

Eneseteostust toetava keskkonna loomine. Tee alguses.

Autor
Karls Rautio
Creavit Media Osk (Soome)

2013

Koolitusmaterjalid on valminud 2013. aastal Läti – Eesti – Soome täiskasvanukoolitajate koostööprojekti „Let’s Find and Use Your Creativity” raames.



Projekti kaasrahastas programm Nordpluss Adult.

Sisukord

Sissejuhatavad suunised.....	3
1. KONTSEPTSIOON	3
1.1 Strukturaalsed eesmärgid.....	3
1.2. Süsteemi loomine	4
1.2.1. Potentsiaali avastamine (tunnetamine)	5
1.2.2. Potentsiaali realiseerimine	5
1.2.3. Majanduslik ellujäämine.....	6
2. PRAEGUNE OLUKORD: Ülesanded ja mõned lahendused.....	7
2.1. Praegune olukord	7
2.2 Eneseteostuse toetamise tsüklid.....	8
2.2.1 Inimese varjatud võimed	8
2.2.2 Isik.....	8
2.2.3 Füüsiline ja psühholoogiline seisund.	9
2.2.4. Töövõtete omandamine, oskused, kogemused ja nende esile toomine.....	9
2.2.5 Pürgimine.....	10
2.2.6 Testimine	10
2.2.7 Vastastikkuse koostöö leping	11
2.2.8 Praktiline tegevus	11
2.2.9 Enesetäiendus.....	11
2.3 Tegevusalade süsteem (TAS).....	12
2.3.1 Sündmuste ja protsesside salvestamine.....	13
2.3.2 Uurimisprogrammid	13
3. Lõpetuseks.....	14
Manuseid	15
Skeem 1. Eneseteostuse toetamise tsüklid	15
Skeem 2. TEGEVUSALADE SÜSTEEM	16

Sissejuhatavad suunised

Käesolevas artiklis käsitletakse mõningaid teoreetilisi küsimusi, mis on seotud inimese eneseteostust toetavate meetoditega. Eneseteostuse all peame me silmas „inimese annete ja võimete potentsiaali realiseerimist, nende täielikku tunnetamist ja ainulaadse olemuse tunnustamist“.

Ennast teostada saab iga inimene vaid ise. Tõepoolest, keegi teine ei saa seda teha tema eest, kuid eneseteostuse efektiivsus ja täius sõltub paljuski tingimustest, mis inimesel parasjagu on. Muidugi, osa tingimusi enese teostamiseks saab luua endale eneseteostaja ise, ent suur osa tingimusi luuakse teiste inimeste ja looduse poolt. Meie eesmärk on, et puuduv osa eneseteostuseks vajalikest tingimustest luuakse siis, kui nende järgi tekib vajadus. Jutt käib keskkonnast, milles see peaks toimuma. Sellist keskkond saab ja peabki rakendama erinevates vormides. Selles artiklis peatume me põhiliselt ühel võimalikest vormidest – ettevõtte vormil. Meie projekti töönimetus on „Meie sotsiaalne ettevõtte“ (soome keeles - Meidän Sosiaalinen Yritys. MSY. www.msyritys.fi)

Loomulikult, ettevõtte, mille peamiste eesmärkide hulka kuulub töötajate eneseteostus, peab olema üles ehitatud erilisel viisil. On selge, et esialgu puuduvad sellise ettevõtte arendamiseks soodsad tingimused, kuid järk-järgult hakkab ettevõtte ise looma infrastruktuuri, tänu millele hakkab tõusma ettevõtte enda efektiivsus. Teisisõnu, probleemidest puudust ei tule. Selleks, et ettevõtetu siiski õnnestuks, on vaja probleemid esile tuua ja leida neile lahendused. Selles osas aitab meid TRIZ (lühend vene keelsest nimetusest Теория Решения Изобретательских Задач, tõlkes: avastuslike ülesannete lahendamise teooria). Selle teooria kasutamist tutvustatakse artikli 2. osas – Õppematerjalid.

1. KONTSEPTSIOON

1.1 Strukturaalsed eesmärgid

Töötades ettevõtte kontseptsiooniga, oleme püüdnud panna paika selle peamised eesmärgid. Selle, mida tahame saavutada või mille saavutamiseni vähemalt natukenegi lähemale jõuda. Sellised eesmärgid aitavad luua asjakohast struktuuri, seetõttu võib neid omakorda nimetada strukturaalseteks eesmärkideks.

Missugused on meie eesmärgid? Milline on nende ulatus? Traditsiooniliselt seostatakse tänapäeval ettevõtte avamist töökohtade loomisega. Ja tundub, nagu oleks üheks oluliseks eesmärgiks tööhõive. Võitlusest töötusega saab selles kontekstis põhitegevus. Sellele võitlusele eraldatakse ressursse läbi riiklike ja läbi erakapitaliga seotud struktuuride. Ent probleem jääb. Ja see ei sõltu sellest, kui hästi või halvasti on korraldatud töötute ümberõppekursused.

Tänasesse rahamaailma on töötus juba iseenesest sisse kirjutatud. On olemas isegi selline näitaja nagu „töötuse loomulik määr“ – see on töötuse tase, mis võimaldab hoida palkade ja hindade taset stabiilsena. Järelikult, liiga edukas tööhõive puhul võib majandus minna tasakaalust välja ja me võime „saavutada“ inflatsiooni.

Lähiajal, tõenäoliselt majanduslikes paradigmates muutusi ei toimu. Antud kontekstist lähtuvalt erinevad tööhõivemeetmed töötuse probleemi ei lahenda. Tegu on justkui ravimiga, mis võtab küll valu, ent ei lahenda probleemi. Järelikult, ei saa me võtta peaesmärgiks töötuse vähendamist, sest see tegevus on iseenesest üsna perspektiivitu. On veel üks faktor, mis samuti tõestab töötusega võitlemise mõttetust – see on tootmise automatiseerimine. Järjest rohkem võetakse tootmisettevõtetes kasutusele roboteid ja see protsess enam ei peatu. See tähendab, et uue ettevõtte loomine ei tähenda enam uute töökohtade teket. Vastupidi, automatiseeritud tootmine hakkab välja suruma ettevõtteid, kes kasutavad inimtööjõudu ja ühes sellega jääb vähemaks ka töökohti. Kuidas hakkama saada sellise olukorraga? Mis võiks olla peaesmärgiks sellises kontekstis?

