skriešus!), pēc tam atkal nosauc tos citādā kārtībā.

Piebilde: *Šī spēle ir noderīga, lai iemācītu audzēkņiem, kā brīvi pārvietot savu ķermeni ierobežotā telpā, pievēršot uzmanību (koncentrēšanās spēja) ritma izmaiņām un plosta līdzsvaram. Turklāt tas palīdz dalībniekiem arī attīstīt citu cilvēku izjūtu (viņiem visiem ir jāievēro tas pats ritms), un vispār viņiem arī patīk šī situācija (jautrība palīdz ikvienam pārvarēt nedrošību, apmulsumu un bažas).*

Pēc 10 minūtēm audzēkņi turpina brīvi staigāt, klusējot, lēnām ieelpojot un izelpojot.

Tagad izveidosim apli, lai atkārtotu **zināšanu spēli** ar dažām izmaiņām.

1. spēles „Vārds/žests” varianti

⌚ 10 minūtes

Vispirms audzēkņi atkārtο spēles pirmo loku tāpat, kā tas tika darīts pirmajā tikšanās reizē (skatīt 1. tabulu), pēc tam vadītājs lūdz katram dalībniekam vēl atdarināt kādu dzīvnieka saucienu.

Katru reizi, kad kāds no audzēkņiem veic darbību „vārds/žests/sauciens”, pārējiem ir tā jāatkārto, lai to iegaumētu.

Pēc pirmā loka vadītājs sauc vārdus – vienu pēc otra, un audzēkņiem ir nekavējoties jāatbild ar atbilstīgo žestu un saucienu.

Pēc tam, kad visi vārdi ir nosaukti, audzēkņus lūdz visiem kopā pastaigāties telpā vismaz divas minūtes, ievērojot vienotu ritmu. Pēc tam viņi atkārtο vingrinājumu „vārds/žests/sauciens”, taču viņi vienmēr ievēro to pašu staigāšanas ritmu (vārdus vienmēr nosauc vadītājs).

Pēc diviem spēles lokiem mēs vienojam vēl vienu variantu. Vai atceraties 3. spēli – „Skaitīt visiem kopā” (skatīt 1. tabulu)? Tagad audzēkņus lūdz nosaukt vārdus, turpinot staigāt un ievērot to pašu ātrumu. Uz katru minēto vārdu visiem ir jāatbild ar atbilstīgo žestu un saucienu. Ja divi vai vairāk cilvēki vienlaicīgi nosauc vārdus, dalībniekiem ir spēle jāpārtrauc un jāsāk no jauna, līdz visi vārdi tiek nosaukti bez pārtraukšanas.

Kā jau norādīts, lai kāds būtu spēles iznākums, vingrinājumam ir jāatvēl **15 minūtes**.

Piebilde. Šajā spēlē nepieciešams izmantot dažādas spējas un aspektus – zināšanas par citiem cilvēkiem, ieklausīšanos grupā/grupas izjūtu, koncentrēšanos un uzmanību, telpā kustībā esoša ķermeņa izjūtu, ritma izjūtu.

Iespējams veidot arī citus variantus – staigāšana pa plostu, palielinot/samazinot staigāšanas ātrumu (pavēli dod vadītājs), var sākt ar dzīvnieka saucienu vārdu vietā.

Mēs pakāpeniski iepazīstam viens otru. Taču ar to vien nepietiek. Nepieciešams iegūt arī pārējo cilvēku uzticību un pašam kļūt pašpaļāvīgam.

Vadītājs paskaidro, ka darbam un sadarbībai grupai ir svarīga savstarpēja uzticēšanās. Teātris ir balstīts komandas darbā, jo visām iesaistītajām personām nākas atklāt sevi. Tādēļ ikvienam nepieciešams uzticēties kolēģiem un justies viņu klātbūtnē nepiespiesti, nebaidoties no viņu vērtējumiem. Visai grupai ir jāsniedz atbalsts vājuma brīdī, tāpat kā katra dalībnieka stiprā puse var pozitīvi ietekmēt visu grupu.

Savstarpēja uzticēšanās ir svarīga personiskajai pilnveidei/izaugsmei, kā arī lai dalībnieki kā grupa sasniegtu negaidītus rezultātus.

2. vingrinājums – „Tas vieš manī drošības sajūtu”

⌚ 30 minūtes

Lūdziet audzēkņus paņemt pildspalvas un bloknodus un ierakstīt virsrakstu „Tas vieš manī drošības sajūtu”.

Viņiem ir jāuzskaita viss, kas ienāk prātā, piemēram, manas rokas, mans vecākais brālis, asa redze, veiklība, mans tēvs utt. (10 minūtes)

Pēc tam no tikko izveidotā saraksta dalībniekiem ir jāpasagatavo vēl divi saraksti: viens saraksts, kurā ir lietas, kas ir atkarīgas tikai no viņa paša, un otrs saraksts, kurā minētas lietas, kas ir atkarīgas no citiem cilvēkiem. (5 minūtes).

Vadītājs lūdz audzēkņus sadalīties grupās pa trim un pārrunāt, ko viņi uzrakstījuši, un ko viņi uzzinājuši (15 minūtes).

Daži jautājumi:

Vai man patika šī spēle?

Kas manī vieš lielāku drošības sajūtu?

Kāda lieta vieš lielāku drošības sajūtu?

Ar ko kopā es jūtos drošāk šajā grupā?

Kad es izjūtu nedrošību?

Piebilde. Spēles laikā dalībnieki var pārliecināties par savu pašpaļāvību, un cik lielā mērā tā ir atkarīga no citiem cilvēkiem. Tā ir vienkārša spēle, kas ir ļoti piemērota, lai ierosinātu tēmu par uzticēšanos sev.

5. spēle – uzticēšanās spēle: „Biedru vešana”

⌚ 10 minūtes (katram pārim)

Izveidosim pārus (pārus ieteicams veidot vadītājam, lai kopā saliktu cilvēkus, kas viens otru labi nepazīst) un pārbaudīsim, cik ļoti mēs uzticamies „otram cilvēkam”.

Viens no pāra dalībniekiem aizver acis, otrs (kas vada) uzliek vienu roku uz partnera muguras un ar vieglu spiedienu vada to apkārt istabai. Katru reizi, kad vadošais partneris grib apstādināt sev priekšā ejošo, viņš vienkārši noņem roku no muguras.

Visi pāri strādā vienlaicīgi.

Ieteicams sākt ar ļoti vienkāršām kustībām un pēc tam pievienot arvien jaunas un sarežģītākas

<p>kustības (piemēram, iet atpakaļ, noliekties, palēkties utt.).</p> <p>Pēc 5 minūtēm partneri apmainās lomām.</p> <p>Piebilde. Šis vingrinājums ir vienlaicīgi jautrības pilns un noderīgs: ikviens no pāra dalībniekiem ir – pēc kārtas – atbildīgs par sava partnera izdzīvošanu. Tādējādi, ja „aklajam” partnerim nāksies uzticēties savam kolēģim, „vadošajam” partnerim būs jāizpelnās šī uzticēšanās..</p>	
<p>6. spēle – zināšanu spēle: „Priecājos iepazīties”</p>	<p>⌚ 30 minūtes (atkarībā no dalībnieku skaita)</p>
<p>Tie paši pāri, kas bija iesaistīti iepriekšējā spēlē, tagad tiek lūgti apsēsties, kur vien vēlas. Pienācis laiks partneriem labāk iepazīt vienu otru.</p> <p>Katrs pāris sāk „pļāpāt” – mērķis ir panākt, lai katrs dalībnieks sniedz informāciju par sevi (piemēram, kas man patīk/nepatīk, kur es dzīvoju utt.).</p> <p>Kad laiks jau apritējis, visi dalībnieki apsēžas aplī un viens pēc otra pastāsta, ko uzzinājuši par savu partneri.</p> <p>Laika sadalījums</p> <p>A ievāc informāciju par B (5 minūtes)</p> <p>B ievāc informāciju par A (5 minūtes)</p> <p>A un B pieraksta bloknosos iegūto informāciju (5 minūtes)</p> <p>Aplī katrs pastāsta par savu partneri</p> <p>Piebilde: Darbs pāros un „papļāpāšanas” sadaļa ir ieteicami, lai izvairītos no neveiklības sajūtas: ir grūti stāstīt par sevi, un tas varētu izrādīties pat vēl grūtāk cilvēku grupas priekšā, ja cilvēks nav pieradis uzrunāt auditoriju. Šī iemesla dēļ katrs pāra dalībnieks pastāstīs grupai par savu partneri. Spēle ir noderīga ne tikai, lai nostiprinātu savstarpējo pazīšanos un tuvības sajūtu, tā liek arī izmantot uzmanību, klausīšanos un atmiņu (Cik daudz informācijas es spēju iegaumēt?) Turklāt tas, ka kāds cits pastāsta „par mani” rada patīkamu sajūtu (es pievēršu uzmanību, jo mani interesē uzzināt, ko partneris ir atklājis/sapratis par mani).</p>	
<p>1. vingrinājuma „Tēlosim, ka es esmu ...” variants</p>	
<p>Vadītājs aicina dalībnieku izvēlēties kādu personāžu un pieņemt ar to saistīto identitāti (personāžs var būt „reāls” vai izdomāts – piemēram, Kleopatra, Maikls Džeksons, Pīters Pens, Odisejs, Betmens utt., bet tas var būt arī: kafijas vārāmā mašīna, dzīvnieks, baļķis utt. Personāžs var arī atspoguļot to, kas mēs esam, vai kādi vēlētos būt).</p> <p>Pēc tam vadītājs lūdz katru dalībnieku pastāstīt grupai par izvēlēto personāžu. Šodien dalībnieki (vadītāju ieskaitot) uzrunās viens otru attiecīgā personāža vārdā.</p> <p>Pēc tam, kad dalībnieki izvēlējušies personāžus un tos nosaukuši, viņus lūdz ierakstīt bloknosos personāža vārdu un savas izvēles iemeslu.</p> <p>Piebilde. Personāža izvēlēšanās ir vērsta uz audzēkņu rosināšanu ienākt lomu spēles pasaulē: uz skatuves ir <u>personāži</u>, kas atspoguļo un parāda <u>cilvēkus</u>. Pirandello ir teicis: "personāžs var vienmēr pajautāt cilvēkam, kas viņš ir, jo personāžam ir pašam sava dzīve un iezīmes, personāžs vienmēr ir „kāds”. Savukārt cilvēks vispār var būt „neviens”.</p> <p>Aplī. Grupā (sēžot). Katrs audzēknis iepazīstina ar savu personāžu, aprakstot arī tā ārieni, raksturu un nostāju, runas veidu, apģērbu, kustības, žestus utt.</p> <p>Pēc tam katrs ieraksta sava tēla aprakstu bloknotā. (15 minūtes)</p> <p>Lūdzu, atgādiniet, ka no šī brīža dalībnieki (vadītāju ieskaitot) sauks viens otru attiecīgā personāža vārdā.</p>	
<p>2. vingrinājums – Naratīvā improvizācija</p>	<p>⌚ 20 minūtes</p>
<p>Šī vingrinājuma laikā dalībniekiem ir jāspēlē izvēlēto personāžu loma.</p>	

Aplī. Grupā (sēžot). Viens no audzēkņiem sāk stāstīt stāstu, kurā viņa personāžs ir galvenais varonis. Kādā brīdī stāsta laikā galvenais varonis satiek citu personāžu (izvēlieties kādu no grupas dalībniekiem).

