

# Guide de l'utilisateur

## Enseignant

Craftopolis, l'environnement d'apprentissage créatif, guide les étudiants sur les chemins de la créativité et encourage l'utilisation d'informations pluridisciplinaires et de processus de résolution de problèmes en vue d'inventer, développer et concevoir des produits orientés consommateur. Les concepts de nouveaux produits peuvent trouver leur source dans les anecdotes et dans l'Histoire, la culture, les tendances et les informations client. L'environnement d'apprentissage se concentre sur les filières d'artisanat qui sont basées sur les compétences manuelles et tournées vers la production de marchandises à destination des marchés de la consommation et utilisent des matériaux tels que le textile, le cuir, le verre, le métal et le bois.

## Tâches, les rôles de l'environnement d'apprentissage et de l'enseignant

L'approche pédagogique de l'environnement d'apprentissage est une approche constructiviste. Les étudiants construisent activement des informations sur la base d'informations déjà acquises, c'est-à-dire leurs connaissances antérieures. Les 54 tâches comportent trois niveaux de difficulté.

Le premier niveau est la mise en pratique des compétences de base dans différents thèmes. Au deuxième niveau, les étudiants commencent à combiner les informations qu'ils ont acquises. Le troisième niveau est le plus exigeant. Il englobe l'identification et la résolution holistiques de problèmes et requiert les compétences acquises dans les niveaux précédents.

Voici les trois niveaux de difficulté des tâches :

**Niveau 1:** Tâches séparées par thèmes, chaque tâche étant centrée sur un seul thème. Acquérir les informations de base et se familiariser avec les thèmes afin de pouvoir ensuite utiliser et appliquer les informations acquises. Commencer à comprendre les problèmes.

- Tutorat : niveau le plus élevé, beaucoup d'instructions
- Nombre de tâches : maximum
- Niveau de difficulté des tâches : le plus facile

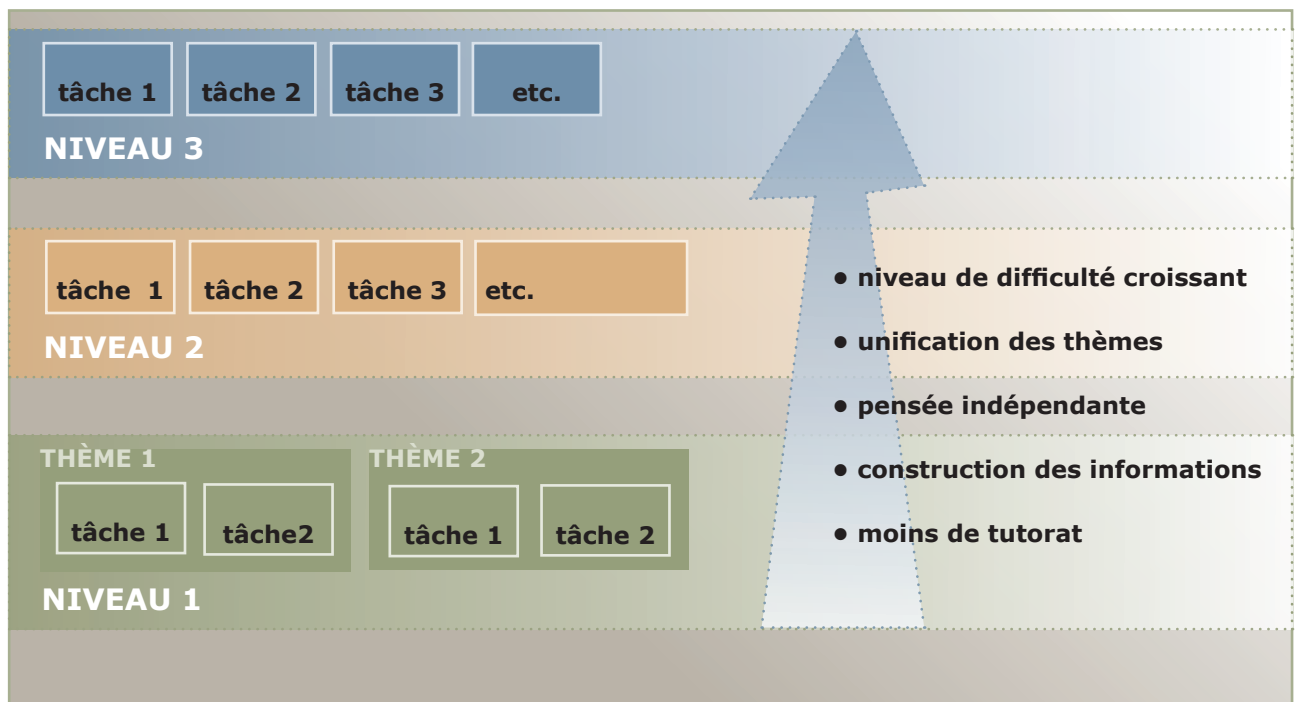
**Niveau 2:** Commencer à appliquer les informations acquises et à unifier les