Traditsioonilises isiksuse vajaduste kontseptsioonis vaadeldakse isiksuse kasvu ja eneseteostust väljaspool tööprotsessi. Tootmine vajab valmis töötajat, kes on valmis täitma kindlaid tööalaseid funktsioone. Töötaja valmidus tähendab vastavust nõuetele, mis seostuvad võimalikult efektiivse tootmisega. Kui pole sellist valmisolekut - pole ka tööd, kaotad efektiivsuse - kaotad töö. Inimesed kui tööjõud on muutumas ressursiks, mida on lihtne välja vahetada. Teatud aja ja teatud valdkondades suudab inimtööjõud pakkuda automaatikale konkurentsi, ent lõpuks võidavad robotid inimtööjõudu lõplikult.

Kuni see pole juhtunud, püütakse lahendada probleeme tööjõuturul ümberõppekursuste ja koolitustega, mille eesmärk on elustada isiku valmisolekut täita muutuvaid funktsioone. See toimub seetõttu, et olemasolevas süsteemis vaadeldakse isikut mitte kui terviklikku inimest, vaid kitsalt kui tootmisfunktsioonide süsteemi osa. Kui taimelt eraldada juured ja tegeleda lehestiku niitmisega – taim närbub. See analoogia ei puuduta vaid tööjõuressursse, aga ressursse tervikuna: kõiki ressursse kulutatakse, ammendatakse; kirjeldatud suhetes taastootmist ei toimu või väljendub see ääretult nõrgalt.

Mis on halba selles, kui inimene lakkab pühendamast suurt osa oma elust sellele, et olla tööjõuressurss mingi toote tootmiseks (mille reaalne väärtus, kusjuures pole teada), aga näitab end täiusliku ja areneva isiksusena, kes kannab loomulikult moel endas unikaalseid võimeid ja ilmutab erakordse jõuga ja teadvustatud oma loomingulist alget.

Selline terviklikkuse avaldumine on eneseteostuse eelduseks. Seetõttu valisimegi selle meie struktuurseks eesmärgiks. Tuletame meelde, et eneseteostuse all mõistame: „... järjepidevat potentsiaali realiseerimist, <inimese> võimeid ja andeid, <nende> ainulaadse olemuse võimalikult täielikku tundmist ja aktsepteerimist.

Tahaks kohe märkida, et kasutades sõna „loomine“, peame me silmas inimese loovat tegevust kõikvõimalikes valdkondades, ka seal, mis tunduvad mitteloomingulised. See on eelkõige vaatenurga ja lähenemise küsimus.

1.2. Süsteemi loomine

Minnes edasi eneseteostuse definitsioonist, toome välja küsimused, mille vastused aitavad protsessis osalejaid lähemale püstitatud eesmärgile – võimalikult täiuslikule eneseteostusele.

Esiteks, selleks, et võimed realiseeruksid, on need kõigepealt vaja teha nähtavaks. Siit tuleb ka küsimus: mis võib aidata kaasa potentsiaalsete võimete avastamisele.

Teiseks, kui hakkavad ilmnema potentsiaalsete võimete kontuurid, siis kuidas toetada nii, et see protsess ei katkeks vaid muutuks veelgi enam nähtavaks.

Kolmandaks, kuidas kindlustada ettevõtte (eneseteostuslike protsesside toimumise keskkond) maksevõime (ellujäämine) monetaarses süsteemis, luues seejuures tootmisprotsessis osalejatele tingimusi eneseteostuseks.

1.2.1. Potentsiaali avastamine (tunnetamine)

Potentsiaal – see on varjatud võimalus. See on peidetud mitte ainult väljastpoolt vaatajate, aga ka selle võimaluse omaniku enda eest. On selge, et vähimgi potentsiaali ilming lubab uskuda selle olemasolusse. Mida rohkem on võimalust potentsiaali näidata, seda suurem on tõenäosus, et tajume seda kui miskit ilmselgelt olemasolevat. Rõhutame, et tähtis ei ole vaid potentsiaali nähtavaks tegemine, aga ka potentsiaali ilmingute kui potentsiaali olemasolu tõendite tajumine.

Lähtuvalt eelöeldust, on võimaluste avastamiseks vaja, ühelt poolt: omada võimalikult palju võimalusi ja meetodeid potentsiaali nähtavaks tegemiseks ja teiselt poolt: võimeid potentsiaali ilmingute äratundmiseks.

Nagu öeldud, on potentsiaali äratundmine sama tähtis kui tingimuste loomine potentsiaali rakendamiseks. On ilmne, et selleks, et võimete potentsiaali oleks võimalik fikseerida, peab see kuidagi ka ilmnema. Muidugi, on ka võimalus määratleda ühe või teise ande olemasolu kaudsete andmete alusel. Näiteks, võrreldes mees- ja naissoost vastsündinuid, võime oletada, et tüdrukutel on suurem võimalus sünnitada tulevikus loomulikul moel. Tänapäeval, kui põhimõtteliselt on võimalik lahti šifreerida igat inimese geeni, tõenäosuslike eelduste spekter laieneb. Seni pole geenis sisalduv informatsioon veel avalikult kättesaadav, kuid just see valdkond areneb kiiresti.

Lisaks sellele, on olemas „traditsioonilised“ meetodid, mis samuti võivad olla kasulikud. Analüüs ja katsetamine on olulisel kohal ka antud idee realiseerimise protsessis. Meie poolt proovitud meetodite tulemusi kirjeldatakse edaspidi peatükis „Õppematerjalid“.

1.2.2. Potentsiaali realiseerimine

Seni kui potentsiaal ennast ei ole ilmutanud, ei ole võimalik teda ka ära tunda. Potentsiaal saab tulla nähtavale läbi tegevuse. Potentsiaali aktiveerimine, on potentsiaali realiseerimise seisukohalt ilmselt oluline moment. Eeldatavasti, pole mitte keegi, peale isiku enda, võimeline aktiveerima oma potentsiaali. Ent välised tingimused võivad isiku selleni viia.

