

# Vodnik uporabnikom

## Učitelj

Kreativno učno okolje Craftopolis vodi uporabnike k kreativnosti in vzpodbuja uporabo multidisciplinarnih informacij ter procesov usmerjenih k reševanju problemov na raznolik in prilagodljiv način z namenom najti, razviti in oblikovati izdelke in storitve, ki bodo bolj usmerjeni k kupcem. Koncepti takih novih izdelkov lahko temeljijo na zgodbah, zgodovini, kulturi, trendih in informacijah o kupcih ter njihovih potrebah.

Učno okolje je usmerjeno predvsem na področja ročne obrti, ki bazirajo na ročnih spretnostih in proizvajajo izdelke iz različnih materialov, npr. tekstila, usnja, stekla, kovin in lesa.

## Naloge, vloga učnega okolja in učitelja

Pedagoški pristop učnega okolja je konstruktiven. Udeleženci aktivno nadgrajujejo informacije pridobljene v učnem procesu. 54 nalog je razvrščenih v tri nivoje zahtevnosti.

Naloge v prvem nivoju so sestavljene tako, da omogočajo razvijanje in uporabo osnovnih veščin iz različnih področij. Na drugem nivoju začnejo dijaki združevati pridobljena znanja. Tretji nivo je najzahtevnejši; vsebuje načine in postopke zaznavanja in reševanja problemov, pri čemer imajo pomembno vlogo večine pridobljene v obeh prejšnjih nivojih.

Kratek opis treh težavnostnih nivojev, ki vsebujejo naloge za reševanje:

**Nivo 1:** Naloge so razdeljene po tematskih sklopih, pri čemer je vsaka naloga samo iz enega tematskega sklopa.

Tu dijaki pridobijo osnovne informacije in razumevanje posameznih tematskih sklopov, ki jih bodo kasneje uporabljali. Osnovni namen teh nalog je spodbujanje razumevanja in načinov reševanja različnih problemov.

- tutorstvo: največji vpliv, veliko navodil
- število nalog: največje
- zahtevnost nalog: najlažje

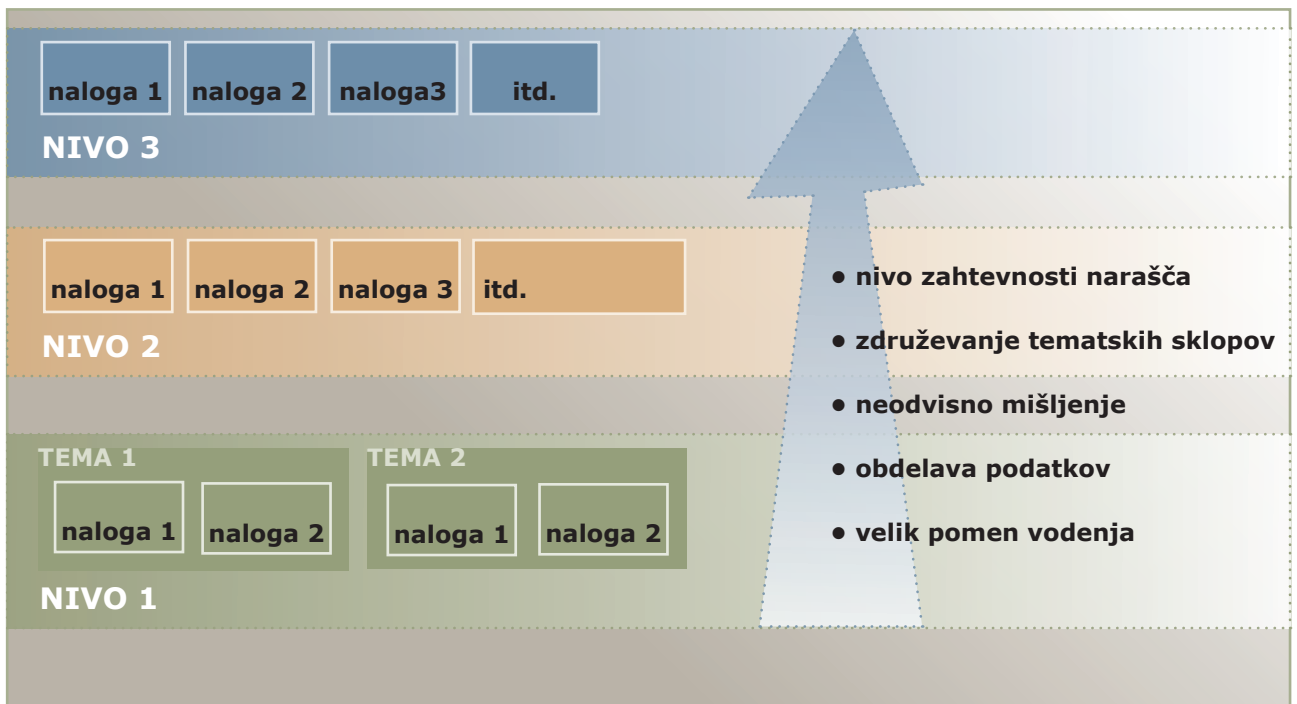
**Nivo 2:** Uporaba informacij iz predhodnega nivoja in združevanje tematskih sklopov v naloge.

