

## Craftopolis

### **e-CIT, o ambiente criativo de aprendizagem electrónica para o sector do artesanato**

#### **O que é o e-Craft Idea Tutor (e-CIT)?**

O ambiente criativo de aprendizagem electrónica para o sector do artesanato, e-Craft Idea Tutor (e-CIT), foi um projecto-piloto educativo Leonardo da Vinci (2005-2007). O objectivo do projecto era desenvolver e testar um ambiente criativo de aprendizagem electrónica para jovens em instituições profissionais do sector do artesanato na UE. O grupo alvo secundário é constituído pelos professores destas instituições. O ambiente de aprendizagem incide em áreas de artesanato que assentam em aptidões manuais para produzir artigos destinados a clientes, incluindo artesanato em têxtil, couro, vidro, metal e madeira. O ambiente e-CIT foi denominado Craftopolis.



## Craftopolis – o ambiente criativo de aprendizagem

O ambiente criativo de aprendizagem orienta os estudantes para a criatividade e para problemas da vida prática, e ensina-os a utilizar a informação multidisciplinar e processos baseados em problemas de uma forma flexível e versátil no sentido de procurar, desenvolver e conceber produtos mais orientados para o consumidor. Os novos conceitos de produto podem assentar, por exemplo, em histórias, na História, no património cultural, em tendências ou em pesquisa de clientes. O ambiente de aprendizagem tem por objectivo ir ao encontro dos desafios colocados pela crescente competitividade, pela consciencialização dos consumidores, por diferentes estilos de vida e pela sociedade. O ambiente de aprendizagem recorre à criatividade e a métodos criativos. A criatividade desempenha um papel importante na política comunitária que pretende, até 2010, fazer da UE a sociedade da informação mais competitiva e dinâmica (Agenda de Lisboa).

A estrutura do ambiente de aprendizagem é flexível e versátil. A utilização do ambiente de aprendizagem e-CIT não se limita a um determinado modelo didáctico, podendo pelo contrário, adaptar-se ao sistema didáctico de um país ou de uma turma. Pode, por exemplo, aplicar-se a um período de estudos de três anos ou de apenas um ano. Pelo facto de ser virtual, o ambiente de aprendizagem abre novas portas sobre a forma como e onde a aprendizagem pode decorrer.

A abordagem pedagógica do ambiente de aprendizagem é construtiva, contendo elementos resultantes da experiência (através de histórias), da aprendizagem baseada em problemas, e, evidentemente,

da criatividade. A informação é processada activamente.

O ambiente de aprendizagem contém 53 tarefas divididas em três níveis de dificuldade. O primeiro nível diz respeito à prática de aptidões básicas (espírito empreendedor, desenvolvimento de produtos, etc.), enquanto no segundo nível os estudantes começam a associar os elementos de informação que adquiriram. O terceiro nível é o mais exigente, já que inclui a detecção e a resolução de problemas holísticos, e exige a aplicação de competências adquiridas nos dois níveis anteriores. Cada tarefa é apresentada sob a forma de uma história que decorre na cidade de Craftopolis. O professor pode seleccionar os níveis e as tarefas mais adequadas ao ensino e à turma.

### Como é que posso utilizar o e-CIT na escola?

O ambiente criativo de aprendizagem e-CIT não está amarrado a um tempo ou a um lugar. Contém materiais de aprendizagem e não exige um currículo específico; pelo contrário, pode ser aplicado a diversos currículos. O ambiente de aprendizagem e-CIT é de fácil utilização. Não necessita de qualquer software informático específico nem de conhecimentos adicionais de TIC. Pode ser gerido com conhecimentos elementares.

Seguidamente, apontam-se alguns exemplos e possibilidades relacionados com a utilização do ambiente de aprendizagem.

#### Materiais de ensino

- Materiais de estudo para cursos, utilizados no ensino normal. É possível seleccionar as tarefas mais adequadas a partir da lista.
- Pode ser utilizado de uma forma completamente virtual ou associado ao ensino presencial.

- Pode ser aplicado a períodos de estudo com duração variável, por exemplo, um ano ou três anos.
- Pode ser desenvolvido como um elemento do currículo escolar.
- Utilização durante períodos de formação: os períodos obrigatórios de formação dos estudantes em empresas podem incluir estudos normais. Se a empresa receptora se localizar a grande distância, é difícil para os estudantes assistirem às aulas. Um ambiente de aprendizagem virtual possibilita uma participação simultânea.

#### Necessidades individuais

- Frequentemente, os estudantes apresentam diferentes níveis de formação. Os materiais de aprendizagem podem ser adaptados às suas necessidades.
- Os materiais de aprendizagem podem ser adaptados às diferentes necessidades de orientação dos estudos por parte dos estudantes.

#### Sobreposição de horários e aulas perdidas

- Sobreposição de horários: se dois cursos estiverem organizados no mesmo horário, os estudantes não perdem aulas se um deles for virtual.
- Atrasos e longas ausências: os estudantes podem recuperar a matéria graças ao e-CIT se chegarem atrasados à aula ou após um longo período de ausência.
- Possibilita horários rigorosos tanto para estudantes como para professores.
- Velocidade pessoal de estudo: a turma tem de seguir uma velocidade média de aprendizagem, o que pode ser frustrante para os alunos mais rápidos ou mais lentos. A aprendizagem electrónica permite que cada um aprenda ao seu ritmo.

#### Distância

- Pode ser utilizado em regiões longínquas ou onde as ligações são difíceis.
- Possibilita que especialistas e professores residentes noutras regiões comentem e

- acompanhem os estudos.
- Coloca os estudantes em igualdade: concede a todos as mesmas possibilidades, independentemente do local de residência.

#### Práticas mistas, internacionais e nacionais

- Permite uma aprendizagem internacional e multidisciplinar.
- Permite apresentar exemplos de resolução dos mesmos problemas por diferentes culturas.

### Como é que posso participar?

O ambiente de aprendizagem tem duas versões:

1. A versão grátis, que contém todos os materiais necessários para o ensino. Apresenta várias tarefas, mais uma galeria e outras áreas do ambiente de aprendizagem a utilizar. A versão grátis não permite aceder a qualquer serviço pelo que também não guardar nenhuma dos trabalhos dos estudantes (nas tarefas).
2. A versão completa, que permite guardar todas as fases das tarefas. A versão completa é utilizável mediante o pagamento de uma pequena licença anual. Para esta versão, deve contactar o administrador.

Se pretender utilizar o ambiente de aprendizagem Craftopolis no ensino ou necessitar de mais informações, deve contactar o administrador pelo endereço electrónico

**tanja.oraviita@taik.fi**

ou pelo telefone +358 (0)6 7450828. É possível obter informações adicionais no sítio web em

**<http://www.muova.fi/e-cit>**





# Parceiros:

P1. Coordenador. Western Finland Design Centre MUOVA University of Art and Design (UIAH), University of Vaasa (UWASA) (Finlândia).

P2. Estonian Academy of Arts (EAA) (Estónia).

P4. TAIKU, Seinäjoki Vocational Educational Centre (Finlândia).

P5. Taito Group (sócio oculto) (Finlândia).

P6. CFA de L'Ameublement (sócio oculto) (França).

P7. CIEP-CR2i (França).

P8. DIT Dublin Institute of Technology (Irlanda).

P9. CFPIMM (Centro de Formação Profissional das Indústrias da Madeira e Mobiliário) (Portugal).

P10. Tehniški šolski center (TŠC) Nova Gorica, Srednja lesarska in gradbena sola (Eslovénia).



Education and Culture

Leonardo da Vinci

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.