Välistingimusi võib nimetada keskkonnaks. Meil on vaja ette kujutada, missugune peaks olema loodav keskkond, et see aitaks kaasa eneseteostusele. Ettekavatsetult, ei piirdu ülesanne antud juhul konkreetse ettevõtte töökollektiiviga, kui ühe dünaamilise protsessi tardunud vormiga (kasvõi ajutiselt).

Seega, omame eesmärgi luua keskkond, mis aktiveerib eneseteostuse kõigil, kes sellesse keskkonda satuvad. See idee võib tunduda ulmeline, kui hinnata seda „eilsete“ ettekujutuste positsioonilt. Täna on sellise mastaabi näited juba olemas: internet, sotsiaalsed suhtlusvõrgustikud, distantstõpe, isegi kirurgiliste operatsioonide tegemine arvuti abil. Kuid olles alles teel konkreetse teostuse tasemele ja otsides vastust küsimusele „kuidas see töötab“, puutume kokku seni lahendamata erineva tasemega konkreetsete probleemidega. Õnneks on vastuste saamise vajadust määratletud ajaga ning neid võib lahendada üldise idee realiseerimise käigus. Algusperioodi eeldatavaid põhiülesandeid kirjeldatakse peatükis „Kaasaegne situatsioon: ülesanded ja mõningad lahendused“.

1.2.3. Majanduslik ellujäämine

Üks spetsiifiline probleem on ettevõtte majanduslik jätkusuutlikkus, kui ettevõtte põhieesmärk pole seotud rahaparadigmaga. See vastuolu nõuab erinevate ülesannete lahendamist, millest osa tutvustatakse peatükis „Kaasaegne situatsioon: mõned ülesanded ja lahendused“. Aga siin toome välja vaid mõned põhimõtted.

Põhieesmärgiks, mille saavutamiseks luuakse ettevõtte, on sellise keskkonna genereerimine, milles aktiveerub nende eneseteostus, kes satuvad sellesse keskkonda. Rahalistel suhetel põhineva majandusega ettevõtted peab müüma toodangut või osutama teenuseid. Selles plaanis ei erine meie ettevõtte traditsioonilistest. Lihtsalt, teenuste ja toodete loomine ei ole ettevõtte peamiseks eesmärgiks. Erinevus seisneb selles, et tootlikku tegevust vaadeldakse kui vahendit eneseteostuseks.

Eneseteostuslikeks aspektideks on ka professionaalsus ja koostöövõime. Ükskõik, millist valitud tegevust võib vaadata kui enese arendamist. Ühesõnaga, kõik jääb oma kohtadele, muutub positsioon ja hinnang elluviidavale tegevusele. Näiteks, metsa istutamine, tavalisest vaatenurgast, kujutab endast viisi raha teenimiseks. Uue paradigma järgselt on see tegevus aga koostöö loodusega, seotud selle tunnetamise ja ökoloogilise süsteemi taastamisega. See on oma füüsiliste võimete proovilepanek, nende täiustamine jne. See on ka lihtsalt värskes õhus meeldivalt veedetud aeg. Kuid kuna raha pole meie ühiskonnas veel käibelt kadunud, siis ennast arendavast tegevusest on justkui möödaminnes saanud ka võimalus raha teenimiseks.

Teine küsimus puudutab klientide ja partnerite ootusi vastastikule koostööle, tootmise stabiilsust, kulude ja tulude bilanssi. Just viimane on seotud antud ettevõtte tegevuse erilisusega. Tootmistegevuse kõrval, saavutamaks ettevõtte peaesmärgi, on ettevõtte elutsüklisse sisse planeeritud: füüsilise ja vaimse tervise regulaarne monitooring, üritused, mis on suunatud erialaste oskuste täiustamisele ja laiendamisele, aga ka töötajate vaimse ja füüsilise tervise parandamisele ja toetamisele. Kui parandada pole võimalik, kasutatakse kompensatsioonimehhanisme, muutes, näiteks, tegevuste struktuuri. Selliste ettevõtete oodatud tulemus on – töötajate võimete võimalikult täielik rakendamine igal eluetapil ja paralleelselt – inimese võimalikult kõrge tööalane efektiivsus tema poolt valitud töölõigus.

2. PRAEGUNE OLUKORD: Ülesanded ja mõned lahendused.

2.1. Praegune olukord

Selles peatükis kirjeldame üldjoontes olukorda, mis on kujunenud 25. märtsiks 2013. aastaks. Jutt käib nii tehtust kui ideedest ja tuleviku perspektiividest, nii nagu need paistavad täna. Nii ideed kui ka perspektiivid muutuvad reaalse praktika käigus kindlasti. Loodame, et põhiseisukohtades pole me väga suuri vigu teinud ja parandusi tuleb teha vaid detailides. Ettevõtte, mille baasil planeerime ideed realiseerida, on olemas juba alates 2004ndast aastast. See on kooperatiiv Creavit media osk. Me arvame, et Soome tingimustes on valitud juriidiline organisatsiooni vorm sobivaim meie eesmärkide saavutamiseks.

Osa tegevusi, mis ettevõttesse on planeeritud, juba toimuvad. Jutt käib eelkõige dokumentaalvideofilmide loomisest. Teenused, mis on seotud muusikaliste, meelelahutuslike ja õppeprogrammidega nii lastele kui täiskasvanutele, kuuluvad tagasihoidlikul määral samuti meie tegevuste nimistusse. Mingil perioodil kuuluvad tegevuste hulka ka remont ja ehitus, kuid nüüd, uues versioonis, saab see tegevus olema seotud mobiilse moodulehitusega mänguliste arendavate ruumide loomiseks. ***Praeguseks on alustatud täielikult autonoomse maja projekteerimisega, mis varustab end elektri ja soojaga osaliselt ise. Suur osa vajalikest toiduainetest kavatsetakse toota samuti sealsamas.

Praegu töötame välja projekti „Mängud tulevikku“. See projekt pakub välja erinevate vormides mängu, mille hulka kuuluvad osaliselt ka reality show- tüüpi mängud (see on kujunemas järgmiseks sammuks videote valdkonnas, järjeks eksperimentidele dokumentaalvideotega). Väljatöötamisel on „Tulevikumängude“ lauamäng ning planeerimisel on mängu kompuuterversioon. Mänguliste ruumide loomine on samuti seotud mängudega ja noh, üks ettevõtte, mis suunatud eelkõige selle töötajate eneseteostusele, on samuti üks tulevikumängudest.