Audzēknis, kas spēlē personāžu, kas tikko iesaistīts stāstījumā, turpina stāstīt stāstu. Kādā brīdī viņš stāstā iesaistīs nākamo personāžu, ka būs jāturpina stāstījums, un tā tas turpināsies, līdz stāstā būs iesaistīti visi grupas dalībnieki.

Stāsts ir jāizstāsta līdz beigām.

Tad vadītājs lūdz audzēkņus pierakstīt (mājās) bloknotos tikko izstāstīto stāstu.

Piebilde. Šis vingrinājums atraisa ekspresīvo procesu: katram audzēknim ir izdevība izteikt sevi ar personāža „palīdzību”. Tādējādi, no vienas puses, viņš pieņem citu identitāti, bet, no otras puses, ar radošā procesa starpniecību šī jaunā identitāte atspoguļo viņa cerības un jūtas. Stāsta veidošana, strādājot grupā, palīdz katram audzēknim izmantot, eksperimentēt un attīstīt savu iztēli, kā arī izjust sīzeta radīšanas procesu. Ja grupas stāstītāis stāsts nav pārāk sarežģīts, tad ir iespējams pēc tā pierakstīšanas dot audzēkņiem iespēju to „nospēlēt” kā tēlošanas improvizācijas vingrinājumu.

2. tabula – OTRĀ TIKŠANĀS – otrā daļa

Nosaukums: „Mācīsimies runāt”

8 1,5 h

Tagad laiks strādāt ar balsi. Tā pati par sevi ir svarīgs instruments, jo drāmas valoda galvenokārt tiek runāta, nevis rakstīta.

Teātra kontekstā visā, ko mēs uzrakstām, mums ir jādalās ar publiku, tādēļ arī balss kļūst nepieciešama.

Pareiza elpošana un runa pilnveido mūsu paškontroles un pašpalāvēības prasmes.

Vispār mēs esam raduši rūpēties par savu izskatu, vienlaikus pametot novārtā mūsu runas veidu. Mēs pārāk bieži aizmirstam, ka saziņa nozīmē vārdu un balss lietojumu, tādēļ veids, kādā runājam, ir svarīgs, tā ir mūsu „vizītkarte”.

Turklāt vairums no mums neapzinās, kā vadāma elpošana, kā labojamas izloknes vai reģionālie/vietējie dialekti. Šie aspekti ir, no vienas puses, tipiski mūsu runas veidam, no otras puses, tie var apgrūtināt skaidru saziņu.

Jāuzsver, ka iemācīties „pareizi” runāt nenozīmē atteikšanos no mūsu raksturīgajām iezīmēm un izcelsmes, tas drīzāk palielina mūsu potenciālo iespēju vērtību.

Tādēļ **sāksim ar elpošanu**. Pareiza izelpa ļauj mums viegli kontrolēt skaņu artikulāciju un tādējādi arī pareizāk runāt un lasīt. Vispār mēs nepietiekami izmantojam šo spēju – sportisti spēj pilnībā izmantot savu izelpu, tādēļ arī viņi var tikt galā ar intensīvu un ilgstošu piepūli.

Šajā ziņā var teikt, ka aktieris arī ir sportists, un tādēļ viņam ir jāzina elpošanas vispārīgās iezīmes, kā arī jāapzinās savu spēju robežas un potenciālās iespējas, lai pēc iespējas labāk izmantotu elpošanu.

Aplūkosim dažas elpošanas pamata iezīmes.

1. Vīrieši izmanto galvenokārt abdominālo vai diafragmālo elpošanu jeb elpošanu ar vēderu, bet sievietes izmanto torakālo elpošanu jeb elpošanu ar krūšu kurvi.
2. Vēdera vai diafragmālā elpošana ir pareizāka, jo tā mums ļauj izmantot visu plaušu kapacitāti, pilnībā piepildot un iztukšojot plaušas.
3. Lai pārbaudītu elpošanas kvalitāti, mums vienkārši jānoguļas uz muguras un dabiski jāieelpo un jāizelpo. Uzliekot plaukstu uz vēdera, tieši zem ribu loka, mums vajadzētu sajūst vēderu paceļamies un atslābstam, ar vai bez diafragmas atbalsta.
4. Varam veikt šo elpošanas vingrinājumu, arī noguļoties gultā un uzliekot uz vēdera vārdnīcu.
5. Pēc kāda laika (un vingrināšanās...) šāda elpošana kļūs dabiska. Jums vajadzēs tikai apzināti to izmantot divas/trīs reizes nedēļā, apmēram piecas minūtes no rīta pie atvērta loga. Tā ir ne tikai laba „izvingrināšanās”, bet arī nodrošina mums dāsnu skābekļa apgādi.
6. Labs vingrinājums izelpas apjoma palielināšanai ir elpas aizturēšana – ieelpojiet dziļi un tad

aizturiet elpu, uzņemot laiku, lai noteiktu savu izturību. Atkārtojiet šo vingrinājumu un pierakstiet rādījumus, kas pakāpeniski uzlabojas, taču neaizmirstiet, ka mūsu mērķis ir vienīgi labāk kontrolēt elpošanas spēju.

Elpošanas un skaņu artikulācijas vingrinājumi

(Jāveic grupā un jāatkārto katram atsevišķi mājās)

Vispirms veicam vingrinājumu, lai pārbaudītu savu izelpas apjomu. *Dzīji ieelpojam un tad lasām tekstu, ne reizi neapstājoties un neizelpojot. Tā jūs varēsiet noteikt savu respiratoro izturību.*

Tagad vingrosim! Stāvam ar mazliet ieplestām kājām. Pleci atslābināti. Koncentrējieties uz diafragmu. Ieelpojiet, iztēlojoties, ka gaiss, ko elpojat, nāk no kāda avota, kas ir ļoti tālu no jums. Pēc tam ļoti lēni izelpojiet. Atkārtojiet vingrinājumu 10 reizes, iedomājoties, ka esat balons, kas lēnām piepildās ar gaisu un tad atkal saplok. Šīs darbības laikā centieties koncentrēt uzmanību uz savu diafragmu, vērojot, kā tā lēnām paceļas un nolaižas.

Elpas aizturēšanas spēle. *Ieelpojiet tāpat, kā to jau darījāt, taču izelpojot skaļi skaitiet līdz. Neforsējiet elpošanu. Atkārtojiet darbību 3 reizes (visi kopā), un pēc tam individuāli (viens pēc otra).*

Tagad pamēģināsim izrunāt patskani „A”.

Ieelpojiet un izelpojiet, sakot „A”: esiet uzmanīgi, jūsu balss (skaņa „A”) nedrīkst vibrēt! Atkārtojiet vingrinājumu 5 reizes.

Atkal izrunājot patskani „A”, pamēģināsim sākt ar klusāku skaņu un pakāpeniski to kāpināt. Izelpojot neapstājieties un nesāciet elpot – skaņas stipruma modulācija jāveic skaņas artikulācijas robežās. Atkārtojiet vingrinājumu 5 reizes.

Tagad mēs pārbaudīsim savu izelpas apjomu, lasot tekstu.

Vadītājs izsniedz audzēkņiem tekstu (ne vairāk par 5/6 rindām) bez punktuācijas zīmēm.

Tad viņš lūdz katru dalībnieku nolasīt tekstu, izmantojot vienu – un tikai vienu – skaņu artikulāciju (tas nozīmē, ka katram dalībniekam ir jāieelpo un tad jānolasa teksts bez apstāšanās un/vai izelpošanas).

Audzēkņi veic vingrinājumu viens pēc otra.

Iespējams, ka šo vingrinājumu laikā audzēkņi vairākkārt apstāsies, jo viņiem pietrūks elpas vai arī viņi kļūdīsies teksta lasīšanā. Tādēļ jāizmanto šī izdevība atgādināt, ka līdztekus pareizai elpošanai ir arī ļoti svarīgi skaidri izrunāt vārdus un skaņas. Nepieciešami „regulāri treniņi”, lai iemācītos pareizi elpot un skaidri izrunāt vārdus.

Lai uzlabotu vārdu artikulāciju, mums jāvingrinās vairāk kustināt un izmantot lūpas. Mums ir jājūt un saprot tas, ko mēs sakām, ne tikai ar ausu, bet arī lūpu palīdzību.

Viens no vieglākajiem veidiem runas aparāta vingrināšanai ir **skaitāmpantu (tongue-twisters)** izmantošana.

Vadītājs piedāvā dalībniekiem 5/6 skaitāmpantus, ka katrs var izvēlēties vienu skaitāmpantu un to atkārtot skaļi daudzas reizes, katru reizi izrunājot to pēc iespējas ātrāk.

Pēc tam katram dalībniekam būs jānolasa skaitāmpants, izmantojot tikai vienu skaņu artikulāciju bez izelpas.

