

Kasutusjuhend

Õppejõud

Craftopolis, loov õppekeskkond, suunab õpilasi loovusele ja julgustab kasutama multidistsiplinaarset teavet ning probleemipõhiseid protsesse paindlikult ja mitmekülgsest, et leida, arendada ja disainida rohkem tarbijale orienteeritud tooteid. Uued tootekontseptsioonid võivad põhineda jutustustel, ajalool, kultuuripärandil, trendidel ning tarbijauuringuil. Õppekeskkond keskendub käsitööviisidele, mis põhinevad käelistel oskustel ning mille eesmärgiks on klientidele kaupu toota - sinna kuulub tekstiili, naha, klaasi, metalli ning puiduga seotud käsitöö.

Ülesanded, õppekeskkonna ja õppejõu rollid

Õppekeskkonna pedagoogiline lähenemine on konstruktiivne. Õpilased seovad saadud informatsiooni aktiivselt varemõpituga. 54 ülesannet on jagatud kolme raskusastmesse.

Esimesel astmel harjutatakse erinevates õppeainetes omandatud põhioskusi. Teisel astmel hakkavad õpilased õpitud informatsiooni ühendama. Kolmas aste on kõige raskem: see sisaldab terviklikku probleemide avastamist ja lahendamist ning nõuab mõlemal eelnenud astmel omandatud oskuste rakendamist.

Ülesannetel on kolm raskusastet:

Aste 1: Teemade kaupa eraldatud ülesanded, millest igaüks keskendub vaid ühele teemale. Põhiteadmiste omandamine ning teemadest arusaamise süvendamine, et olla hiljem võimeline õpitud teavet kasutama ja rakendama. Hakatakse probleemidest aru saama.

- Juhendamine: kõrgeim tase, rohkelt instruksioone
- Ülesannete hulk: suurim
- Ülesannete raskusaste: kõige kergem

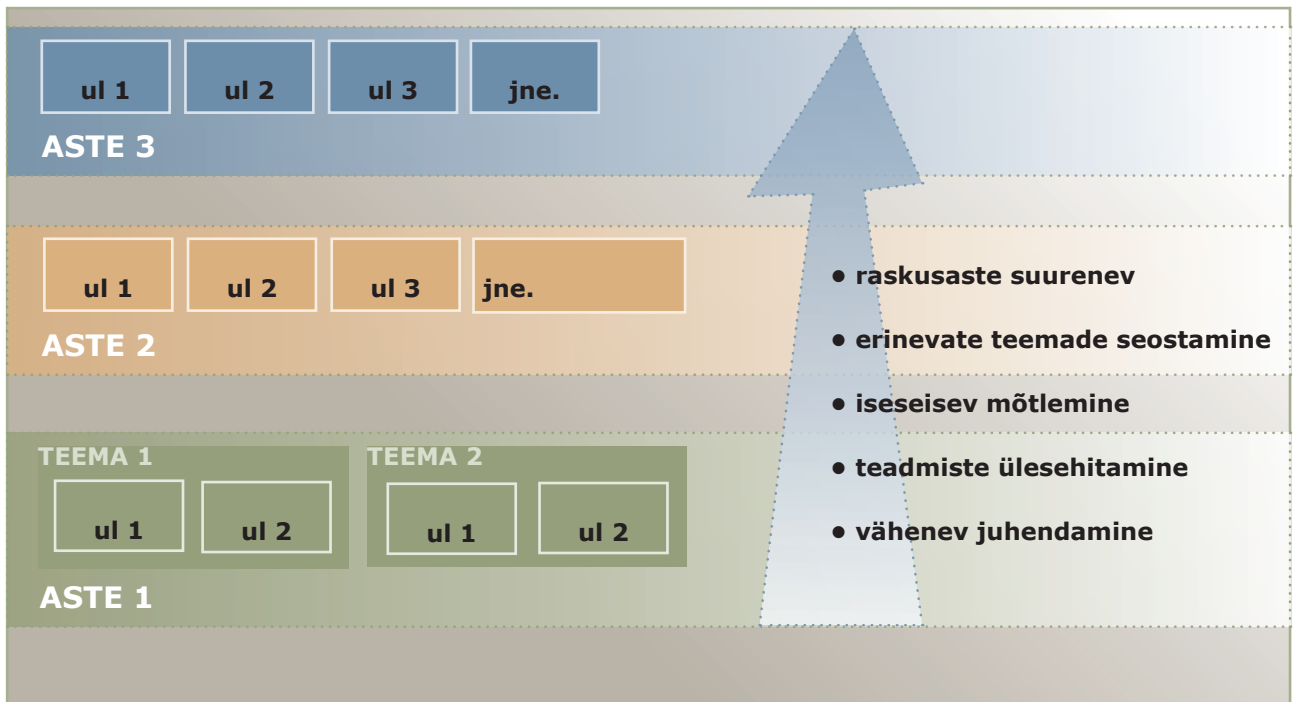
Aste 2: Hakatakse rakendama õpitud informatsiooni ning omavahel siduma ülesannetes esinevaid teemasid.