Tegemist on mänguga, kus me katsetame praktikas uut suhete konfiguratsiooni, mis on seotud tootmistevõimega ja samaaegselt suunatud osalejate eneseteostuse protsessile. Ettevõtte arengu protsessi filmitakse ja meie kogemusest võivad osa saada teisedki. Samaaegselt saab meie ettevõttest üks esimesi laboratooriume, kus luuakse ja arendatakse edasi „Tulevikumänge“.

Sotsiaalse ettevõtte idee juurde jõudmine ei ole samuti juhuslik. Aastatel 2004 – 2005 osalesime aktiivselt selle teemaga seotud üritustel. Plaanisime muuta kooperatiivi sotsiaalseks ettevõtteks, kuid erinevatel asjaoludel ning osalt ka hea idee puudumisel, kuidas plaani reaalset finantseerida, me seda ideed oma loogilise lõpuni edasi ei arendanud. Kuid tol ajal saadud kogemus ja teadmised mängivad meie arvates olulist rolli praeguse idee ellu rakendamisel: mitmetest tolleaegsetest ideedest on saanud fragmendid uue plaani jaoks.

Praegusel hetkel on projekt väljatöötamise staadiumis. Samaaegselt on valmimas infobaas ja valmistatakse ette esimesi samme. Praeguseks on loodud ka andmebaas Jyväskylä linna ettevõtetest. Andmebaas on vajalik plaani rakendamiseks praktikas, selleks, et saada ettekujutus piirkonna ettevõtete vajadusest kvalifitseeritud ja sesoonse tööjõu osas. Meie ettekujutuses, on just väikeste ja keskmiste ettevõtjate jaoks aktuaalne, et kvalifitseeritud tööjõud oleks võtta siis, kuid seda on vaja ning vajaduse kadumisel, ei peaks nad enam tööjõusse panustama. Töötajatel

on samuti mugav. Täites tööülesandeid erinevates ettevõtetes lühiajaliselt, pole neil vaja iga kord ennast paluda tööle võtta ja seal lahti lastud saada, kui sesoon lõpeb. Töötades erinevates ettevõtetes, jäävad nad ometigi ühe ettevõtte töötajateks. Sellist tüüpi ettevõttes ei tööta inimesed vaid ühe erialal, vaid nad on aasta jooksul rütmiliselt seotud erinevate tegevusvaldkondadega, kus saavad ilmnedagi nende erinevad anded ja nende unikaalne isiksus. Teiste sõnadega, töötajad katsetavad oma potentsiaali tunduvalt laiemas spektris ulatuses kui see oleks võimalik traditsioonilise struktuuri ja eesmärkidega ettevõttes.

Teoreetiliselt arutledes me võime leppida sellega, mis on olemas. Väljapakutud teise tegevuse mudelit ei pruugita aktsepteerida kui praktikas teostatavat. Selline reaktsioon on normaalne, lähtudes tavakujutusest, kuidas peab olema töö ja töötamine korraldatud. Meie ideed võidakse võtta vastu ühetasandiliselt. Kuid siin on omad nüansid. On viimane aeg tegeleda selle probleemiga.

2.2 Eneseteostuse toetamise tsüklid

See, millest tuleb selles osas jutustada, ei ole praktikas veel rakendamist leidnud. Tegemist on teoreetilise konstruktsiooniga. Oletame, et järgnev, puhtalt tekstiline, tegevuse struktuuri kirjeldus osutub ebeefektiivseks. Siin on väga oluline näha terviklikku pilti. Midagi kaartide ja skeemide tüüpi. Selleks on võimalus. Kogu selle peatüki teksti näha skemaatiliselt kommenteeritud skeemi vormis lisas 1 „Eneseteostuse toetamise tsüklid“. Kirjeldatud ettevõtte tegevusstruktuur on esitatud üksikisiku - töötaja positsioonilt. Sellist lähenemist õigustab peamine strukturealne idee – isiku personaalne eneseteostus. Iga uus „toetuse tsükkel“ saab alguse isiku saabumisest testimisele. Kuid ennekõike tegeleme sümbolitega, mis tähistavad erinevaid aspekte, mis kõik on seotud selle indiviidiga.

Skeemi ülemise osa keskele on paigutatud viiest vormist koosnev grupp järgmiste pealkirjadega: „2.2.1. Inimese varjatud võimed“, „2.2.2. Püüdlused“, füüsiline ja psüühiline seisund“. „2.2.3. Isik“, „oskused, kogemused, ettekujutused“. Selle grupi keskel on isiku (indiviidi, isiksuse) sümbol. Sümbol kujutab endast indiviidi kogu keerukust ja mitmekülgsust isiksuse omaduste seisundit uurimise hetkel. Lihtsustatult võib seda fragmenti skeemist esitada ka kui antud isiku uue loomingulise eneseteostuse tsükli algust olemasoleva ettevõtte või mõne muu struktuuri raames.

2.2.1 Inimese varjatud võimed

Nagu teada, siis inimese võimete potentsiaal pole lõpuni teada isegi mitte selle potentsiaali omanikule. Kuid määratlus - potentsiaali mittetundmine, pole absoluutne ja seda saab muuta erinevail viisil. Skeemide kommentaarides, puudutame möödaminnes ka teemat „inimese võimete potentsiaal ja meetodid selle esile toomiseks“.

