



Craftopolis

e-CIT kreativno e-učno okolje za področje ročne in umetnostne obrti

Kaj je e-CIT (Craft Idea Tutor)?

E-CIT kreativno e-učno okolje za področje ročne in umetnostne obrti je bil izobraževalni pilotni projekt Leonardo da Vinci (2005-2007). Cilj projekta je bil razvoj in testiranje e-učnega okolja za dijake poklicnih šol s področja ročne in umetnostne obrti. Druga ciljna skupina so bili učitelji na teh šolah. Učno okolje je bilo predvsem osredotočeno na področja ročnih spretnosti, katerih rezultat so izdelki za kupce. Pri tem so bili v ospredju različni materiali: tekstil, usnje, steklo, kovine in les. Naše e-CIT učno okolje smo poimenovali Craftopolis.



Craftopolis – kreativno učno okolje

Skozi kreativno učno okolje dijaki spoznavajo kreativnost in se srečujejo z reševanjem problemov v vsakdanjih življenjskih in delovnih situacijah. Pri tem so se naučili uporabljati različne načine pridobivanja multidisciplinarnih informacij in procese reševanja problemov z namenom pridobiti, razviti in oblikovati izdelke, ki bi bili uporabni za kupce. Novi koncepti za razvoj takih izdelkov so lahko razviti na osnovi npr. zgodb, zgodovine, kulturne dediščine, trendov ali raziskave trga. Namen tega okolja je da se uporabniki soočijo z izzivi povečane konkurenčnosti, zavedanja pomembnosti odnosa do kupcev, različnih življenjskih stilov in vplivov družbe. Učno okolje spodbuja kreativnost in uporabo kreativnih metod. Kreativnost ima pomembno vlogo v politiki Evropske unije, ki želi postati najbolj konkurenčna in informacijsko dinamična družba do leta 2010 (Lisbonska strategija).

Struktura učnega okolja je fleksibilna in raznolika. Uporaba okolja e-CIT ni omejena na določen didaktični model, ampak se lahko prilagodi didaktičnemu sistemu določene države ali razreda, ki ta sistem uporablja. Uporablja se lahko npr. skozi celotno obdobje šolanja ali samo skozi eno šolsko leto. Ker je virtualno, tako učno okolje odpira nova vrata in poglede kako in kje lahko poteka proces učenja.

Pedagoški pristop učnega okolja je ustvarjalen, vsebuje elemente izkušenj (skozi zgodbe), procese učenja na podlagi reševanja problemov in seveda kreativnosti. Vse informacije so podane na aktiven način.

Učno okolje vsebuje 53 nalog razvrščenih

v tri težavnostne stopnje. Na prvem nivoju uporabniki spoznajo praktične osnovne veščine in spretnosti (podjetništvo, razvoj izdelkov, ipd.), medtem ko na drugem nivoju začnejo kombinirati in uporabljati zbrane informacije.

Tretji nivo najzahtevnejši, saj zahteva prepoznavanje in reševanje problemov ter uporabo veščin in spretnosti pridobljenih v prvem in drugem nivoju. Vsaka naloga je predstavljena v obliki zgodbe, ki se dogaja v mestu Craftopolis. Učitelj lahko izbira različne nivoje in naloge, ki so zanj in njegov razred najustreznejše.

Kako lahko uporabljate e-CIT na vaši šoli?

E-CIT kreativno e-učno okolje ni ujeto v čas ali prostor. Vsebuje učno gradivo in ne zahteva posebnega kurikuluma, prav zato ga lahko vključimo v različne kurikulume. E-CIT kreativno e-učno okolje je enostavno za uporabo. Ne zahteva posebnega znanja programiranja in poznavanja IKT. Uspelo vam bo samo z osnovami.

Spodaj je navedenih nekaj primerov in možnosti uporabe učnega okolja.

Učno gradivo.