Piebilde. *Vispār audzēkņiem šie vingrinājumi patīk, viņi sacenšas savā starpā. Jāuzsver, ka šie vingrinājumi ir noderīgi vienīgi tad, ja tos veic regulāri. Turklāt elpošanas un vārdu artikulācijas māka pozitīvi ietekmē arī audzēkņu ikdienas dzīvi – viņi iegūst pašpaļāvību auditorijas priekšā, un tas var viņiem palīdzēt, piemēram, labāk tikt galā ar mutisku pārbaudījumu vai darba interviju.*

4. vingrinājums – Improvizācijas vingrinājums: „Improvizācija bez vārdiem”

Darbs pāros. Iedomāsimies sarunu, kur vārdu vietā tiek lietoti skaitļi.

Katrs pāris vienojas par situāciju (piemēram: divu senu draugu tikšanās, klienta pārliecināšana, skolotājs, kas kļūdz uz skolēnu, kas ir nokavējies, utt.)

Vadītājs dod dalībniekiem 5 minūtes lēmuma pieņemšanai.

Sāksim!

Katrs pāris nostājas iedomātas skatuves centrā un sāk tēlot sarunu, vārdu vietā izmantojot skaitļus. Abiem partneriem nāksies ne tikai sazināties un saprast vienam otru, bet arī panākt, lai auditorija saprot, kas notiek...

Katra tēlojuma noslēgumā vadītājs jautā auditorijai: „Kāda situācija tika atainota?“, bet pāriem, kas tikko ir uzstājušies, ir jāsniedz pareizā atbilde.

Piebilde. Tā ir pirmā reize, kad lūdzam audzēkņus uzstāties auditorijas priekšā. Šis vingrinājums ir noderīgs ne tikai, lai liktu audzēkņiem eksperimentēt ar savām radošajām un interpretācijas spējām, bet arī lai viņus „saudzīgi” iepazīstinātu ar „skatuves” dimensiju, jo viņu uzmanība tiks veltīta ne tikai auditorijai, kas viņus skatās, bet arī dīvainajai sarunai, kura viņi sarunājas, izmantojot skaitļus.

Nodarbības noslēgumā vadītājs visiem atgādina ierakstīt iespaidus par paveikto darbu savos bloknos (mājās).

Stāvot aplī, katrs atkārto savu vārdu (sava izvēlēta personāža vārdu) un pēc tam visi kopā atslābinoties iekļiedzas (šoreiz pareizi elpojot).

Vadītājs pateicas visiem par paveikto darbu.

3. tabula – TREŠĀ TIKŠANĀS

Nosaukums: „Stāsti, kas stāstāmi, stāsti, kas rakstāmi, stāsti, kas tēlojami”

⌚ 3 h

Šajā darbā posmā dalībnieki jau paguvuši iepazīties, taču vēl priekšā tāls ceļš ejams....

Drāmas/teātra kontekstā un „teātra spēles” gaitā dalībniekiem nav jākaunas vai jākautrējas: katram ir jābūt gatavam atklāt savas jūtas un pārdzīvojumus, jo ikviens dod savu ieguldījumu galīgā kopīgā rezultāta sasniegšanā. Tomēr īpaši sākumā cilvēka ķermenis var būt par iemeslu neveiklības un mulsuma sajūtām. Tādēļ svarīgi dot dalībniekiem laiku iepazīt un kontrolēt savu ķermeni, lai nejustos neveikli katru reizi, kad viņiem būs „jāpieskaras” viens otram vai jāveido mijiedarbība.

Tādēļ arī ķermeņa un kontakta vingrinājumi ir svarīgi, jo tie palīdz dalībniekiem attīstīt un pilnveidot personisko dramatisko izteiksmīgumu un pirmkārt palīdz viņiem (gan jauniešiem, gan pieaugušajiem) kļūt pašapzinīgiem un mierīgiem, kā arī uzticēties, cienīt un rūpēties par citiem cilvēkiem.

7. spēle – Kontakta spēles: „Burbulis”

⌚ 10 minūtes

Dalībnieki sapulcējas telpas kaktā, nosēžoties cieši līdzās. Vadītājs norāda uz citu istabas stūri, kurp šī vienotā grupa dodas. Audzēkņiem ir jāpārvietojas tā, it kā „viņi visi atrastos vienā burbulī”, lūkojoties iecerētā mērķa virzienā. Viņi cenšas atrast kolektīvo ritmu, vienotu ātrumu, vienotu elpu. Lai visa grupa varētu saglabāt līdzsvaru un droši pārvietoties, svarīgi saglabāt līdzsvaru un justies droši grupas vidū.

Var noderēt pieklusināta fona mūzika.

Piebilde. Vingrinājums veicina visas grupas koncentrēšanās spēju, kontaktu dalībnieku vidū, kā arī kolektīva ritma meklējumus.

Noslēgumā vadītājs lūdz dalībniekus pastāstīt, ko viņi jūta (piemēram, vai viņi jutās kā grupas locekļi, vai viņi vilcinājās vai sajuta diskomfortu utt.)

Tagad atgriezīsimies pie vingrinājuma, ko grupa veica otrās tikšanās laikā.

Vadītājs lūdz audzēkņus paņemt bloknos un izlasīt – vienam pēc otra, ko viņi uzrakstīja par grupas darbā radīto stāstu (skatīt otro tikšanos – 1. daļu, vingrinājumu 3 „naratīvā improvizācija”).

Piebilde. Varēsiet pārliecināties, ka, pat ja ikvienu lūdza pierakstīt to pašu stāstu, šie stāsti, ļoti iespējams, tomēr ar kaut ko atšķirsies. Tas dod vadītājam iespēju iepazīstināt audzēkņus ar „skatpunkta” tēmu.

Kad nolasīti visi stāsta varianti, vadītājs lūdz audzēkņus izvēlēties vienu no variantiem. Tad viņš lūdz katru dalībnieku nolasīt stāstu (tikai izvēlēto variantu) no sava personāža (katra dalībnieka izvēlēta personāža) viedokļa.

Lasot stāstu, katram dalībniekam ir jāpievērš uzmanība:

<ul style="list-style-type: none"> • personāža runas manierei (piemēram, balss intonācijai/ modulācijai, akcentiem utt.); • vārdu un skaņu artikulācijai, kā arī elpošanas izmantošanai (kas tika apgūta iepriekšējā studijas nodarbībā). <p>Beigās.....Aplausi!</p>	
5. vingrinājums – Improvizācijas vingrinājums: „Vilciena vagonš”	8 30/40 minūtes
<p>Šajā vingrinājumā ļoti svarīga ir personāža interpretācija/tēlošana.</p> <p>Sakārtojiet krēslus divās rindās, lai dalībnieki sēdētu viens otram priekšā, tāpat kā vilciena vagonā.</p> <p>Vadītājs iedod katram dalībniekam papīra lapiņu, kurā aprakstīts personāžs, kas dalībniekam ir „jātēlo” (piemēram, vīrietis, kas dodas uz darbu, viņš ir uztraucies, jo kavē; skolnieks, kas aizmucis no skolas utt.). <u>Dalībniekiem nav jāstāsta pārējiem par lomā, kuru viņi tēlos.</u></p> <p>Pirms sākuma dalībniekiem tiek dotas 5 minūtes savam personāžam nepieciešamo priekšmetu/rekvizītu atrašanai (piemēram, soma, cepure, grāmata utt.). Pēc tam visi apsēžas. Izrāde sākas. Ir rīts, katram ir jādarbojas un jākustas atbilstīgi iedotajam personāžam. Pēkšņi atskan paziņojums (vadītāja balss): <i>“DIN DON – Uzmanību, uzmanību! Tehnisku iemeslu dēļ šis vilciens aties apmēram pēc 30 minūtēm”.</i></p> <p><u>No šī brīža situācija mainās; katrs dalībnieks reaģē atšķirīgi un mijiedarbojas ar pārējiem.</u></p> <p>Dalībnieku tēlojums (un vingrinājums) tiek pārtraukts, kad atskan nākamais paziņojums: <i>“DIN DON, Uzmanību, uzmanību! Mēs informējam pasažierus, ka vilciens izbrauc no stacijas”.</i></p> <p>Vadītājs lūdz audzēkņus savos bloknotos uzskaitīt personāžus, kas, viņuprāt, bija iesaistīti uzvedumā: <i>runa nav par „māku uzminēt”, bet par „māku notēlot”, kas ir tik laba, lai tiktu pārējiem saprast „kas bija mans personāžs”.</i></p> <p>Piebilde. <i>Šis vingrinājums dod vadītājam iespēju paskaidrot, ka drāmas rakstniecība ietver ne tikai stāsta radīšanu un pārstāstu: autoriem ir jāapzinās, ka viņi raksta stāstu, kuru stāstīs un attēlos citi (aktieri). Tādēļ arī autoriem ir jāpārzina tēlošanas un interpretācijas paņēmieni un principi.</i></p>	
8. spēle – Ķermeņa improvizācijas spēle: „Karalis un āksts”	8 5 minūtes (katram pārim)
<p>Piebilde. <i>Lomas/personāža atveidošanā izšķiroša nozīme ir ķermeņa izteiksmīgumam. Mēs uzturam saziņu, vēstām, atklājam sajūtas un emocijas ar sava ķermeņa starpniecību. Šī spēle palīdz audzēkņiem atrast veidu, kā likt savam ķermenim kaut ko paust, kā arī atklāt ķermeņa izteiksmīguma iespējas.</i></p> <p><i>Darbs pāros. Viens no audzēkņiem tēlo karali, bet otrs viņa ākstu. Karalis staigā āksta priekšā noteiktiem soļiem, kā pieklājas viņa kārtai. Āksts viņam seko, taisot visādas grimases un žestus, cik vien iespējams, nebilzdams ne vārda. Kad karalis pagriežas, ākstam ir jāķļūst nopietnam, ar neitrālu sejas izteiksmi un ierastu stāju (stāv, rokas nolaidis gar sāniem). Ja karalis pieķer ākstu neatbilstīgā pozā, viņi apmainās lomām.</i></p> <p>Piebilde. <i>Divu klasisku un pretēju personāžu attēlošanas laikā, no kuriem viens ir nosvērts, nopietns un elegants, bet otrs ir ekstravagants un raupjš, audzēkņi sāk izprast, kā personāža būtība var ietekmēt žestus, stāju un gaitu.</i></p>	
<p>Tagad atgriezīsimies pie emocijām.</p> <p>Lai nospēlētu lomā/personāžu, ir svarīgi būt gatavam sevi pilnībā atklāt. Būtībā „aktierim” ir jāspēj izjust un parādīt emocijas, ko jūt personāžs tā, lai publika tās uztvertu un tām noticētu. Ja aktieris pats netic sava personāža emocionālajai pasaulei (tas ir, ja viņš jūtas „nepiederīgs” personāža pasaulei), neviens publikā tēlojumam nenoticēs. Tādēļ arī aktieri lūdz atrast sevī emocijas, ko jūt viņa personāžs.</p>	
9. spēle - Emocionālās improvizācijas: „Krēsls”	8 3 minūtes (katram)
<p>Vadītājs telpas galā novieto krēslu un izvēlas teikumu, kas būs viens un tas pats katram dalībniekam (piemēram: „Šodien es apēdu picas šķēli”). Katram audzēkņim ir jāsasauka šis teikums ar sajūtu (bailes, laime, dusmas utt.).</p>	