2.2.2 Isik

Sõna „persoon“ tuleneb ladina keelest ja tähendab tõlkes üksikisikut, inimest. Ainult, et klassikalises rooma teatris nimetati sellise nimega maski, mida kandis näitleja. Karl Jung kasutas oma varastes töödes sõna „persoon“ kui terminit tähistamaks inimese rolle, mida tal tuleb lähtuvalt ühiskonna survest kanda. See on see roll, mille esitamist ühiskond inimeselt ootab, aga ei

pruugi olla seotud selle rolliga, mida inimene kannab psühholoogilisel tasandil. (Arthur S Reber. The Penguin Dictionary of Psychology. Second edition. 1995)

Meie skeemis on tegemist omandatud ja äraõpitud rollide koguga, läbi mille me identifitseerime oma „Mina“. See on „mask“, mis vastab sotsiaalse keskkonna nõudmistele, milles me elame või millest me sõltume. K. Jungi sõnul: on see „avalik nägu, mis on pööratud teiste poole“. Kui paradoksaalne see ka poleks meie arvates, inimene ise vaatab ennast kõrvalt samuti läbi nende rollide prisma, mida ühiskond temalt ootab. Rollid aitavad inimesel ühiskonnaga suhestuda, kuid on samaaegselt barjääriks, mille tagant ei pruugi inimese tegelikke võimeid näha ei kõrvalseisjad, ei „maskikandja“ ise. Maski äratundmine ja sellest teadlikuks saamine võimaldavad näha ja aktiveerida inimese potentsiaali, mis seni on olnud varjul maski taga.

2.2.3 Füüsiline ja psühholoogiline seisund.

Igaüks meist on unikaalne. Meie psüühilised ja füüsilised võimalused muutuvad elu jooksul. Meil võib halveneda vanusega nägemine, kuid paraneb analüüsivõime jne. Võttes arvesse muutusi inimeste seisundis, on võimalik luua olukordi, kus inimese võimalused on vastavuses temale esitatavate nõuetega. Muutusi tuleb arvesse võtta. Hinnata – on tegu ajutise kõrvalekaldega või on muutused pöördumatud ning vastavalt sellele tuleb kohandada ka eluviisi. Vaadates inimese eluperioode vanuselistel perioodidena: vastsündinu, kolme-, kuueaastane, suguküpseks saamine ... nii kuni kõrge vanuseni välja, on ilmselge, et inimese võimekus on seotud tema vanusega. Kellelegi ei tuleks ju pähe nimetada imik korporatsiooni tegevjuhiks. Füüsiliste ja psüühiliste võimete hetkeolukord ei sõltu siiski vaid eluaastate arvust, arvesse lähevad vaimne küpsus, valmisolek muudatusteks, vastutuse võtmiseks jne.

Samas, psühhofüüsiline seisund võib anda informatsiooni mõistmaks inimest sügavamal psühholoogilisel tasandil. See informatsioon võimaldab toetada isikut tema eneseteostuse teel efektiivsemalt.

2.2.4. Töövõtete omandamine, oskused, kogemused ja nende esile toomine

Aja jooksul, läbi praktika (võimalik, et veel mingil viisil) omandab inimene kogemused ja efektiivsed töövõtted, mis võimaldavad tal saavutada tööalast edu. Kui võrrelda arvutitehnoloogiaga, siis kogemus on võrreldav programmiga, mis hakkab tööle, kui ta on installeeritud konkreetseesse arvutisse. Seda analoogiat järgides, on konkreetse inimese psüühiline ja füüsiline seisund ka võrreldavad arvutiprogrammiga. Oletame, et arvutis on rike (miski on rivist väljas, näiteks on tekkinud ülekuumenemine, mille tulemusena arvuti ei tööta enam adekvaatselt). Sellise rikke korral lakkab töötamast isegi parim programm (kogemus, oskused) ja ei tule ka mingit resultaati. See tähendab, et suurepärased oskused, kogemused jne ei hakka tööle, kui inimese füüsiline ja psüühiline tervis on mingil moel rikutud. Ja ka vastupidi, parimast riistvarast pole kasu, kui seda ei toeta vastav programm (oskused, kogemused). Inimese tervislik seisund, oskused ja kogemused omavad tööülesannete täitmisel tähtsat rolli, seega on oluline, et neid oskusi, kogemusi ja tervislikku seisundit aeg-ajalt ka kontrollitaks. Kontrollimine on oluline, et õigeaegselt tunda ära ebasoovitavad ilmingud ja võtta kasutusele rehabiliteerivad abinõud, nii psühhofüsioloogilise tervise parandamiseks, kui ka töömeetodite ja professionaalsuse edendamiseks. Oluline on ka oskuste esile toomise süsteemi täiendamine ja täpsustamine.

2.2.5 Pürgimine

Sõna „pürgimine“ võib mõista kui tegevust, aga ka kui tegevuse eesmärki, ülesannet või kavatsust. Praeguses kontekstis on aktsent teadlikkusel. Pürgimine võib olla oma olemuselt teadlik või alateadlik. See tähendab meie mõistes seda, et saades teadlikuks oma pürgimustest, on võimalik mõista oma eneseteostuse suunda ja selle teadvustamise protsessis avastada endas seni varjus olnud võimeid. Sel moel loovad pürgimused silda potentsiaalse teadlikkuse ja mitteteadlikkuse vahel. Meie poolt vaadeldaval skeemil on „pürgimine“ paigutatud pealkirjade alla „Inimese varjatud võimete potentsiaal“ ja „Persoon – isik“

Sellisel nähtusel nagu „pürgimine“ on veel üks omapära. Selle eripära kirjeldamiseks ei piisa võrdlusest arvutiga. Arvuti täidab ülesandeid ühe või teisel efektiivsuse tasemel, kuid tal pole voli endale ise ülesandeid anda. Tal pole nägemust oma Elu Eesmärkidest ja Olemasolu Mõttest. Tal pole Huvi kümnekordistada energia võimsust ja avastada oma varjatud potentsiaali. Inimestel pole mõnikord julgust Unistada. Arvutil pole seda võimalustki. Uudishimu viirus kujutab endast võimast „energeetilist liikumapanevat jõudu“, mis asub indiviidi sees ja näitab ennast vaid siis, kui inimene selle ise käivitab või sellele jõule järgi annab.

Pürgimused määratlevad arengu põhivektorid. Kui need harmoneeruvad pürgimustega, mis on elluviidavad mingis struktuuris – suudab inimene end selle struktuuri raames efektiivselt teostada. Kui harmooniat pole – tuleb leida teine keskkond ja teised koostööpartnerid.

