

Käyttäjän opas

Opettaja

Craftopolis oppimisympäristö ohjaa ja rohkaisee opiskelijoita käyttämään monipuolisesti ja joustavasti luovuutta, monialaista tietoa sekä ongelmanratkaisuprosesseja. Tavoitteena on oppia ideoimaan, kehittämään ja tuottamaan kuluttajalähtöisiä tuotteita ja tuotekonsepteja. Tuotteet ja tuotekonseptit voivat perustua esimerkiksi tarinoihin, historiaan, kulttuuriin, trendeihin tai asiakastietoon. Oppimisympäristö keskittyy kuluttajatuotteita tuottaviin käsityöaloihin, kuten esimerkiksi tekstiili-, nahka-, lasi-, metalli- ja puualat.

Tehtävät, oppimisympäristön rooli ja opettaja

Oppimisympäristö pohjautuu konstruktiviseen oppimisteoriaan. Opiskelijat rakentavat aktiivisesti uutta tietoa aikaisemmin opitun päälle. Oppimisympäristö sisältää 54 tehtävää, jotka on jaettu kolmeen eri vaikeustasoon. Ensimmäisellä tasolla harjoitellaan perustaitoja teemoittain. Toisella tasolla alkaa opitun harjoittelu ja teemojen yhdisteleminen. Kolmas taso on vaativin. Se sisältää kokonaisvaltaista ongelmanhavaitsemista ja -ratkaisua. Kolmannella tasolla opiskelijat käyttävät ja yhdistelevät aikaisemmillä tasoilla oppimaansa.

Tehtävät on jaettu kolmeen eri vaikeustasoon:

Taso 1: Tehtävät on jaettu teemoittain: jokainen tehtävä keskittyy yhteen teemaan. Tasolla yksi harjoitellaan perustaitoja. Kyseessä on teemakohtaisen perustiedon ja ymmärryksen lisääminen, tavoitteena tiedon myöhempi soveltaminen.

- Ohjauksen taso: korkein
- Tehtävien määrä: suurin
- Tehtävien vaikeusaste: helpoin

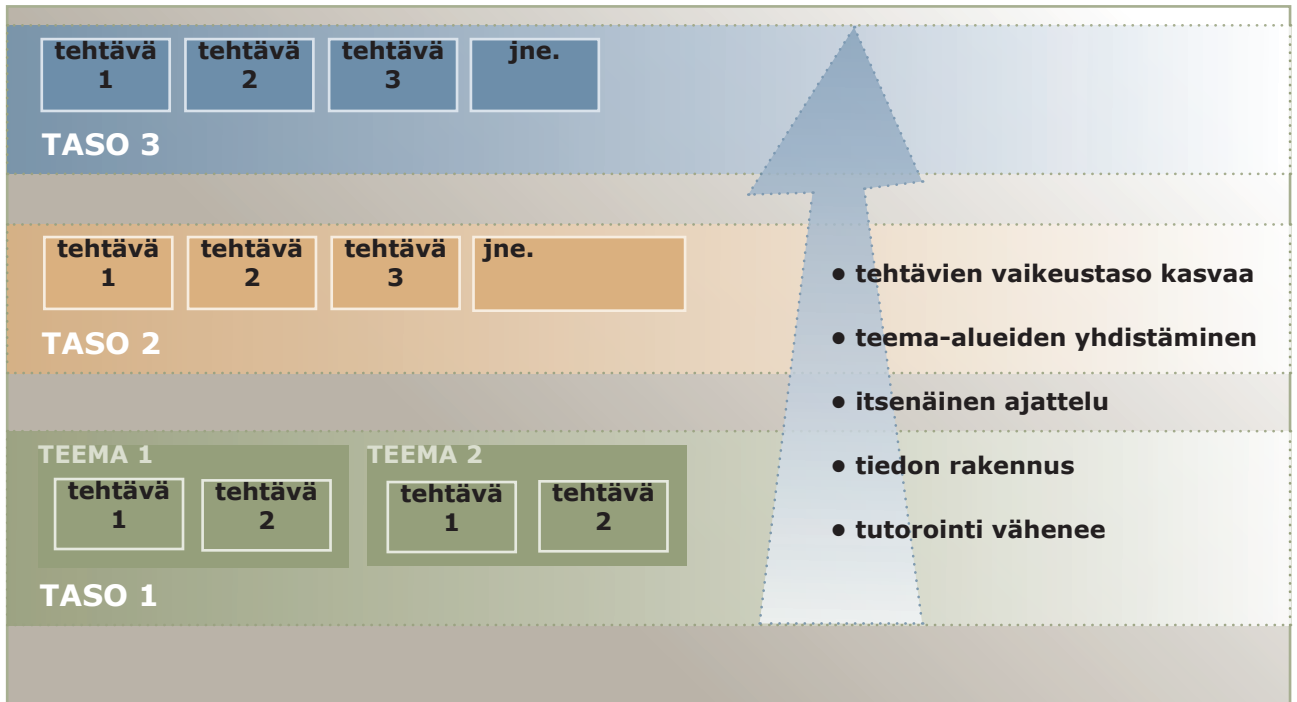
Taso 2: Alkaa opitun soveltaminen ja teema-alueiden yhdisteleminen.