thèmes.

- Tutorat et instructions : niveau moyen
- Nombre de tâches : niveau moyen
- Niveau de difficulté des tâches : niveau moyen

**Niveau 3:** Résolution holistique des problèmes faisant appel à toutes les informations acquises et à tous les thèmes. L'étudiant doit être en mesure d'identifier et de résoudre seul les problèmes.

- Tutorat : Peu de tutorat et d'instructions
- Nombre de tâches : minimum, mais les tâches les plus complètes
- Niveau de difficulté des tâches : le plus difficile



Dans l'environnement d'apprentissage, les tâches s'articulent autour de neuf thèmes, lesquels visent à apporter une réponse aux nombreux défis auxquels l'artisanat est confronté. Les thèmes sont les suivants : créativité ; culture ; entrepreneuriat et vie réelle ; artisanat ; marketing ; résolution de problèmes ; développement de produits ; histoires et Histoire ; tendances.

La structure des niveaux de tâches peut être comparée à la description du processus de créativité établie par Wallace (Guilford, 1966) : niveau un = préparation ; niveau deux = incubation et pratique ; niveau trois = illumination, vérification et expérimentation des solutions. La forme et la logique des tâches sont essentiellement basées sur des méthodes de créativité. L'étudiant acquerra une pensée créative par la pratique.

Dans l'environnement d'apprentissage, le système à trois niveaux de difficulté

fonctionne comme un tuteur. Dans le même temps, l'enseignant observe et guide le travail de l'étudiant. Chaque niveau de tâche doit être achevé avant de passer au niveau suivant. Il sera de la responsabilité de l'enseignant de mener la classe entière au niveau suivant.

## Environnement d'apprentissage flexible et modulable

L'environnement d'apprentissage est un outil d'enseignement / d'apprentissage. Il est flexible et modulable, il ne requiert donc pas un modèle didactique spécifique ou la modification d'un système didactique existant. L'environnement d'apprentissage peut s'appliquer par exemple à un cursus de trois ans ou à un cursus d'un an.

L'environnement d'apprentissage est également flexible au niveau de l'enseignement en classe. Il contient 54 tâches parmi lesquelles l'enseignant peut sélectionner celle qui sert le mieux ses objectifs d'enseignement. Ainsi, l'enseignant peut contrôler ce qui a été déjà assimilé ou laisser de côté les tâches d'un thème que les étudiants maîtrisent déjà.

L'environnement d'apprentissage est virtuel. Cela permet un enseignement à distance. L'enseignement peut être totalement virtuel ou mixte, c'est-à-dire organisé partiellement sous forme de cours traditionnels (ex. : feedback, échantillons de travail manuel). L'enseignant décide quelle est la méthode la mieux adaptée à la classe.

## La créativité et l'étudiant

La créativité, c'est trouver des solutions nouvelles et voir les choses différemment. Il n'existe pas, dans l'absolu, de bonnes ou mauvaises réponses en matière de créativité. Le processus d'apprentissage créatif est dynamique car aucune connaissance n'est immuable et applicable à l'infini.