Meie alustame eksperimenti ühe struktuuriga, kuid see ei tähenda, et tuleks piirduda vaid nimetatud struktuuriga või veelgi enam, hoida kedagi kinni selles raamistikus. Struktuuri osade vahel peaks ideaalis toimima loomulik vastastikune külgetõmme nii nagu see toimub kindlates planeedisüsteemides. Teiste sõnadega, ei ole väliseid, süsteemile mitteomaseid jõude, mis hoiavad seda süsteemi purustuste eest, on ainult sisemine side, mis on määratletud suhete süsteemi moodustanud osalejate pürgimuste harmooniast.

2.2.6 Testimine

Liikudes noolt mööda edasi, jõuame isiku sümbolite juurest testimise valdkonda. Selles valdkonnas kogutakse infot inimese füüsilise ja vaimse seisundi kohta, uuritakse tema senist kogemust ja vastavust tema eesmärkidele. Sõna „testimine“ skeemil ei tähenda psühholoogiliste testide kasutamist. Tõsi, psühholoogilisi teste võib diagnostikaks ka kasutada, kuid kindlasti ei saa nendega vaid piirduda. Seega, sõna „testimine“ tähendab antud kontekstis erinevate testimis- ja diagnoosimisvahendite kasutamist.

Testimise tulemused aitavad planeerida järgnevaid tegevusi, sest on tekkinud uuendatud ja täpsustatud ettekujutus isikuga seotud võimalustest, pürgimustest, aga ka piirangutest. Vastavalt andmete analüüsi tulemustele luuakse samaaegselt uus eneseteostuse protsessi personaalne mudel.

Probleemide olemasolul saab testimise tulemuste põhjal luua koos testitavaga plaani (või isegi mitu alternatiivset plaani), kuidas probleeme lahendada või nendega kohaneda. Näiteks, kui tervis on halvenenud, saab plaani sisse panna tervist taastavad tegevused (rehabilitatsioon). Kui

probleemid on seotud vähese võõrkeelega oskusega või kitsa töökogemusega, on võimalik kavasid lülitada tegevusi, mis aitavad neid probleeme lahendada. Rehabilitatsioon käib läbi praktika.

2.2.7 Vastastikkuse koostöö leping

Personaalne eneseteostuse plaan on aluseks „Koostöölepingule“. Kui plaan keskendub inimese eneseteostusega seotud aspektidele, siis leping ühendab isiklikud eesmärgid struktuuriüksuse ülesannetega, mille raames eneseteostuse protsess hakkab toimuma. Leping sõlmitakse aastaks, kuid seda võib muuta ka varem, kui selleks on tekkinud vajadus. Leping garanteerib tootmisprotsesside järjepidevuse ettevõttes.

2.2.8 Praktiline tegevus

Praktiliste tegevuste kalendaarsel planeerimisel on oluline arvestada nii ettevõtte kui üksikisikuga. Koondkalender ühendab erinevaid projekte, mis on küll autonoomsed, kuid teatud juhtudel mõjutavad üksteist. Igal projektil oma liider ja meeskond. Iga isik võib olla seotud mitme projektiga ja võtta erinevaid rolle, täita tööülesandeid, mis eristuvad üksteisest nii mastaabi kui vastutuse määra poolest. Koostöölepingus määratletakse, millistel tingimustel ja millistes projektides isik osaleb. Samuti lepitakse kokku osapoolte kohustustes. Leping sõlmitakse üldjuhul aastaks, kuid vajadusel ja poolte kokkuleppel saab sellesse teha muutusi.

Tavaliselt hakkab projekti juhtima see, kes selle projekti välja mõtles. Selle inimese ümber koguneb meeskond, kel on samuti huvi panustada pakutud ideede realiseerimisse. Üldiselt ei sünni projektid üleöö st väga lühikese aja jooksul, nii on ka juhul võimalus liituda ettevõtte tegevussüsteemiga piisavalt plaanipäraselt. Planeeritava projekti võib siduda isiku potentsiaali ja plaanidega. Igal juhul, projekti ettevalmistusperioodil võib tõusta esile asjast tõeliselt huvitatud inimesi, kes on võimelised, tänu oma kogemustele ja oskustele, andma oma panuse projekti realiseerimisse.

Projektid loovad peamiselt oma „tootmis-“ettevõtte. Kuid aasta jooksul võivad ettevõtted teha alltöövõttu ka teistele firmadele. Tootmisprotsessi on kaasatud need töötajad, kes on andnud selleks oma nõusoleku ja kelle jaoks tegevus kooperatiivis, kattub isiklike plaanidega. Alltöövõttu võib teha nii oma ettevõtte baasil kui ka tellija „territooriumil“. Juriidiliselt võib sedasorti tööd vormistada erinevalt. Selline koostöö ettevõtetega eeldab tsüklilisust, regulaarsust, prognoositavust. Tsüklilisus on seotud sesoonsusega, näiteks hooajaturism ja looduse tsüklitega, nagu seda on metsa istutamine ja tootmistsüklitega. Näiteks, ehitustegevuse algusele eelneb ehitusplatsi ettevalmistus. Perioodiliselt on vaja koristada ehitusprahti, haljastada territooriumi ja tsükli lõpus ehitada unikaalseid lapsi arendavaid mänguväljakuid

2.2.9 Enesetäiendus

Koostöölepingus, samaaegselt ka personaalses kalendris, on isikule ette nähtud enesetäiendamise perioodid. Üldjuhul planeeritakse enesetäiendamine selle inimese jaoks nn tootmisvabale ajale. Selliste perioodide kestvus ja sagedus varieerub, alates 15 minutist 3 korda päevas (näiteks, meditatsioon) kuni kuudeni, kui see on vajalik ümberõppe või rehabilitatsiooni seisukohalt. Reaalsuses ei suuda keegi töötada ilma vaheaegadeta. Uuenduslikuks võiks pidada, et enesetäiendus ja rehabilitatsioon on võetud eritählepanu alla ning optimeeritud (personaalne lähenemine, loomulik ja põhjendatud rütm, kvaliteetsed ja töötavad meetodid).