- tutorstvo in navodila: srednji nivo

- število nalog: srednje
- zahtevnost nalog: srednja

**Nivo 3:** celostno reševanje problemov pri čemer dijaki uporabijo vse pridobljene informacije in znanje iz predhodnih nivojev. Dijaki naj bi bili samostojno sposobni zaznati in rešiti probleme.

- tutorstvo: malo tutorstva in navodil
- število nalog: najmanj, ampak najbolj kompleksne naloge
- zahtevnost nalog: najtežje



Naloge v učnem okolju so pripravljene za devet različnih tematskih sklopov, ki so tako strukturirane tako sledijo izzivom, s katerimi je soočena ročna obrt. Ti tematski sklopi so: kreativnost, kultura, podjetništvo, ročna obrt, marketing, reševanje problemov, razvoj izdelkov, zgodbe, zgodovina in sodobni trendi.

Strukturo nivojev in nalog lahko primerjamo z opisom procesa kreativnosti Wallacea (Guilford, 1966): prvi nivo je za pripravo, drugi nivo za osvajanje znanja in veščin ter vadeje, tretji nivo pa lahko opišemo razjasnjevanje, spoznavanje in testiranje rešitev. Zgradba in logika nalog je bazirana na uporabi kreativnih metod. Na tak način dijaki spoznavajo kreativno mišljenje skozi uporabo in delo.

Tri nivojski sistem težavnosti učnega okolja deluje kot tutor (vodnik skozi okolje). Istočasno učitelj opazuje in vodi delo dijakov. Vsak posamezen nivo nalog mora biti izpolnjen, preden se lahko dijak premakne na naslednjega. Odgovornost učitelja pri tem je da dijaki celotnega razreda preidejo na naslednji nivo.

## Prilagodljivo in raznoliko učno okolje

Učno okolje je orodje za poučevanje in učenje. Je prilagodljivo in raznoliko, zato ne potrebuje točno določenega didaktičnega modela, niti spremembe obstoječega didaktičnega sistema. Učno okolje se lahko npr. uporabi skozi celotno šolanje, lahko pa samo posamezno šolsko leto.

Učno okolje je prav tako prilagodljivo na nivoju posameznega razreda. Vsebuje 54 različnih nalog, med katerimi lahko izbira učitelj najprimernejše za doseganje učnih ciljev. Na ta način lahko učitelj spremlja, kaj so se dijaki že naučili, lahko pa tudi katere naloge izpusti, če so dijaki tako znanje že osvojili.

Učno okolje je virtualno. To omogoča poučevanje in učenje na daljavo. Lahko je popolnoma virtualno, lahko pa je delno organizirano v razredu (dobivanje povratnih informacij, primeri dobrih praks). Pri tem učitelj odloča, katera metoda bo najbolj primerna za določen razred.

## Kreativnost in dijaki

Kreativnost pomeni postopek iskanja novih rešitev in videnja stvari na drugačen način. V kreativnosti ni absolutno napačnih in pravilnih odgovorov. Kreativni učni proces je dinamičen, ker ni nobeno znanje absolutno konstantno in povsod uporabno.

V okolju sta dva učna sistema: odprti in zaprti učni sistem. V zaprtem sistemu je proces reševanja problemov linearni logični in nadzorovan. Ne dovoljuje novih nekontroliranih elementov.