- Juhendamine ja instruksioonid: keskmine tase
- Ülesannete hulk: keskmine tase
- Ülesannete raskusaste: keskmine tase

Aste 3: terviklik probleemide lahendamine, kasutades kogu õpitud informatsiooni

ning kõiki teemasid. Õpilane peab olema võimeline probleeme iseseisvalt avastama ja lahendama.

- Juhendamine: vähe juhendamist ja instruksioone
- Ülesannete hulk: väikseim, kuid kõige mahukamad ülesanded
- Ülesannete raskusaste: kõige raskem.



Õppekeskkonna ülesanded on ette valmistatud üheksal teemal, mis kõik püüavad vastata käsitöös ette tulevatele väljakutsetele. Teemadeks on: loovus, kultuur, ettevõtlus ja tegelik elu, käsitöö, turundus, probleemilahendus, tootearendus, jutustused ja ajalugu ning trendid.

Ülesannete astmete struktuuri võib võrrelda Wallace'i loovuse protsesside kirjeldusega (Guilford, 1966): esimene aste on ettevalmistav; teine aste inkubatsioon ja harjutamine ning kolmandat astet võib kirjeldada kui valgustamist, kinnitust ja lahenduste testimist. Ühe ülesande vorm ja loogika baseerub enamasti loovuse meetoditel. Nii õpib õpilane loovat mõtlemist tegutsemise kaudu.

Kolmeastmeline süsteem funktsioneerib õppekeskkonnas juhendajana. Samal ajal jälgib ja juhendab õpilase tööd ka õppejõud. Enne järgmisele ülesannete tasemele üleminekut tuleb eelmine tase lõpetada. Õppejõud vastutab, et kogu klass liiguks järgmisele tasemele koos.

Paindlik ja mitmekülgne õppekeskkond

Õppekeskkond on õpetamise / õppimise vahend. See on paindlik ja mitmekülgne ning ei nõua seetõttu kindlat didaktilist mudelit ega muutusi olemasolevas didaktilises süsteemis. Näiteks võib õppekeskkonda rakendada kas kolme või vaid ühe õppeaasta jaoks.

Õppekeskkond on paindlik ka klassi tasemel. See sisaldab 54 ülesannet, millest õppejõud võib valida õpetamiseks kõige sobivamad. Nii saab õppejõud kontrollida, mida on varem õpitud, või isegi jätta välja ülesandeid teemast, mille õpilased on juba omandanud.

Õppekeskkond on virtuaalne. See võimaldab kaugõpet. See võib olla täielikult virtuaalne või õpetust võib organiseerida ka osaliselt klassis (näiteks tagasiside, käsitöö näidised). Õppejõud otsustab, milline meetod sobib klassile kõige paremini.

Õpilane ja loovus

Loovus tähendab uute lahenduste leidmist ja asjade nägemist teistsuguse nurga alt. Loovuses ei eksisteeri täiesti valesid või õigeid vastuseid. Loov õppeprotsess on dünaamiline, kuna ükski teadmine ei ole absoluutselt konstantne ning rakendatavad finitum.

On olemas kaht liiki õppimise süsteeme: avatud ja kinnine süsteem. Kinnises süsteemis on probleemide lahendamise protsess lineaarne, loogiline ja kontrollitud. Uued, kontrollimata elemendid pole lubatud. Avatud süsteemis on probleemide lahendamise protsess avatud, vältides otseselt kontrollitud situatsioone: probleemi lahendamise protsessi käigus ilmnevad uued ootamatud elemendid ning piire võib ümber defineerida (Rickards 1975). Loovust on selle ebastabiilse ja orgaanilise olemuse tõttu raske, et mitte öelda võimatu õpetada, kasutades pedagoogilist teooriat, milles õpilastele antav informatsioon on stabiilne ja absoluutne. Avatud mudel võimaldab loovust ja kogemust õppeprotsessi jooksul. Loovus mängib probleemide lahendamise protsessis olulist rolli.

Probleem seisneb selles, kuidas õpetada õpilastele loovat mõtlemist ja kuidas toetada õppejõude nende püüdlustes juhtida õpilasi loova mõtlemise poole.