Peaeesmärgi kontekstis on enesetäiendus ülimalt oluline. Tähelepanu meetoditele, mis toetavad võimete arengut, sügav ja tõsine. Püüdleme sinnapoole, et võimalused enesetäiustamiseks oleksid mitmekesised ja meetodiline areng selles valdkonnas järjepidev. Seetõttu on üsna loogiline, et meie ettevõtte üheks tegevusvaldkonnaks on koolituste, workshop-ide ja kursuste jne korraldamine. See valdkond on avatud kõigile soovijaile, mitte vaid oma töötajatele. Pakume enesetäiendusvõimalusi erinevas vormis, nii nagu seda teevad tavapäraselt koolitusfirmad, aga ka projekti „Mängud Tulevikku“ raames. Mõlemal juhul kasutatakse protsesside fikseerimise tehnoloogiat, näiteks videot.

Õppevormide erinevus on tingitud erinevatest ülesannetest, mis ootavad lahendamist. Ülesanded erinevad üksteisest nii sügavuse kui keerukuse poolest. Teatud tööde tegemiseks on lihtsalt vaja tunnistust, mis annaks õiguse täita nimetatud tööülesandeid. Tunnistuste saamine eeldab teatud kursuste läbimist, eksamite tegemist. Tegevus ise ei pruugi inimest oluliselt arendada, kuid avab võimaluse areneda läbi praktika, mis saab talle tänu koolituse kättesaadavaks.

Teisest küljest, erinevad praktikad, mis parandavad fundamentaalseid omadusi, näiteks keskendumisvõimet, mõjutavad positiivselt ükskõik mis inimese tegevust. Erinevate vormide ja meetodite kasutamine enesetäiendamisel aitavad lahendada erinevate tasandite ülesandeid.

Rõhutame veelkord, et praktikaid ei pea olema lihtsalt palju, kuid vastavalt vajadusele peavad need peavad olema lülitatud koostöölepingu kalendrisse. Leping - see on dünaamilise stabiilsuse ja koordineerimise eeltingimuseks.

2.3 Tegevusalade süsteem (TAS)

Selles peatükis avame natuke kommetaare skeemile : „SE – tegevusalade süsteem“. SE – tähendab lühendatult sotsiaalset ettevõtet. Võtsime sellise abstraktse ettevõtte nimetuse kasutusele, et eristada potentsiaalset ettevõtet juba konkreetselt tegutsevast kooperatiivist «Creavit media Osk». Pakutav süsteem on üsna universaalne ja sobitub ka ajas muutuvatesse ettevõtlusvormidesse.

Ei ole kerge kirjeldada ettevõtet, mis ühelt poolt on mängude looja rollis ja teiselt poolt kujutab endast ise üht mängu projektist „Mängud Tulevikku“. Mängude seeria „Mängud Tulevikku“ koosneb eri tüüpi mängudest, mis eristuvad üksteisest vormiliselt. Mänge ühendab eesmärk – mängijad katsetavad praktikas läbi oma ettekujutuse võimaliku tuleviku erinevatest aspektides. Ka TAS on mäng, kus pannakse proovile mängujuhtide ettekujutus inimeste vahelisest koostööst tulevikus.

Ettevõtte idee on püütud panna skeemi. Kogu helesinine värv sümboliseerib ettevõtet (SE). Ring piiritleb mängu valdkonda ja eristub värvi poolest. Väike kolmnurk ringi keskel tähistab ettevõtet kui mängu (eksperimenti). Loomulikult, ettevõtte tegevus ei ole seotud vaid projektiga „Mängud Tulevikku“. Näiteks, tööülesannete täitmine alltöövõtuna firmadele väljaspool SE-d, ei ole mäng. Samas, vastupidine protsess, töötajate sissetellimine erinevate organisatsiooni funktsioonide täitmiseks, võib olla osa mängust, eksperimentist.

Mänguga saab siduda ka selliseid elemente nagu: sündmuste fikseerimine, koolitused, osalemine virtuaalsetel ja reaalsetel laatadel, näitused, seminarid, konverentsid jne. Ettevõtte tegutsemise käigus võidakse luua iseseisvaid projekte, mis on seotud teiste projektidega, aga võib-olla ka mitte. Skeemil tähistatakse neid nimetuse alla „Teised projektid“.

2.3.1 Sündmuste ja protsesside salvestamine

Sündmuste ja protsesside salvestamine on meie jaoks äärmiselt oluline tegevusvaldkond ning me püüame näidata selles valdkonnas võimalikult kõrget professionaalsust. Informatsiooni talletamine on kõikehõlmav tegevus. Täna käib jutt käib eelkõige meile jõukohasest võimalusest salvestada informatsiooni videole, kuid püüame võimalusi laiendada. Näiteks, suurema sagedusega kaadrid võimaldavad jäädvustada kiiresti toimuvaid sündmusi. Sel viisil ülesvõetud materjali aeglaselt demonstreerides, on võimalik mõista vigu liigutustes või vastupidi, mõista liigutuste efektiivsust.

Infrapunase diapsooniga kaamerat kasutatakse objektide otsimiseks, mis kiirgavad soojust, näiteks otsitakse selle kaamera abil nii varingute alla jäänuid kui öösel metsa eksinuid. Aga sama kaamera võimaldab fikseerida inimese naha temperatuuri joonisena, see tähendab aitab uurida inimese emotsionaalsust. Paralleelne andmete saamine andurite ja teiste unikaalsete seadmete abil võimaldab luua sündmusest keeruka sünkroonse pildi, mis on võrreldav muusikalise partituuriga. Lühidalt, andmete kompleksne fikseerimine annab parima võimaluse kirjeldada keerukat sündmust.

Inimeste otsimine võib olla reaalne töö reaalsetel asjaoludel, aga see võib olla ka hariv mäng, milles osalejad saavad kogemuse, kuidas tegutseda ekstreemolukordades. „Partituuri“ abil õppimine on justkui uuring, uuring, mis võib olla mänguks – eneseuuringuks. Sellises eneseuuringus me „paigutame“ me end vabatahtlikult etteantud situatsiooni, et katsetada oma reaktsioone ja kontrollida oma valmisolekut taluda sarnaseid situatsioone, võimalik, et avastada endas ootamatuid omadusi. See on mäng-eksperiment. Piir – mäng või mitte mäng, ei ole alati selgelt määratletav. Eelkõige on situatsiooni määratlemine seotud sellega, kuidas käsitlevad antud „mängu“ osalejad ning tegevuse korraldajad ise.