- Ohjauksen taso: keskitaso
- Tehtävien määrä: keskitaso
- Tehtävien vaikeusaste: keskitaso

Taso 3: Kokonaisvaltainen ongelmienratkaisu käyttäen ja soveltaen aikaisemmin opittua. Oppilaan tulisi kyetä havainnoimaan ongelmakohtia ja ratkaisemaan

tehtävät yksin.

- Ohjauksen taso: matalin
- Tehtävien määrä: pienin (kokonaisvaltaisimmat tehtävät)
- Tehtävien vaikeusaste: korkein.



Oppimisympäristön tehtävät sisältävät yhdeksän teema, jotka osaltaan pyrkivät vastaamaan käsityön kohtaamiin haasteisiin. Teemat ovat: luovuus, kulttuuri, yrittäjyys – työelämä, käsityö, markkinointi, ongelmanratkaisu, tuotekehitys, tarinat-historia sekä trendit.

Tehtävien vaikeustasojen rakennetta voidaan verrata Wallacen kuvaukseen luovuuden prosessista (Guilford 1966): taso 1 = valmistautuminen, taso 2 = inkubaatio ja harjoittelu, ja taso 3 = oivaltaminen, varmistaminen ja ratkaisujen testaaminen. Craftopoliksen tehtävät pohjautuvat suurimmaksi osaksi luovuustekniikoihin. Näin opiskelija oppii luovaa ajattelua toiminnan kautta.

Oppimisympäristön kolme vaikeustasoa toimivat tutorointijärjestelmänä. Jokainen taso tulee suorittaa ennen siirtymistä seuraavalle, astetta vaikeammalle tasolle. Opettaja ohjaa ja seuraa työtä oppilaiden työskentelyä. Opettaja siirtää koko luokan yhtä aikaa seuraavalle tasolle.

Joustava ja monipuolinen oppimisympäristö

Oppimisympäristö on opettamisen ja oppimisen väline. Se on joustava ja monipuolinen. Se ei edellytä määrättyä didaktista mallia eikä täten muutoksia didaktisiin rakenteisiin. Oppimisympäristöä voidaan esimerkiksi soveltaa kolmen tai yhden vuoden opiskeluihin.

Oppimisympäristön joustava rakenne toimii myös luokkatasolla. Se sisältää joukon tehtäviä, joista opettaja voi valita opeustilanteeseen soveltuvimmat. Näin opettaja pystyy kontrolloimaan aiemmin opittua, tai jopa jättämään pois tehtäviä, joiden oppimissisällön oppilaat jo hallitsevat.

Oppimisympäristö on virtuaalinen. Tämä mahdollistaa etäopetuksen. Opetus voi tapahtua virtuaali- tai monimuoto-opetuksena (esim. palaute, taidonnäytteet). Opettaja päättää, mikä sopii parhaiten opetustilanteeseen.

Luovuus ja opiskelija

Luovuus on löytää uusia ratkaisuja ja nähdä asiat eri näkökulmasta. Luovuudessa ei ole absoluuttisia oikeita tai väriä vastauksia. Luova oppimisprosessi on dynaaminen, koska mikään tieto ei ole täysin pysyvää eikä loputtomasti sovellettavissa.

On kahdenlaisia oppimismenetelmiä: avoin- ja suljettu oppimisjärjestelmä. Suljetussa oppimisjärjestelmässä ongelmanratkaisuprosessi on lineaarinen, looginen ja kontrolloitu. Se ei salli uusia, kontrolloimattomia elementtejä. Avoimessa järjestelmässä ongelmanratkaisu on sitävastoin avoin prosessi. Siinä vältetään suoranaisia kontrolloituja tilanteita. Uusia, odottamattomia elementtejä ilmestyy prosessin aikana ja rajoja voidaan määritellä uudelleen ongelmanratkaisuprosessin aikana. (Rickards 1975.) Epävakaan ja orgaanisen luonteensa vuoksi on vaikeaa, tai jopa mahdotonta, opettaa luovuutta käyttäen pedagogista teoriaa, jossa informaatio annetaan oppilaalle pysyvänä ja ehdottomana. Avoin oppimisjärjestelmä mahdollistaa luovuuden ja kokemisen oppimisprosessin aikana. Luovuudella on merkittävä rooli ongelmanratkaisuprosesseissa.