Audzēkņiem pēc kārtas:

- jāapsēžas uz krēsla un jāpasaka teikums neitrālā tonī (neizrādot nekādas jūtas);
- jāpieceļas, jāpabīda krēsls mazliet uz priekšu, atkal jāapsēžas un jāpasaka teikums ar minimālu izteiksmes/jūtu/pārdzīvojumu izpaušmi;
- jāpieceļas, jāpabīda krēsls mazliet uz priekšu, atkal jāapsēžas un jāpasaka teikums, kāpinot izteiksmi/jūtas.

Kopumā katram dalībniekam ir jāatkārto teikums 4 reizes, pakāpeniski sasniedzot emociju maksimālo intensitāti.

Ieteicams atskaņot fona mūziku.

Piebilde. Šī spēle ir noderīga, lai palīdzētu audzēkņiem izprast intensitātes līmeni un intonāciju, kādu var piešķirt jūtām. Jūtām ir jābūt saprotamām un ticamām, pat ja ir tikai viegls mājiens uz jūtām, taču aktierim ir jābūt spējīgam izteikt jūtas to vispārākajā pakāpē. Mūzika palīdz dalībniekiem „nejusties vieniem” un iejusties situācijā.

Pēc tam, kad visi dalībnieki ir veikuši vingrinājumu, vadītājs aicina katru pastāstīt par grūtībām, ar kurām tas saskāries.

Būtībā šī spēle var izrādīties grūta, jo tā piespiež ikvienu atklāt savas personiskās ekspresijas modalitātes un potenciālu.

Mērķis ir likt grupai saprast, ko nozīmē „tēlošana un rakstīšana”: spēju domāt un just, kā jūt personāžs, lai liktu publikai noticēt, ka personāžs ir „paties”.

6. vingrinājums – Īss stāsts no trešās personas vēstījuma skatpunkta

§ 20 minūtes

Tagad paņemsim bloknodus, lai veiktu šodien pēdējo vingrinājumu.

Mēs atkal nodarbosimies ar „personāžiem”. Šoreiz katram audzēknim ir jāiedomājas cilvēks, ko viņš pazīst tikai pēc skata (piemēram, cilvēks, ko mēs satiekam ik dienas autobusā, pa ceļam uz skolu vai darbu utt.).

Palūdziet dalībniekus iedomāties šī cilvēka vārdu, personību, dzīvesveidu utt. Pēc tam palūdziet viņus iedomāties, ko šis cilvēks vēlas.

Vispirms audzēkņiem ir jāieraksta savos bloknodos īsa informācija par izvēlēto personu, it kā viņi sastādītu šīs personas apliecību; pēc tam viņiem ir jāuzraksta stāsts trešajā personā par kādu „parastu dienu” vai „konkrētu dienu” izvēlēta cilvēka dzīvē.

Stāsti tiks nolasīti nākamajā nodarbībā.

Vadītājs visiem pateicas par labi paveikto darbu.

Visi sastājas aplī. Aplausi.

4, tabula – CETURTĀ TIKŠANĀS

Nosaukums: „Vingrinājumi par stiliem”

⌚ 3 h

Šodien mēs sākam lēkāt uz sava plosa un cīnīties ar vilņiem.

Fona mūzika.

Lūdziet dalībniekus/kuģa avārijā cietušos kustēties.

Atsaucoties uz 2. spēles „Plosts” variantu (skatīt 2. Tabulu – OTRĀ TIKŠANĀS – pirmā daļa), lieciet dalībniekiem kāpināt un palēnināt soļošanas ātrumu, šoreiz saucot skaitļus no 1 līdz 10.

(5 minūtes)

7. vingrinājums – „Apstājies un ej”

⌚ 5 minūtes

Uz plosa. Brīvi staigājiet pa plosa virsmu. Tad, kad kāds no grupas apstājas, visa grupa apstājas. Kad cilvēks atsāk staigāt, staigāt sāk arī visa grupa.

Piebilde. Šis vingrinājums palīdz attīstīt uzmanību, lai ievērotu, kas notiek mums apkārt, ko dara pārējie, un kur viņi atrodas.

8. vingrinājums – „Apstājies un ej 2”

⌚ 5 minūtes

Iepriekšējā vingrinājuma variants: kad kāds no grupas apstājas, visa grupa apstājas, tad kāds cits dalībnieks no grupas atsāk staigāt īpašā veidā, visa grupa sāk staigāt, atdarinot viņa gaitu.

Piebilde. Šis vingrinājums papildina iepriekšējo, jo dalībniekus lūdz izmantot savu radošumu, un viņi sāk izjust, ka „uz skatuves” un, darbojoties grupā, viena cilvēka darbība ietekmē visu grupu. Turklāt, kā esam jau uzsvēruši, koncentrēšanās un improvizācija ir ļoti noderīga kombinācija: tas nozīmē, ka mums ir jāatbrīvojas no sava „ego”, lai izteiktu un radītu, bet joprojām kontrolētu, kur mēs atrodamies, un kādā kontekstā mēs kustamies, lai neizdarītu neko situācijai neatbilstīgu.

9. vingrinājums – „Apstājies un runā”

⌚ 10 minūtes

Iepriekšējo vingrinājumu variants: kad cilvēks apstājas, apstājas arī visa grupa. Pēc tam cilvēks, kas apstājās, norāda uz citu personu grupā, kam būs skaļi jānosauc 10 dažādi vārdi. Pēc tam grupa atkal sāk staigāt.

Piebilde. Šis iepriekšējo vingrinājumu variants ir noderīgs, lai rosinātu audzēkņus nekoncentrēt uzmanību uz vienu tēmu, bet iemācīties ar improvizācijas un koncentrēšanās palīdzību radīt un tēlot, visu laiku pievēršot uzmanību tam, kas notiek un atrodas mums visapkārt, ko mēs redzam un sajūtam sevī un savā apkārtnē...

Tagad atgriezīsimies pie vārdiem. Taču, pirms turpinām vingrinājumu, apstāsimies un ieelposim.

Atgriezieties pie balss treniņa (*Vai esat izpildījuši savus vingrinājumus mājās?*)

Nostājieties aplī. 5 reizes atkārtojiet elpošanas pamatvingrinājumu ar skaņas artikulāciju (tas ir, ieelpojiet un izelpojiet, vienlaikus sakot „A”).

10. vingrinājums. Runas vingrinājumi

Kājas viegli ieliektas ceļos un papleestas.

Pāros:

- Pasakiet savu vārdu partnerim, skatoties tam acīs un domājot, ka „vārds” ir bumbiņa.
- Pasakiet savu vārdu partnerim, skatoties tam acīs un domājot, ka „vārds” ir bulta.

Visi kopā: Veicam to pašu vingrinājumu, tikai izmantojot vispirms patskaņus un pēc tam līdzskaņus.

IZMANTOSIM SAVU BALSĪ KĀ „INSTRUMENTU”

Balss ir daļa no mūsu ķermeņa, tādēļ mums ir jāuzzina, kā to apgūt un vadīt. **Veiciet dažus**

vingrinājumus, iedomājoties, ka mūsu skaņu artikulācija ir darbība, kas ietekmē dažādus priekšmetus, piemēram:

- *izsist caurumu sienā;*
- *apgāzt krēslu;*
- *nodzēst sveci;*
- *glāstīt dzīvnieku;*
- *iesaiņot priekšmetu;*
- *raudāt;*
- *kaut ko griezt ar šķērēm.*

Atdarināšana un tēlošana ir dramatiskās darbības īpaši paveidi. **Izmantosim balsi, lai radītu neparastas skaņas, piemēram:**

Plūstošu ūdeni, putnu čivināšanu, automašīnas rūkoņu, lokomotīves svilpienu.

Pamēģināsim runāt, izmantojot mums neraksturīgus lingvistiskos kodus, lai atdarinātu:

- *Sieviešu balsi;*
- *Vecu vīriešu balsi;*
- *Bērnu balsi;*
- *Skolotāja balsi.*

Kad visi vingrinājumi pabeigti, **mēģiniet izlasīt dažādu veidu tekstus**, tādus kā: vēstule, bērnu dzejolis, ziņu raksts, sms, dramatisks dialogs.

ATGRIEŽĪSIMIES PIE RAKSTĪTĀ VĀRDA

Palūdziet audzēkņus paņemt bloknodus un nolasīt, ko viņi uzrakstījuši par mācību, ko tikko guvuši (jūtas, viedokļi utt.).

Kādu brīdi pavadīsim brīvā domu apmaiņā.

Palūdziet dalībniekus nolasīt stāstu, ko viņi uzrakstīja iepriekšējās nodarbības noslēgumā (*skatīt 3. tabulu – TREŠĀ TIKŠANĀS 6. vingrinājums – Īss stāsts no trešās personas vēstījuma skatpunktā*).