Il existe deux sortes de systèmes d'apprentissage : un système ouvert et un système fermé. Dans le système fermé, le processus de résolution de problèmes est linéaire, logique et contrôlé. Il exclut tous nouveaux éléments incontrôlés. Dans le système ouvert, le processus de résolution de problèmes est ouvert, évitant tout contrôle direct : de nouveaux éléments inattendus apparaissent et les frontières peuvent être redéfinies pendant le processus de résolution de problèmes. (Rickards 1975). Du fait de sa nature instable et organique, il est difficile voire impossible d'enseigner la créativité en utilisant une théorie pédagogique dans laquelle les informations sont présentées aux étudiants comme immuables et absolues. Le modèle ouvert favorise la créativité et l'expérience durant le processus d'apprentissage. La créativité joue un grand rôle dans les processus de résolution de problèmes.

La difficulté est de savoir comment enseigner la pensée créative aux étudiants et comment aider les enseignants à guider les étudiants sur les chemins de la pensée créative.

Jan-Erik Ruth (1985), s'appuyant sur diverses recherches, a identifié trois caractéristiques qui décrivent la créativité : idées nouvelles et originales ; souplesse et pensée sans carcans ; fluidité mentale - la pensée créative se caractérise généralement par une capacité à générer un flux d'idées et une facilité à changer de mode de pensée.

Ruth souligne que la pensée divergente est typique d'une personne créative et se réfère à la théorie de Guilford selon laquelle une personne créative génère de nombreuses idées à partir des informations fournies. Il convient de mettre l'accent sur la qualité et la flexibilité du matériel.

Il est important d'apprendre aux étudiants à observer ce qui se passe autour d'eux, à voir les choses différemment, à accepter les choses contradictoires, incomplètes et incertaines, à relever les défis, à s'ouvrir à toutes les idées - il n'existe pas de mauvaises idées ou de limites conventionnelles. Il faut encourager les étudiants à se fier à leurs sensations et à s'ouvrir aux idées nouvelles, à mieux se connaître et à observer leur environnement, à utiliser leurs propres expériences, à ne pas critiquer les autres durant les sessions de remue-méninges, à ne pas se laisser enfermer dans la routine, à développer une capacité d'évaluation indépendante et à améliorer leur capacité de perception. Il est important d'avoir la capacité et la volonté de gérer les principaux facteurs dans le monde interne et externe, ainsi que la capacité à expérimenter des valeurs fortement théoriques et esthétiques, et essayer d'accepter les erreurs. Les meilleures choses peuvent naître d'une erreur. Il est important par ailleurs d'avoir la capacité et la volonté d'apprendre et de se former aux techniques et à la théorie des arts traditionnels !

Voici, selon Krippner, les « dix commandements » qui sont autant de freins à la créativité (1967) :

- Tout doit être utile et utilisable
- Tout doit être une réussite
- Tout doit être parfait
- Tout le monde doit vous ressembler
- Mieux vaut être seul qu'en groupe
- Ne lésinez pas sur les commentaires et les remarques
- Ne vous éloignez pas des rôles sexuels stéréotypés
- N'exprimez pas d'émotions fortes
- Ne soyez pas ambigu
- Ne chamboulez pas la culture

Jorma Heikkilä (1985), à partir de diverses sources scientifiques, a dressé une liste de méthodes pour aider l'enfant à développer une créativité artistique. Vous pouvez les appliquer à votre processus de tutorat.

- o Respectez l'enfant et laissez-le découvrir librement son environnement.
- o Créez un environnement stimulant et riche pour l'enfant en utilisant la musique, les livres, les images et d'autres produits culturels.
- o Traitez avec respect les idées, les solutions, les questions et les opinions de l'enfant.
- o Respectez l'individualité de l'enfant.
- o Respectez les réactions inhabituelles et la pensée divergente de l'enfant.

- o Encouragez l'expression expérimentale de l'enfant et aidez-le à trouver et développer des moyens d'expression naturels.
- o Apprenez à l'enfant à chercher en lui et dans l'environnement qui l'entoure des éléments concrets susceptibles de l'aider à résoudre des problèmes.
- o Apprenez à l'enfant que, dans le travail artistique, il doit faire confiance à sa perception sensorielle.
- o Laissez se développer la créativité naturelle de l'enfant.

## Références :

- 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