V odprtem sistemu je proces reševanja problemov odprt, izogiba se direktnemu nadzoru situacij: novi nepričakovani elementi se lahko pojavijo in nove meje lahko ponovno postavimo med samim procesom reševanja problemov (Rickards 1975). Zaradi svoje nestabilne in organske narave je težko, če ne celo nemogoče učiti kreativnosti z uporabo pedagoške teorije kjer so podane informacije dijakom kot stalne in absolutne. Model odprtega sistema omogoča in spodbuja kreativnost in pridobivanje izkušenj med učnim procesom.

Težava je, kako učiti kreativno razmišljanje dijakov in kako nuditi pomoč učiteljem med njihovimi prizadevanji pri vodenju dijakov do kreativnega razmišljanja.

Jan-Erik Ruth (1985) je izločil tri značilnosti skupne od različnih raziskovalcev, ki so opisovali kreativnost; novost, na nek način izvirna ideja; fleksibilnost in mišljenje brez omejevanja; ter pretočnost – za kreativno razmišljanje je značilen pretok idej in pripravljenost spremeniti način mišljenja.

Ruth poudarja da je divergentno mišljenje tipično za kreativne osebe, v primerjavi z Guilfordom, ki pravi, da kreativna oseba multiplicira ideje na osnovi pridobljenih informacij. Poudarek je na kvaliteti in prilagodljivosti gradiva.

Pomembno je vzpodbujati dijake da opazujejo, kaj se dogaja okrog njih, da vidijo stvari na drugačen način, sprejemajo kontradiktornosti, nepopolne in nevarne

stvari, da so pripravljeni sprejeti izzive, da se naučijo odprtosti do vseh idej – da ni slabih idej in konvencionalnih mej.

Dijake je potrebno vzpodbujati, da zaupajo svojim čustvom in so odprti do novih idej, da pogledajo vase in v okolje, pridobivajo izkušnje na različnih področjih, da ne kritizirajo drugih med izvajanjem »brainstorminga«, ne sprejemajo rutinskih odločitev, razvijejo neodvisno sposobnost vrednotenja in zaznavanja. Sposobnost in volja obravnavanja ključnih faktorjev v notranjem in zunanjem svetu je zelo pomembna, kot tudi sposobnost izkusiti zelo teoretične in estetske vrednote ter poskusiti in sprejemati napake. Najboljše stvari se lahko rodijo iz napak. Pomembna je tudi volja in sposobnost učenja in pridobivanja tehnik tradicionalne umetnosti.

Spodaj je Krippner-jev seznam dejavnikov, ki vzpodbujajo kreativnost (1967):

- vse mora biti uporabno
- vse mora biti uspešno
- vse mora biti popolno
- vse mora biti kot ti
- ne sprejmi osamljenosti na račun dela v skupini
- osredotočite se na opazovanje
- ne oddaljujte se od tradicionalnih kulturnih vrednot
- ne izražajte močnih čustev
- ne bodite žaljivi
- ne rušite kulturnih vrednot

Jorma Heikkilä (1985) je razporedila metode iz različnih znanstvenih virov za pomoč otrokom razvijati umetniško kreativnost. Te metode lahko uporabite tudi med vašim učnim procesom.

- o Spoštovati otroka in mu dovoliti prosto raziskovati okolje
- o Ustvari stimulatívno, rastoče okolje za otroke z uporabo glasbe, literaturo, slike in druge kulturne izdelke
- o S spoštovanjem obdelovati ideje, rešitve, vprašanja in mnenja, ki jih imajo otroci
- o Spoštovati otrokovo individualnost
- o Spoštujte nenavadne otrokove reakcije in divergentno mišljenje otrok
- o Pomagati otrokom, da se naučijo iz svojih napak
- o Izogibajte se normiranju in stereotipnemu ločevanju po spolu v dobrobit otrokom
- o Spodbujajte eksperimentalno samo-izražanje ter iskanje in razvoj naravnih načinov izražanja
- o Naučite otroka samoopazovanja in opazovanja okolja, da bo prišel do spoznanj, ki mu bodo pomagale pri reševanju problemov
- o Pomagajte otroku da se nauči, da mora v umetnosti zaupati svojim občutkom in zaznavam
- o Dovolite da se otrokova naravna kreativnost širi in razvija

Viri in literatura:

- 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**