11. vingrinājums – Monologs

⌚ 15 minūtes

Katram dalībniekam ir no jauna jāuzraksta īsais stāsts, kas tika uzrakstīts iepriekšējās nodarbības noslēgumā (*skatīt 3. tabulu – TREŠĀ TIKŠANĀS 6. vingrinājums – Īss stāsts no trešās personas vēstījuma skatpunktā*), izmantojot **pirmās personas skatpunktu: tas nozīmē, ka savu stāstu stāsta pats personāžs.**

Lai veiktu šo vingrinājumu, audzēkņiem ir jāpievērš uzmanība šādiem aspektiem:

- *kur personāžs atrodas, kamēr stāsta savu stāstu,*
- *stāsta kontekstam,*
- *personāža valodai (runas manierei),*
- *personāža noskaņojumam,*
- *ko personāžs grib izteikt.*

Pretstatā stāstījumam no trešās personas skata punkta, kad autors nolemj stāstīt stāstu, stāstījumā no pirmās personas skata punkta (tas ir, personāžs pats runā, stāstot stāstu no sava skata punkta), ir jāuzsver personāža sajūtas un emocijas.

Tādēļ, atceroties vingrinājumus balss izmantošanai, kad audzēkņi no jauna raksta stāstu no tēla skatpunkta, viņiem ir arī jāiedomājas personāža intonācija, elpošana, pauzes stāstījumā....

Piebilde. Kad vingrinājums pabeigts, vadītājs paskaidro audzēkņiem, ka viņi tikko uzrakstīja „monologu”, izmantojot šos Edoardo Erbas vārdus:

„[...] Uz skatuves notiekošajam ir vienmēr jāpamato mans monologs. Klasiska pamatota dialoga situācija: zvana telefons. Personāžs atbild un saka: „Hallo!” – tad ietur pauzi – „Nē, paklausieties, te nav nevienas Džuliānas”, – vēl viena pauze – „Jā, es domāju, ka jūs esat kļūdījies”. Es kā iedomāta publika uzminu, ka iedomātā personāža iedomātais sarunu biedrs jautā: „Vai es varu runāt ar Džuliānu”. Un drīz pēc tam: „Es saprotu, ka man ir nepareizs telefona numurs”. Šādos gadījumos personāžs uzvedas tāpat kā papagailis: lai panāktu, ka publika saprot, ko iedomātais sarunu biedrs teica, viņš atkārtoti visas svarīgās replikas. [...] Monologa pamatošanai personāžs var runāt... nu,

teiksim.....ar zelta zivtiņu. [...] Vai arī aktieris var būt jurists, kas gatavojas rītdienas tiesas sēdei. [...] Vēl viens veids, kā pamatot monologu, ir atstāt personāžu telpā vienu pašu. Cilvēks viens pats telpā lasa monologu. Stop. Šķiet, ka viņš saka: „Ļaujiet man nolasīt šo monologu, un neprasiet daudz skaidrojumu. Es esmu viens šajā telpā, kāpēc man vajadzētu runāt dialogu? [...]”

Katrs dalībnieks no grupas vidus izvēlas kolēģi, kas uzraudzīs viņa monologa lasījumu.

Visi monologi ir jānorunā skaļi, viens pēc otra.

Tagad pievērsīsimies plašajai „stāstījuma stilu” pasaulei.

Piebilde. *Ir daudz naratīvo stilu, ko var izmantot un pat apvienot, lai stāstītu stāstu, fantastisku stāstu (fantāzijas žanrā), „dokumentālu” stāstu”, „zinātnisku eseju”, „reportāžu”, „tūrisma/kultūras ceļvedi” utt. Vienu un to pašu stāstu par pastāstīt bezgalīgi daudz veidos, taču, ja jūs stāstāt to pašu stāstu, katru reizi mainot tā stilu, katrs stāsts šķitīs atšķirīgs no pārējiem. Piemēram, Reimonds Kveno savā grāmatā „Stila vingrinājumi” (Raymond Queneau, „Exercices de style”) stāsta vienu un to pašu „vienkāršo” stāstu 99 reizes...*

12. vingrinājums – Stāstījuma stili

⌚ 30 minūtes

Dalībnieki apsēžas, kur vien vēlas. Viņi strādā pāros: katrs dalībnieks pastāsta savam partnerim stāstu, tad katrs ieraksta savā bloknotā partnera stāstīto, izvēloties stāstījuma stilu (fantastikas, vēsturisko, žurnālistikas, dramatisko, autobiogrāfisko, poētisko utt.)

Rakstot stāstu, audzēkņiem, ievērojot izvēlēto stāstījuma stilu, jāpievērš uzmanība arī lietotajam lingvistiskajam reģistram.

Piebilde. *Valoda mums sniedz daudz un dažādas izteiksmes iespējas, kas var būt gramatiski pareizas, bet ne īsti komunikatīvas. Vārda vai sintaktiskās struktūras izvēle ir atkarīga no saziņas konteksta/apstākļiem. Runas valoda ir visbiežāk izmantotā un pazīstamā „lingvistiskā spēja”. Tādēļ ir pavisam dabīgi, īpaši „iesācējiem”, to izmantot teksta rakstīšanā. No otras puses, iesācēji var arī izlemt izmantot „piepaceltu” stilu, jo tas ļauj viņiem izklausīties „gudriem”. Šis vingrinājums, kas ir diezgan grūts un sarežģīts, sniedz audzēkņiem iespēju pietuvoties vārda un saziņas pasaulei ar kritiskāku un analītiskāku attieksmi, lai viņus stimulētu pārdomāt tās sarežģītību un nozīmību.*

13. vingrinājums – POPROKREPA STĀSTS

⌚ 40 minūtes

Ievērojot iepriekš sacīto, šis vingrinājums ir noderīgs, lai iemācītu dalībniekiem kopīgi izmantot stāstījuma stilus un lingvistiskos reģistrus/kodus.

Audzēkņiem ir jāstrādā individuāli. Viņi var izvēlēties sev tīkamu stāstu (gan iepriekš veiktajos vingrinājumos izmantoto stāstu, gan arī jaunu stāstu).

Sagatavosim viena un tā paša stāsta trīs variantus:

1. *Pops, stāsta oriģināls, kas uzrakstīts tāpat, kā jebkurš cits stāsts;*
2. *Roks, popstāsta roka variants (izmantojiet runas valodu, slengu, dialektus/žargonu);*
3. *Reps, popstāsta repa variants (“reps” apzīmē mūzikas stilu un ritmu, tādēļ rakstiet stāstu, domājot par ritmu).*

Piebilde. *Jaunatnes kultūra, kas saistīta ar mūzikas pasauli, dod mums iespēju izmantot citas formas un paņēmienus radošuma un rakstniecības veicināšanai. Repošana, protams, ir izteiksmes veids ar modernās valodas un mūzikas līdzekļiem (jo „roks” ir labāk zināms pieaugušajiem...). Ritma un laika izjūta repā var pārvērst jebkuru stāstu par īstu teātra izrādī. Šī stāsta veida muzikālais raksturs atdod vārdiem mutvārdu un tādējādi arī teātra izteiksmes senatnīgo vērtību. Šie stāsti ir jālasa skaļi, iedomājoties publiku, pat ja tā atrodas aiz priekškara. Noteiktu mākslas formu izmantošana ļauj cilvēkiem – gan jauniešiem, gan arī pieaugušajiem - apvienot runāto un rakstīto vārdu, stāstījumu un balsis mūziku. Dažus stāstus, kas nereti ir dramatiski, publikai atklāj ar muzikāla tempa starpniecību, kas piesaista uzmanību, un kam nepieciešama rakstītās valodas pārzināšana, veidojot asonansi, ritmu, vārsmas. Nepieciešamas visas dažādās metodes, lai vēstītu, stāstītu un konfrontētu sevi un kontekstuālo realitāti, ar uzveduma starpniecību radot emocionālu noskaidrojumu un veicinot zināšanu ieguvu.*

Pirms nodarbības noslēguma audzēkņiem ir vienam pēc otra skaļi jānolasa savi stāsti. Ļoti iespējams, ka vairākumam vajadzēs vairāk laika uzsāktā darba pabeigšanai. Viņi var to izdarīt mājās un

sagatavoties nākamajai nodarbībai.

Vadītājs visiem pateicas par paveikto darbu. Aplausi!

5. tabula – PIEKTĀ TIKŠANĀS

Nosaukums: „No tēliem pie vārdiem... kolektīvais stāsts”

8 4 h

10. spēle – Repa prezentācija

8 1 h

Pirms audzēkņu ierašanās vadītājs un viņa komanda jau ir sagatavojuši telpu – uzstādījuši sitamos instrumentus (ja jums nav instrumentu, var izmantot vienkāršus priekšmetus), sagādājuši čemodānu, kas pilns ar dažādiem rekvizītiem (drēbēm, priekšmetiem utt..) un digitālo videokameru.

Pienācis laiks uzstāties!

Būtībā šodien nodarbības uzmanības centrā ir audzēkņu uzstāšanās. Sāksim ar repa stāstiem, kas tika sagatavoti pēdējās nodarbības laikā. Audzēkņiem ir jāsadala, lai izveidotu reālas „grupas”. Katram grupas loceklim būs konkrēta loma (dziedātājs, bundzinieks utt.). Viņi uzstājas auditorijas (pārējo kolēģu) priekšā, un videokamera ieraksta viņu uzstāšanos. Tā kā katrai grupa ir savs „noformējums”, ļaujiet audzēkņiem izvēlēties no čemodānā esošajiem rekvizītiem sev nepieciešamos.

Līdz šai dienai mēs esam pievērsušies balsij, ķermenim, telpai... tagad pienācis, laiks to likt lietā, ļaut audzēkņiem izjust, ko viņi ir iemācījušies.

***Piebilde.** Šai aktivitātei jābūt „pārsteigumam” dalībniekiem. Tādēļ to iepriekš neatklājiet. Kad iepazīstiniet dalībniekus ar „dienas programmu, paskaidrojiet, ka uz skatuves viss dod savu ieguldījumu „stāstījumā” – scenogrāfija, kostīmi utt. Viss ir svarīgs, un tam jābūt precīzam, jo tas palīdz, no vienas puses, dramaturgam izteikt savu vēstījumu, un, no otras puses, ļauj publikai „iesaistīties” uzvedumā un stāstā. Teātris ir „drāma” (no grieķu valodas „darbība”). Videokamera noderēs, lai varētu parādīt audzēkņiem viņu uzstāšanos, veicinot viņu kritikas un analīzes prasmes.*

Dodiet audzēkņiem laiku izveidot savas grupas, izvēlēties savu noformējumu un vienoties par uzstāšanos.... un tad sāciet!