Jan-Erik Ruth (1985) on kristalliseerinud erinevatest teadustöödest kolm tunnust, mis kirjeldavad loovust: uus, millegi poolest originaalne idee; paindlikkus ja piiridest kammitemata mõtlemine; ning ladusus – loovale mõtlemisele on iseloomulik ideede voolu genereerimine ning valmidus muuta mõtlemise viisi.

Ruth rõhutab, et divergentne mõtlemine on loovale isikule iseloomulik, viidates Guilfordi ideele, et loov isik produtseerib antud informatsioonist palju ideid. Tähelepanu on koondatud materjali kvaliteedile ja paindlikkusele.

Oluline on toetada õpilaste oskust panna tähele, mis nende umber toimub; näha asju erinevast vaatenurgast; aktsepteerida vastuolulisi, ebatäiuslikke ja

ebakindlaid asju; astuma vastu väljakutsetele; õpetada neid olema avatud kõigile ideedele - pole olemas halbu ideid või konventsionaalseid piire. Julgustada õpilasi usaldama oma arvamusi ja olema avatud uutele ideedele; vaatama iseennast ja keskkonda; kasutama omaenda kogemusi; mitte kritiseerima teisi ajurünnakute ajal ning mitte tegema tavapäraseid otsuseid lihtsalt niisama; arendama võimet asju iseseisvalt hinnata ning tajuda. Võime ja soov tegeleda oluliste faktoritega sisemises ja välises maailmas on oluline, samuti nagu võime kogeda tugevalt teoreetilisi ja esteetilisi väärtusi ning proovida aktsepteerida vigu. Vigadest võivad olla sündinud parimad asjad. Pane tähele ka soovi ja võimet õppida ja harjutada traditsioonilise kunsti tehnikaid ja teooriat!

Krippneri nimekiri tunnustest, mis takistavad loovuse arengut (1967):

- Kõik peab olema kasulik ja tarvitamiskõlbulik
- Kõike peab saatma edu
- Kõik peab olema täiuslik
- Kõik peavad olema sinusarnased
- Ära aktsepteeri üksindust gruppi kuulumise hinnaga
- Keskendu vaatluste tegemisele
- Ära eemaldu kultuuris valitsevatest konventsionaalsetest seksuaalsetest rollidest
- Ära väljenda tugevaid emotsioone
- Ära ole kahemõtteline
- Ära riku kultuuris valitsevat tasakaalu.

Jorma Heikkilä (1985) on teinud nimekirja erinevatest teaduslikest allikatest pärinevatest meetoditest, mis aitavad lapsel areneda kunstilise loovuse suunas. Õppejõud võib neid rakendada oma juhendamise protsessis.

- o Austa last ja lase tal vabalt keskkonda uurida.
- o Loo lapse jaoks stimuleeriv, arendav kekkond kasutades muusikat, sõnalist materjali, pilte ja muid kultuurisaadusi.
- o Käsitle lapse poolt välja mõeldud ideid, lahendusi, küsimusi ja arvamusi austusega.
- o Austa lapse omapära.
- o Austa lapse ebaharilikke reaktsioone ja divergentset mõtlemist.
- o Aita lapsel tema vigadest õppida.
- o Väldi lapse kasvatamisel norme ja stereotüüpeid soorolle.
- o Julgusta eksperimenteerivat eneseväljendust ning loomupäraste eneseväljendamise kanalite leidmist ja arendamist.
- o Õpeta last otsima tema enda seest ning ümbritsevast keskkonnast konkreetseid faktoreid, mis aitavad probleemi lahendamisel.
- o Õpeta last aru saama, et kunstimaailmas peab ta usaldama enda taju ja tunnetust.
- o Luba lapse loomulikul loovusel avarduda ja areneda.

Kasutatud kirjandus:

- Guilford, J. (1966). *Basic problems in teaching for creativity*. Taylor, C. & Williams, F. (Eds.). Instructional media and creativity. New York: John Wiley & Sons
- Krippner, S. (1967). The commandments that Block Creativity. *The Gifted Child Quarterly* 1967, 11, 144-151.
- Ruth, J-E. (1985). Luova persoona, prosessi ja tuote. In Haavikko, R. & Ruth, J-E. (Editor). (1985). *Luovuuden ulottuvuudet*. (2nd ed.). Espoo: Weilin+Göös.
- Heikkilä, J. (1985), Luovuuden osa-alueet ja niiden kehittäminen. In Haavikko, R. & Ruth, J-E. (Editor). (1985). *Luovuuden ulottuvuudet*. (2nd ed.). Espoo: Weilin+Göös.



Education and Culture

Leonardo da Vinci