- Učno gradivo za pouk. Najbolj primerne naloge je možno izbrati iz seznama.
- Lahko se uporablja popolnoma virtualno, lahko pa ga kombiniramo s frontalnim poukom.
- Uporabimo ga lahko za krajše ali daljše obdobje učenja in poučevanja (eno leto ali tri leta)
- Lahko ga razvijete, da postane del šolskega kurikuluma.

- Uporaba med opravljanjem delovne prakse. Obvezna delovna praksa dijakov lahko vključuje normalno odvijanje pouka. Če je gostujoče podjetje zelo oddaljeno, je za nekatere dijake zelo težko prisostvovati pouku. Virtualno učno okolje omogoča sočasno prisotnost.

Posameznikove potrebe.

- Dijaki imajo navadno različno predznanje. Učno gradivo je možno prilagoditi njihovim potrebam in željam.
- Učno gradivo je lahko narejeno po meri dijakov iz različnih poklicnih profilov.

Prekrivanje urnikov in preskakovanje razredov.

- Prekrivanje urnikov: če sta dve predavanji organizirani istočasno, lahko dijaki nadoknadijo eno nadoknadijo, če je ta v virtualni obliki.
- Pozni prihod in dolga odsotnost: dijaki lahko po kasnejšem prihodu v šolo ali daljši odsotnosti s pomočjo uporabe e-CIT okolja lažje sledijo pouku.
- Omogoča lažjo izvedbo pouka tako za učitelje kot dijake.
- Individualna hitrost učenja: razred mora slediti povprečni hitrosti učenja, kar lahko predstavlja frustracijo za hitrejše in počasnejše učence. E-učenje omogoča izbiro lastne stopnje hitrosti učenja.

Razdalja.

- Lahko se uporablja v okoljih s slabimi transportnimi povezami in na velike razdalje.
- Omogoča komentiranje in spremljanje učenja s strani strokovnjakov ali učiteljev, ki lahko živijo v drugih področjih ali državah.

- Enakost uporabnikov (dijakov): okolje omogoča vsem enake možnosti, ne glede na kraj bivanja.

Nacionalno in mednarodno sodelovanje.

- Omogoča internacionalizacijo in multidisciplinarnost v učenju.
- Omogoča prikaz primerov reševanja istih problemov v drugih državah in kulturah.

Kako lahko sodelujem?

Obstajata dve verziji učnega okolja:

1. Okolje, ki ga lahko prosto uporabljate vsebuje vse gradivo potrebno za poučevanje. Tu lahko dobite zbirko nalog, pripadajočo galerijo slik in druga področja učnega okolja za uporabo. Verzija, ki je prosto dostopna ne zagotavlja nobenega servisiranja in zato ne omogoča shranjevanja kakršnegakoli dela dijakov (pri reševanju nalog).
2. Verzija s servisiranjem. Ta omogoča shranjevanje vseh faz reševanja nalog. To verzijo je mogoče dobiti v zameno za majhno licenčno pristojbino za vsako leto. Za pridobitev te verzije prosimo kontaktirajte administratorja.

Če želite uporabljati Craftopolis učno okolje pri poučevanju ali če potrebujete dodatne informacije kontaktirajte administratorja na naslednji email:

tanja.oraviita@taik.fi

ali po telefonu +358 (0)6 7450828.

Dodatne informacije lahko dobite na spletni strain <http://www.muova.fi/e-cit>.





Partnerji:

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

P2. Estonian Academy of Arts, Design innovation centre (EAA) (Estonia)

P4. TAIKU, Seinäjoki Vocational Educational Centre (Finland)

P5. Taito Group, The Finnish craft organization (silent partner) (Finland)

P6. CFA de L'Ameublement (silent partner) (France)

P7. CIEP-CR2i (France)

P8. DIT Dublin Institute of Technology (Ireland)

P9. CFPIMM (Centro de Formacao Profissional das Industrias da Madeira e Mobiliario - Vocational Training Centre of Wood and Furniture Industries) (Portugal)

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



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.