Pēc tam, kad uzstājušies visi dalībnieki, vadītājs izsaka attiecīgas būtiskas piezīmes.

***Piebilde.** Ļoti iespējams, ka jums vajadzēs vairāk laika nekā norādīts (1 stunda). Tas nav tik svarīgi. Dodiet audzēkņiem tik daudz laika, cik vajadzīgs – šis darbs ir ļoti svarīgs grupas stiprināšanai un motivēšanai.*

Uzstāšanās ieraksti tiks parādīti citā nodarbībā (par to jāvienojas ar audzēkņiem).

14. vingrinājums – Kolektīvais stāsts

8 1 h

Sēžot aplī, audzēkņiem ir jārada „kolektīvs” stāsts, izmantojot 7 fotogrāfijas. Šajā posmā vingrinājums ir tikai „mutisks”. Vadītājs var nolemt lūgt dalībniekus atnest dažas fotogrāfijas vai arī pats var tās sagādāt.

Viens no audzēkņiem sāk stāstīt stāstu, lūkojoties 7 izvēlētajās fotogrāfijas. Pēc tam dalībniekiem vienam pēc otra ir jāturpina stāsts, katru reizi sākot savu stāstījumu vietā, kur iepriekšējais stāstnieks to pārtrauca.

Veidojot stāstu, ļoti svarīgi vienmēr atcerēties:

- kas es esmu,
- kur es esmu,
- kāpēc es rīkojos.

Ir arī svarīgi atcerēties, ka ir jābūt skaidram priekšstatam par to, „kur stāsts sākās, un kurp es gribu šo stāstu virzīt”, neiegrožojot savu izdomu.

Kad stāsts jau pabeigts, visi kopā pierakstīsim sižetu un uzskaitīsim visus personāžus, norādot katram vārdu, raksturojot tā izskatu, personību, runas./kustēšanās manieri utt.

15. vingrinājums – No kolektīvā stāsta uz monologu	⌚ 30 minūtes
<p>Sāksim ar tikko radīto kolektīvo stāstu – un ar to saistītajiem personāžiem – tagad strādāsim pāros.</p> <p>Katrs pāris uzraksta katram no stāsta personāžiem (vai dažiem personāžiem, ja personāžu ir pārāk daudz) monologu. Katram monologam ir jāatbilst personāža lomai stāstā. Pievērsoties monologu rakstīšanai, atgādiniet dalībniekiem pievērst uzmanību šādiem jautājumiem: kas es esmu, kur es esmu, kāpēc es rīkojos.</p> <p>Vadītājam ir jāatgādina audzēkņiem, ka tekstā, ko viņi raksta, ir jāiekļauj arī „skatuves norādes”, tas ir, remarkas, kuras autori parasti sniedz, lai palīdzētu aktieriem tēlot (piemēram, <i>Džons sēž. Viņš ir ārkārtīgi uztraucies. Viņš atkal un atkal sakļauj kopā plaukstas.</i>). Turklāt viņiem arī jāapraksta vieta, kur personāžs atrodas/vai norisinās darbība (piemēram, <i>Džons ienāk priekšnieka istabā. Tajā ir liels, dokumentiem apkrauts galds. Aiz dokumentu kaudzes priekšnieks ir tikko pamanāms. Viņš pieceļas, paskatās uz Džonu un atkal atgriežas pie saviem dokumentiem...</i>).</p> <p>Piebilde. No literārā viedokļa drāmas/lugas tekstā/scenārijā ir noteikt jābūt: skatuves norādēm un replikām. <i>Skatuves norādes ir ļoti īsas autora norādes par, piemēram, stāsta norises vietu un laiku, personāžu runas manieri, pārvietošanos pa skatuvi, žestikulāciju, apģērbu utt. Kopumā tās var atrast tekstā, jo tās ir rakstītas „slīpā rakstā” vai arī sniegtas iekavās „()”. Autors var izmantot dažus vārdus vai teikumu.</i></p> <p><i>Attiecībā uz replikām var teikt, ka tās veido lielāko daļu lugas teksta. Būtībā darbības attīstība tiek parādīta ar personāžu runātā teksta starpniecību. Stāstot par tagadnes un pagātnes notikumiem, katra personāža raksturu un jūtām, atmiņas par notikumiem, kas saistīti ar stāstu, bet netiek attēloti uz skatuves utt.</i></p>	
16. vingrinājums – No stāstījuma pie dialoga	⌚ 30 minūtes
<p>Tagad pievērsīsim uzmanību „dialogam”.</p> <p><i>Dalībnieki strādā nelielās grupās.</i></p> <p><i>Vadītājs parāda audzēkņiem divas fotogrāfijas, par kurām katrai grupai ir jārada stāsts.</i></p> <p><i>Dodiet katrai grupai laiku apskatīt abas fotogrāfijas un vienoties par stāstu.</i></p> <p><i>Audzēkņiem vispirms stāsts jāuzraksta (maksimālais skaits 25-40 vārdu), un pēc tam tas ir jāpārraksta, izmantojot dialogus (apmēram 5 replikas katram tēlam).</i></p> <p>Kad šis uzdevums ir paveikts, vadītājs prasa audzēkņiem, cik daudz monologu (skatīt vingrinājumu 15) un dialogu viņi ir uzrakstījuši: tagad viņiem būs tie arī jātēlo!</p> <p>Katra grupa izlemj, kas lasīs monologus, un kas piedalīsies dialogos (viņi var tos arī lasīt, svarīgi piešķirt runātajiem vārdiem pareizo intonāciju, tas ir, viņiem ir jāinterpretē teksts, it kā viņi atrastos uz skatuves).</p> <p>Piebilde. <i>Ar šī vingrinājuma palīdzību audzēkņi pārliecinās, ko tas nozīmē „spēlēt” pašam savu darbu un/vai likt kādam citam to nospēlēt.</i></p> <p>Vadītājs lūdz dalībniekus izteikties par „uzstāšanos”, apmainīties domām un viedokļiem.</p> <p>Vadītājs visiem pateicas par paveikto darbu.</p> <p>Aplausi!</p>	

6. ZINĀTNES TEĀTRA UZVEDUMI – ĪSTENOŠANAS PROCESS

Kā minēts šīs rokasgrāmatas pirmajā daļā, ZT metodes galvenais mērķis ir ar teātra valodas palīdzību uzveduma veidā pārnest ar dabaszinātnēm saistītās zināšanas. Var noteikt arī konkrētākus mērķus atkarībā no tā, par kādu saņēmēju daļu mēs runājam.

Pasīvie labuma guvēji ir uzveduma auditorija – skolēni/jaunieši no pamatskolas līdz vidusskolas vecumam. Mērķi ir šādi:

- pārnest ar dabaszinātnēm saistītās zināšanas;
- veicināt vēlēšanos uzzināt vairāk par priekšmetu;
- veicināt interesi par dabaszinātnēm kopumā.

Aktīvie labuma guvēji ir skolēni/jaunieši, kas iesaistīti scenārija rakstīšanā, uzveduma inscenēšanā un lomu tēlošanā. Papildus iepriekšminētajiem mērķiem, papildu mērķi ir cieši saistīti ar pieredzes gūšanu darbam grupā, kur audzēkņu uzmanība ir pievērsta zinātnes teātra uzveduma veidošanai. Tie ir

- nostiprināt/attīstīt starppersoniskās spējas;
- paaugstināt pašapziņu.

6.1. IEROBEŽOJUMI UN RESURSI

Pilnīgi skaidrs, ka vispirms jāvērtē konteksts, kurā projektu īsteno, un pieejamie resursi – šie nosacījumi pamato ar projektu saistītos lēmumus.

a) *Materiālie resursi*

- *Laiks.* Jāizvērtē projektam atvēlētais laiks. Projektu, kas ilgst gadu, var sagatavot detalizētāk nekā tādu, kas ilgst trīs mēnešus. Arī galarezultāts būs samērīgs ar veltītajām pūlēm. Pieejamais laiks kopumā ir atkarīgs no konteksta un uzdevumiem, ap kuriem projektu veido. Piemēram, skolā var izlemt par labu gadu ilgam projektam, kurā tiks iesaistītas dažādas skolas struktūrvienības (teātra pulciņš, dabaszinātņu skolotāji...), vai arī par labu trīs dažādām dabaszinātņu tēmām veltītiem trim uzvedumiem gada laikā par, kas nav sarežģīti un kurus var ātri sagatavot pāris nedēļu laikā.
- *Nauda.* Budžets nosaka projektam pieejamos cilvēku un naudas resursus. Plānojot projektu un uzvedumu, visbiežāk tiks minēta ar budžetu saistītā informācija.
- *Vieta (mēģinājumiem un izrādei).* Plānojot izrādi, jāņem vērā vieta, kur to izrādīs. Nav jēgas veidot uzvedumu, kam nepieciešamas lielas dekorācijas un to nomaiņa, ja vietas pietiek tik vien kā aktieriem.
- *Dabaszinātņu un mācību materiāls.* Tie ir resursi, kurus, ja tie jau ir pieejami, var izmantot izmaksu samazināšanai un uzveduma bagātināšanai. Piemēram, ja skolai ir materiāli dabaszinātņu eksperimentu veikšanai, tos var izmantot lūgā.

b) Cilvēkresursi

Jāizvērtē projektā iesaistīto pedagogu spējas, prasmes un skaits, un projekta veidošanas gaitā tas jāņem vērā. Turklāt jāizvērtē projekta dalībnieku – zēnu un meiteņu – spējas, ja viņiem tiks uzticētas lomas. Tas nozīmē, ka pirms projekta īstenošanas rūpīgi jāizvērtē katras iesaistītās personas spējas.