Haasteena on, kuinka opettaa luovaa ajattelua opiskelijoille ja kuinka tukea opettajia heidän opastaessaan opiskelijoita kohti luovaa ajattelua.

Jan-Erik Ruth (1985) on kiteyttänyt luovuustutkimuksista kolme luovuuden piirrettä: uusi, jollain tavalla originaali idea; joustavuus ja ajatteleminen ilman rajoituksia; sekä luovalle ajattelulle tyypillinen vuolaan ajatusvirran tuottaminen ja valmius muuttaa ajattelutapoja.

Viitaten Guilfordin ideaan, että luova henkilö kykenee tuottamaan suuren määrän ideoita annetusta informaatiosta, osoittaa Ruth, että poikkeava ajattelu on tyypillistä luovalle yksilölle. Olennaista on ajattelun laatu ja joustavuus.

Tärkeää on tukea oppilaita tarkkailemaan mitä ympärillä tapahtuu, näkemään asiat eri tavalla, hyväksymään ristiriitaisuudet, puutteelliset ja epävarmat ajatukset,

kohtaamaan haasteet ja pysymään avoimina kaikille ideoille ja ajatuksille. Huonoja tai hyviä ideoita, eikä sovinnaisia rajoja ole olemassakaan.

Rohkaise oppilaita luottamaan tuntemuksiinsa, olemaan avoimia uusille ajatuksille ja ideoille, tarkkailemaan itseään ja ympäristöään sekä käyttämään ja hyödyntämään omaa kokemustaan, olemaan pysähtymättä arvostelemaan tai arvioimaan kesken aivoriihen tai tekemään rutiinipäätöksiä "näön vuoksi". Oppilaiden tulee kehittää itsenäistä arviointi- ja havaintokykyä, sekä kykyä ja tahtoa tulla toimeen sisäisten ja ulkoisten tekijöiden kanssa, valmiutta kokea voimakkaasti teoreettiset ja esteettiset arvot. Tulee muistaa, että erehdyksistä voi oppia. Parhaat ideat saattavat syntyä juuri virheistä. Tulee myös huomioida halu sekä kyky oppia ja harjoitella perustekniikoita, -teorioita ja taitoja.

Alla Krippnerin lista asioista, jotka estävät luovuuden kehittymistä (1967):

- kaiken tulee olla käyttökelpoista ja hyödyllistä
- kaiken tulee olla menestyksestä ja menestyksellistä
- kaiken tulee olla täydellistä
- kaikkien tulee olla kaltaisi
- yksinäisyyttä ei tule hyväksyä ryhmässä olemisen kustannuksella
- keskittyminen havaintojen tekemiseen
- perinteistä, kulttuurissa hyväksytyistä sukupuolirooleista poikkeaminen on kielletty
- vahvojen tunteiden ilmaiseminen on kielletty
- moniselitteisyys on kielletty
- kulttuurin peruselementtejä ei saa järkyttää eikä keikuttaa.

Jorma Heikkilä (1985) on koonnut eri tieteellisistä lähteistä listan menetelmistä, joilla voi auttaa lasta kehittymään kohti taiteellista luovuutta. Voit käyttää niitä opetuksessa ja ohjauksessa.

- o Kunnioita lasta ja salli hänen vapaasti tutkia ympäristöään
- o Luo lapselle kannustava kasvu-ympäristö käyttämällä musiikkia, kirjallista materiaalia, kuvia ja muita kulttuurin tuotteita
- o Kunnioita lapsen ideoita, ratkaisuja, kysymyksiä ja mielipiteitä
- o Arvosta ja kunnioita lapsen yksilöllisyyttä
- o Kunnioita lapsen poikkavaa ajattelua ja epätavallisia reaktioita
- o Auta lasta oppimaan virheistä
- o Vältä korostuneita normeja ja sukupuolirooleja lapsen kasvatuksessa
- o Rohkaise kokeilevaan itseilmaisuuksiin sekä ilmaisun luontaisten kanavien löytämiseen ja kehittämiseen
- o Opetta lasta etsimään itsestään ja ympäristöstä konkreettisia tekijöitä, jotka auttavat ongelmanratkaisussa
- o Auta lasta oppimaan luottamaan aistihavaintoihinsa taitellisessa työssä
- o Salli luonnollisen luovuuden kehittyä.

Referenssit:

- 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