Sündmuste salvestamine iseenesest ei eelda esmase informatsiooni töötlemist, kuid see on lubatud. Töötlemise tulemuseks on videoreportaažid mängudest (reality show), dokumentaalfilmid, materjalide valik uurimiseks jne. Seetõttu peatükk „Sündmuste ja protsesside salvestamine“ käsitleb ka erinevaid materjali töötlemise viise. On selge, et see tegevus on tihedalt seotud uurimisega.

2.3.2 Uurimisprogrammid

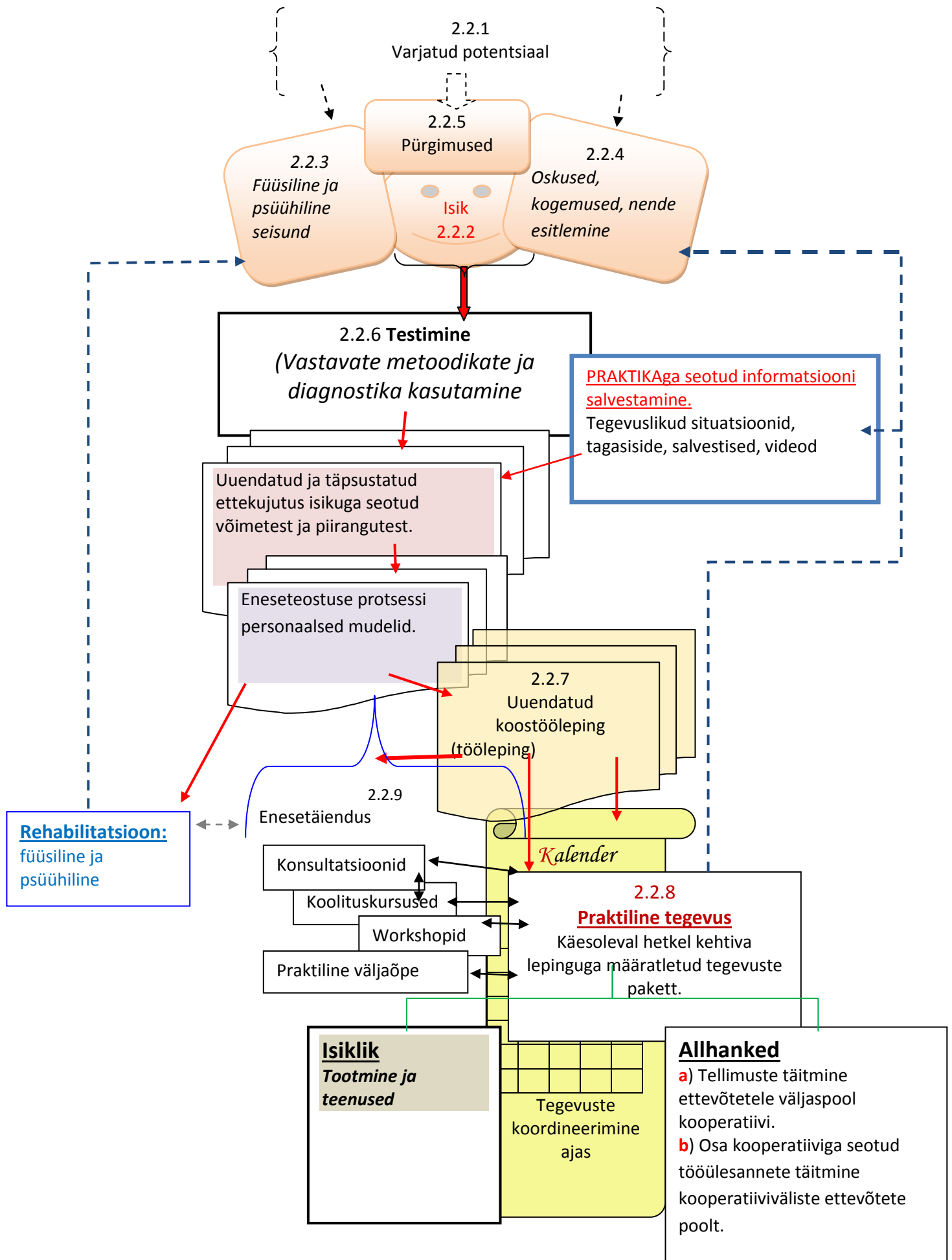
Uurimisprogrammid luuakse peamiselt mängude sees, nii nagu mängud, nii on ka uurimisprogrammid samaaegselt eksperimendid ja katsetused. On oluline meeles pidada, et mitte kõikidest mängudest ei saa reality show-sid. Video, aitab eelkõige uurida ennast. Mil määral ja viisil uuringu tulemused avalikustatakse, otsustavad mängus osalejad ise koos mängu loojatega. Lisaks sellele tuleb arvestada, et mängus nähtu oleks arenguimpulsiks vaatajale, aga mitte kritiseerimise objektiks. On oluline, et vaataja oleks nõus mängu reegleid aktsepteerima.

Uurimisprogrammid ei saa tekkida spontaanselt, need tuleb ette valmistada. Seetõttu kuuluvad uuringud eraldi tegevuste alla. See tegevus on ühendatud projekteerimisega. Selleks võib olla, näiteks „arendavate“ ruumide, moodulmaja, mööbli jne projekteerimine. Ja jälle, see sama projekteerimine ja tootmine saavad toimuda, kui mängu osa, aga ka väljaspool seda. Uurimisprogramme saab käsitleda kaheselt: nii interneti ja tehnoloogia põhised kui ka aktiivtegevustena (*laivis*).

3. Lõpetuseks.

Püüdsime lühidalt edasi anda oma ideed, kuidas luua keskkonda, mis võimaldab inimestel ennast teostada võimalikult efektiivselt. Olles idee ellu rakendamise tee alguses, pole me veel valmis ammendavalt kirjeldama kogu kavandatud protsessi. Õppematerjalide peatükis püüame analüüsida konkreetseid praktilisi aspekte, detailsusega, mis on asjakohane projekti "Let's Find and Use Your Creativity" kontekstis.

Skeem 1. Eneseteostuse toetamise tsüklid



TAS

TEGEVUSALADE SÜSTEEM