- **Pedagogi.** Projekta koordinatoriem tie jāizvērtē. Koordinatoram obligāti jāizveido komanda, kurā ir pārstāvētas vajadzīgās prasmes teātra mākslā un dabaszinātnēs, un viņam/viņai jāpārliecinās, ka pedagogi veidos vienu vienotu un cieši saistītu komandu, kas saskaņotā veidā spēs efektīvi darboties. Koordinācijas, sinerģijas un saskaņas trūkums pedagogu komandā var neatgriezeniski kaitēt projekta sekmīgai norisei.
- **Aktīvie skolēni.** Ja lomas lugā paredzēts uzticēt zēniem un meitenēm, pedagogiem šie skolēni jāpazīst. Pirmajā nodarbībā ir būtiski saprast kāds ir materiāls, ar ko mēs strādājam. To var darīt runājot ar jauniešiem, veicot improvizācijas vingrinājumus, kā arī izmantojot paņēmienus un darbības darbam ar grupu. Kad mēs audzēkņus būsīm sapratuši, pedagogiem taps skaidrāks, kādus mērķus var realizēt un ar kādiem paņēmieniem, un tad tie varēs veltīt pūles katra dalībnieka individuālā talanta attīstīšanai un pilnveidošanai, veidojot cieši saistītu grupu.

c) Eksperimentu/darbu veids

Atšķirībā no laboratorijas darbiem ķīmijā vai fizikā, kas tiek veikti klasē, eksperimentam vai darbam, ko izrāda teātrī, jābūt **skaidri saprotamam** un **vizuāli iespaidīgam**.

- **Saprotamība.** Skatītājam uzreiz jāsaprot, kas tiek darīts un kas notiek. Darītā jēga jāizprot ar vienas intuitīvas uztveres vai asociācijas starpniecību. Nedrīkst pieļaut deduktīvas ķēdes, kas ir tik garas, ka lielākā daļa skatītāju zaudē interesi.
- **Vizuālais iespaidīgums.** Eksperimentam/demonstrējumam pilnīgi jāpiesaista skatītāju uzmanība. Jāatceras, ka mēs neatrodamies skolas laboratorijā, bet gan teātra auditorijas priekšā. Lai paustu ziņu, jāpiesaista skatītāju uzmanība un domai dziļi jāiespiežas auditorijas prātā.

d) Labuma guvēji

Tie ir cilvēki, kuriem adresēts projekts – vispirms auditorija, bet arī aktieri, ja tie ir jaunieši un nevis pedagogi paši. Valoda un demonstrācijas jāizvēlas un jāveic, skaidri paturot prātā, kam tie ir domāti, tā lai auditorijai tie būtu skaidri un saprotami. Vissvarīgākais ir ņemt vērā adresātu vecumu un iepriekšējās zināšanas.

6.2. PROCESS – NORĀDES

Tagad mēs kopīgos vilcienos sniegsim darba plānu uzveduma sagatavošanai un izrādīšanai uz skatuves.

1) Koordinatoru un pedagogu komandas veidošana

- Komandā jābūt vismaz vienam cilvēkam ar pieredzi teātra jomā un vienam cilvēkam, kas perfekti pārzina aplūkojamo dabaszinātņu tēmu.
- Pedagogu komandai ir vajadzīgas visas nepieciešamās zināšanas pareizai projekta izstrādei.

- Iesaistītajiem cilvēkiem ir vajadzīga projekta īstenošanai vajadzīgā griba un entuziasms, lai viņi spētu sniegt atbalstu grūtajos brīžos, kuri neizbēgami radīsies.
- Pedagogu komandai jābūt draudzīgai un saskaņotai. Visiem komandas dalībniekiem skaidri jāsaprot kopīgie uzdevumi un to sasniegšanas ceļi, un jāstrādā kopā to sasniegšanai.
- Komandas locekļiem vienam otru jāpapildina. Viņiem ir jāspēj sadalīt veicamos pienākumus savā starpā un būt gataviem apmainīties ar informāciju par dažādajām vajadzībām (saistībā ar teātra uzvedumu vai dabaszinātņu tēmu) un problēmām, kā arī šīs problēmas ātri un efektīvi risināt.

2) Projekta sagatavošana

- Zinātniskā pamatojuma izvēle.
- Ierobežojumu un resursu noteikšana – kam projekts ir paredzēts, kāds ir pieejamais laiks, budžets naudas izteiksmē, pieejamie materiāli un cilvēkresursi.
- Priekšnesuma veida izvēle (teātra uzvedums, „teatralizēta stunda” utt.)
- Kalendārā plāna noteikšana – tikšanās reižu skaits, mēģinājumi, izrāžu datumi utt.
- Izrādei paredzētās telpas (skolas zāle, teātris utt.) parametru noteikšana. Telpa jāapskata uz vietas, lai precīzi novērtētu, cik tajā ir vietas un kā tā iekārtota. No tā izrietēs daudzi lēmumi, rakstot scenāriju.

3) Teksta veidošana

Kā aprakstīts 5. nodaļas 4. punktā, tekstam par pamatu var ņemt vai nu stāstu, vai arī demonstrācijas, bet jāievēro, ka teksta veidošanas gaitā tas tiks vairākkārt pārrakstīts, līdz tiek sasniegts visiem pieņemams rezultāts.

Ja lugas personāžus tēlos bērni vai jaunieši, viņus būtu vēlams iesaistīt sižeta veidošanas procesā. Šajā gadījumā pirms sižeta veidošanas jāveic pasākumi, kas vairo saskaņu grupā.

- Kopīgi ģenerējot idejas (prātavētra), nosaka galveno vēstījuma sižetu.
- Izvēlas eksperimentus/demonstrācijas, kas tiks iekļautas sižetā.
- Veido scenāriju.
- Izvēlas horeogrāfiju (vajadzības gadījumā).
- Izvēlas dekorācijas un rekvizītus (vajadzības gadījumā).
- Izvēlas tērpus (vajadzības gadījumā).
- Izvēlas mūziku un videomateriālu (vajadzības gadījumā).
- Izvēlas apgaismojumu (vajadzības gadījumā).

4) Scenārija pārskatīšana

Šajā procesā scenāriju kritiski pārskata, lai atklātu un novērstu tajā esošos trūkumus. Tajā pašā laikā precizē papildu elementus (tērpus, dekorācijas...).

Stāstījuma skaidrība. Tā ir svarīga ne vien no auditorijas (tekstam jābūt publikai piemērotam), bet arī no aktieru viedokļa (tekstam, kuru runās bērni, jābūt piemērotam viņu aktiermākslas spējām).

Eksperimentu skaidrība un komunikatīvais iedarbīgums. Eksperimentiem jābūt saprotamiem un vizuāli iespaidīgiem.

Secīgums un eksperimentu saistība ar vēstījumu.

Laiks, kas vajadzīgs skatuves darbību veikšanai. Dekorāciju maiņa, tērpu maiņa, priekšmetu un rekvizītu pārvietošana uz skatuves, eksperimentu veikšana utt. – tam visam ir vajadzīgs *laiks*. Rakstot scenāriju, laiks jāņem vērā, un scenārijam jābūt attiecīgi veidotam. Piemēram, nomainot dekorācijas, daļa no darbības var risināties proscēnijā nolaista priekškara priekšā, kamēr skatuvi aiz priekškara sagatavo jaunajai aintai. Būtiski svarīgi ir izmēģināt, varbūt pat izmantojot pagaidu materiālus vai tērpus, cik laika ir reāli vajadzīgs skatuves darbību veikšanai, lai pārliecinātos, ka laiks ir pareizi noteikts.

Horeogrāfija. Jāparūpējas, lai aktieriem dejas būtu pa spēkam, un/vai jāpiesaista kāds, kuram ir vajadzīgās prasmes. Horeogrāfijai nav jāizpaužas tieši baleta veidā (kas ir grūti izpildāms uzdevums), to var veidot arī vienkāršas, eleganti veiktas skatuves kustības, ko aktieri izpilda vienlaicīgi.

Tērpi. Jāpārliecinās, ka tērpus var atļauties pieejamo resursu robežās (ekonomiski un no cilvēkresursu viedokļa). To gatavošanai jāatvēr laiks. Jo lielāks tērpu skaits vajadzīgs, jo lielākas izmaksas un vairāk laika vajadzīgs to nodrošināšanai. Jāapsver iespēja meklēt lietotus vai gatavā veidā pieejamus materiālus vai arī audumus.

Dekorācijas/rekvizīti. Jāpārliecinās, vai esošo resursu ietvaros (ekonomiski un no cilvēkresursu viedokļa) skatuves elementus var atļauties. Jāpārliecinās arī par to, ka tiem būs pietiekami daudz vietas uz skatuves, kur notiks izrāde. Ja šie skatuves elementi jāpārved uz izrādes vietu, jāpārliecinās, ka tos var pārvest ar pieejamo transportu.

Audio/videomateriāli. Jānosaka, kāda skaņu sistēma ir vajadzīga (piemēroti jaudas pastiprinātāji, CD/MP3/kompaktdisku atskaņotāji, kabeļi utt.). Jānosaka, vai vajadzīgi papildu resursi (mikrofoni, miksēšanas iekārtas utt.) un kādi resursi ir nepieciešami videomateriālu demonstrēšanai.

Gaismas. Jāpārliecinās, vai varēsiet izmantot skatuves apgaismojumu (tas arī ir atkarīgs no pieejamiem resursiem). Pārbaudiet, vai prožektoru sistēma jau ir pieejama uz vietas (piemēram, teātrī).

5) Aktieru sagatavošana

- Iepazīšanās grupā.
- Grupā veikti vingrinājumi un teātra laboratorijas vingrinājumi saskaņas un vienotības radīšanai.
- Scenārija lasīšana.
- Tekstā iekļauto dabaszinātņu jēdzienu skaidrošana. Nedrīkst nekādā ziņā aizmirst, ka projekta mērķis ir ar dabaszinātnēm saistīto zināšanu pārnese. Zēniem un meitenēm, kuras piedalās izrādē jābūt skaidram priekšstatam par to, kas tiek pārnesti.
- Mēģinājumi. Tas ir būtiski svarīgs posms aktiermākslas izkopšanā – apgūstot izteiksmīgumu, dikciju. Šajā posmā var baudīt augļus, no devis darbs teātra laboratorijā.
- Deju sagatavošana.
- Eksperimentu/demonstrējumu izmēģināšana. Ja projektā jāveic reāli eksperimenti, aktieriem tie jāizmēģina, lietojot aprīkojumu.

6) Tērpu gatavošana

- Izveido vajadzīgo tērpu saraksts. Ērti ir sagatavot divas tabulas – vienu, kurā ir norādīti visi tērpi katram personāžam, un otru, kurā ir norādīti visi tērpi katram aktierim. Šādi ir viegli pārbaudīt, vai katram personāžam ir tērps un vai katram aktierim ir visi viņam vajadzīgie tērpi.

- Aktieriem noņem mērus un tos atzīmē iepriekšminētajā tabulā.
- Meklē vai izgatavo tērpus.
- Piemēro tērpus aktieriem. Labo pieļautās kļūdas.

7) Dekorāciju/rekvizītu gatavošana

- Izplāno skatuves iekārtojumu.
- Izveido rekvizītu sarakstu.
- Meklē materiālus dekorācijām.
- Meklē rekvizītus.
- Būvē skatuvi.

Īpaši rūpīgi jāplāno laiks. Skatuves iekārtojumam jābūt gatavam līdz tehniskajam mēģinājumam vai vismaz ģenerālmēģinājumam. Aktieriem ļoti palīdz, ja rekvizīti viņiem ir pieejami mēģinājumos, jo tad viņi var pierast pie tiem un labāk iekļaut tos darbībā.

8) Audio/videotehnikas sagatavošana

- Izveido sarakstu par visu, kam vajadzīga audio/videotehnika – mūzikas reproducēšana, mikrofonu izmantošana, ekrāni, videoprojektori utt.
- Izsver reālās vajadzības. Ja mūzika jāatskaņo nelielā telpā, var pilnīgi pietikt ar portatīvu stereouztvērēju, kuram ir kompaktdisku atskaņotājs. Ja nāksies lietot vienu vai vairākus mikrofonus un atskaņot mūziku, tad vajadzīga miksēšanas iekārta. Lielā telpā/zālē jāizmanto atbilstošs skaņas pastiprinātājs utt.
- Jāatceras ka sarežģīta audionoformējuma gadījumā tā darbināšanai būs vajadzīgas īpaši sagatavota tehnika/skaņas inženiera prasmes. Koordinatoriem iepriekš jānosaka, vai šāda cilvēka vai cilvēku pakalpojumus būs iespējams izmantot.
- Izveido sarakstu ar visiem vajadzīgajiem audioierakstiem un tos sagādā.
- Pārveido visus audioierakstus vienā kopīgā formātā, kas atbilst izraudzītās skaņu sistēmas prasībām (CD, MP3 utt.).
- Izveido sarakstu ar visiem vajadzīgajiem videoierakstiem un tos sagādā.
- Pārveido visus videoierakstus vienā kopīgā formātā, kas atbilst izraudzītās reprodukcijas sistēmas prasībām (dators, videoiekārta utt.).
- Sagādā vajadzīgo video/audiosistēmu – jaudas pastiprinātājus (skaļruni/skaņas pastiprinātāju, miksēšanas iekārtu utt.), kompaktdisku nolasīšanas iekārtu, datorus, ekrānus, videoprojektorus utt. Īpaši jāuzmanās, izvēloties kabeļu garumu. Jāzina telpas, kurās izrāde notiks, un vietas, kur paredzēts vilkt kabeļus. Pār nenosegtiem kabeļvadiem, kas vilkti šķērsu pāri ejai, noteikti kāds paklups, un kabelis var tikt atvienots. Drošs kabeļvadu posms var būt garāks nekā īss, un tāpēc kabelim jābūt garākam.
- Pārliecinās par to, ka sagādāts viss nepieciešamais aprīkojums. Šajā posmā ir būtiski svarīgi atcerēties par visiem vajadzīgajiem savienotājiem, adapteriem un kabeļiem, kas vajadzīgi sistēmas dažādo elementu savienošanai. Visbiežāk nākas sastapties ar kļūdām, kas radušās tāpēc, ka aizmirsts par kādiem savienotājelementiem. Piemēram, ja uz ekrāna projicē videomateriālu un šim

videomateriālam ir skaņas celiņš, tad aprīkojumam, kas reproducē videomateriālu (piemēram, datoram) jābūt savienotam ne vien ar videoprojektoru (lai redzētu attēlu), bet arī ar skaņas sistēmu (lai dzirdētu skaņu). Tas nozīmē, ka vajadzīgs vads, lai savienotu datoru ar audiosistēmas miksēšanas iekārtu.

9) Apgaismošanas iekārtu sagatavošana

Šādās situācijās bieži izmanto visvienkāršāko apgaismojumu, aprobežojoties ar to, lai „notiekošais ir redzams”. Pieejamie resursi parasti ir ierobežoti, un tikai veiksmīgākajos gadījumos var izmantot teātra prožektoru sistēmu. Tāpēc mūsu ieteikumiem ir tikai vispārējs raksturs.

- Ja ir iespējams izmantot sarežģītāku apgaismojumu, piemēram, ja uzvedumu izrāda teātrī, der atcerēties, ka, jo īpaši veicot eksperimentu, vissvarīgākais ir *redzamība*. Auditorijai jāspēj redzēt eksperimentu un saprast to.
- Ja ir lielāka prožektoru sistēma, jāatceras, ka tās sagatavošanai (lai noteiktu apgaismojuma fokusu, ievietotu krāsu filtrus, ieprogrammētu to) ir vajadzīgs daudz laika, kurā skatuvi nevar izmantot. Tas jāņem vērā, plānojot mēģinājumus teātrī.
- Gaismas noformējuma veidošanai un apgaismošanas iekārtu sagatavošanai ir vajadzīgas īpaši sagatavota gaismu režisora/apgaismojuma inženiera prasmes. Koordinatoriem iepriekš jānosaka, vai šāda cilvēka vai cilvēku pakalpojumus būs iespējams izmantot. Gaismas noformējuma veidošanai ir vajadzīgs *laiks*, īpaši ja to veido dienā, kad tiek būvēts viss pārējais. Šis laiks ir iepriekš jāparedz.

10) Paziņošana un informācijas izplatīšana

Organizē un veic pasākumus, lai par izrādi uzzina visi potenciālie skatītāji – skolas, skolēni un vecāki, utt. To dara pietiekami laicīgi, lai tie (piemēram, skolas), kam vajadzīgs vairāk laika izbraukuma rīkošanai, varētu to noorganizēt.

11) Izrādes sagatavošana

- Pēdējam mēģinājumam jānotiek telpā, kur notiks izrāde.
- Iepriekš rūpīgi saplāno laiku – jāpārlicinās par to, kurās dienās un stundās telpas ir pieejamas (kurās stundas uzvedumu var izrādīt teātrī vai attiecīgajā skolā).
- Organizē vajadzīgo materiālu pārvešanu. Ar trauklām lietām (piemēram, dabaszinātņu laboratorijas aprīkojumu) jāapietas uzmanīgi.
- Plāno laiku, kas nepieciešams skatuves būvei, audio/videosistēmu un apgaismošanas ierīču uzstādīšanai.
- Organizē aktieru ierašanos un saplāno mēģinājumus.
- Pārbauda, vai ir pietiekams skaits piemērotu palīgu – vai vajadzīgi cilvēki, kas palīdzēs aktieriem pārgērbties? Kas vērs priekškaru vaļā un ciet? Vai vajadzīga palīdzība dekorāciju nomaiņai uz skatuves? Kas ierādīs skatītājiem vietas (nav viegli izrādes dienā atrasties aiz skatuves un rūpēties par lietām, ko nākas darīt pēdējā mirklī, un vienlaicīgi būt pie ieejas, lai sagaidītu skatītājus)? Utt.)?

12) Pēdējie mēģinājumi un izrāde

Turpmāk aprakstīto pasākumu saraksts visbiežāk tiek saīsināts. Organizētājiem jātiek gala ar situāciju atkarībā no vajadzībām.

- Dekorācijas, audioieraksti, videoieraksti, apgaismojums.
- Tērpu sagatavošana tam paredzētajā vietā.
- Dabaszinātņu materiāla sagatavošana.
- „Skatuves” mēģinājums. Aktieriem parāda skatuvi, uz kuras tie darbosies, kulises, telpas aiz skatuves. Viņiem ļauj pierast pie skatuves.
- „Tehniskais” mēģinājums. Izrādei „iziet cauri”, īpašu uzmanību pievēršot uznākšanai un noiešanai no skatuves, dekorāciju maiņai, tērpu maiņai, eksperimentu veikšanai, brīžiem, kuros sāk darboties skaņu un videoiekārtas utt. Tehnisko mēģinājumu vajadzības gadījumā apstādina, lai labotu kļūdas. Visu tekstu bieži nerunā, turpretim ir svarīgi ievērot visas tās daļas, kuras ir saistītas ar dekorāciju maiņu, audiosignāliem utt. Tehniskais mēģinājums nereti ir ļoti garš tieši tāpēc, ka tas tiek pastāvīgi apstādināts, lai rastu risinājumus problēmām, par kurām nav iepriekš padomāts. Tāpēc, jo rūpīgāk izrāde pārdomāta ieceres un mēģinājumu stadijā, jo mazāk aizķeršanās un šķēršļu rodas uz skatuves pēdējā brīdī (kas bieži jau ir par vēlu kļūdu labot).
- Ģenerālmēģinājums. Izrāde notiek tā, kā to paredzēts izrādīt ar visiem tās elementiem un bez apstādināšanas.
- Aktieriem uz izrādi jāierodas pietiekami laicīgi. Pēc saraksta pārbauda tērpus, rekvizītus, dabaszinātņu materiālus utt. Pārbauda, vai viss ir savā vietā, un izrīko cilvēkus, kam jā sagaida skatītāji.
- Tieši pirms brīža, kad pacelsies priekšskars, visi aktieri sadodas rokās, veidojot apli. Viņi jāmotivē, jāslavē par panākto, jāiedrošina un jānomierina. Parādiet pozitīvu attieksmi!
- Izrāde var sākties!