

Ano Europeu da Criatividade e Inovação





A União Europeia

O caminho da UE

O Ano Europeu

Criatividade e Inovação. Porquê?

Criatividade e Inovação. Importância

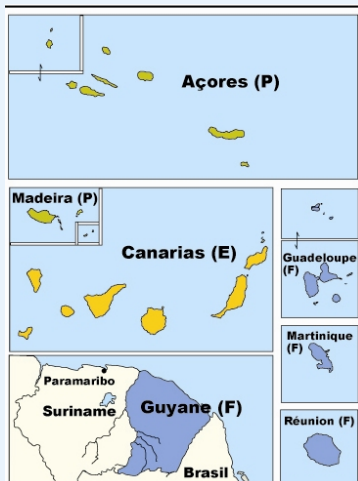
Criatividade e Inovação. Como fomentar

Criatividade e Inovação. Conclusões

Quiz

A União Europeia

Regiões Ultraperiféricas



1951

1973

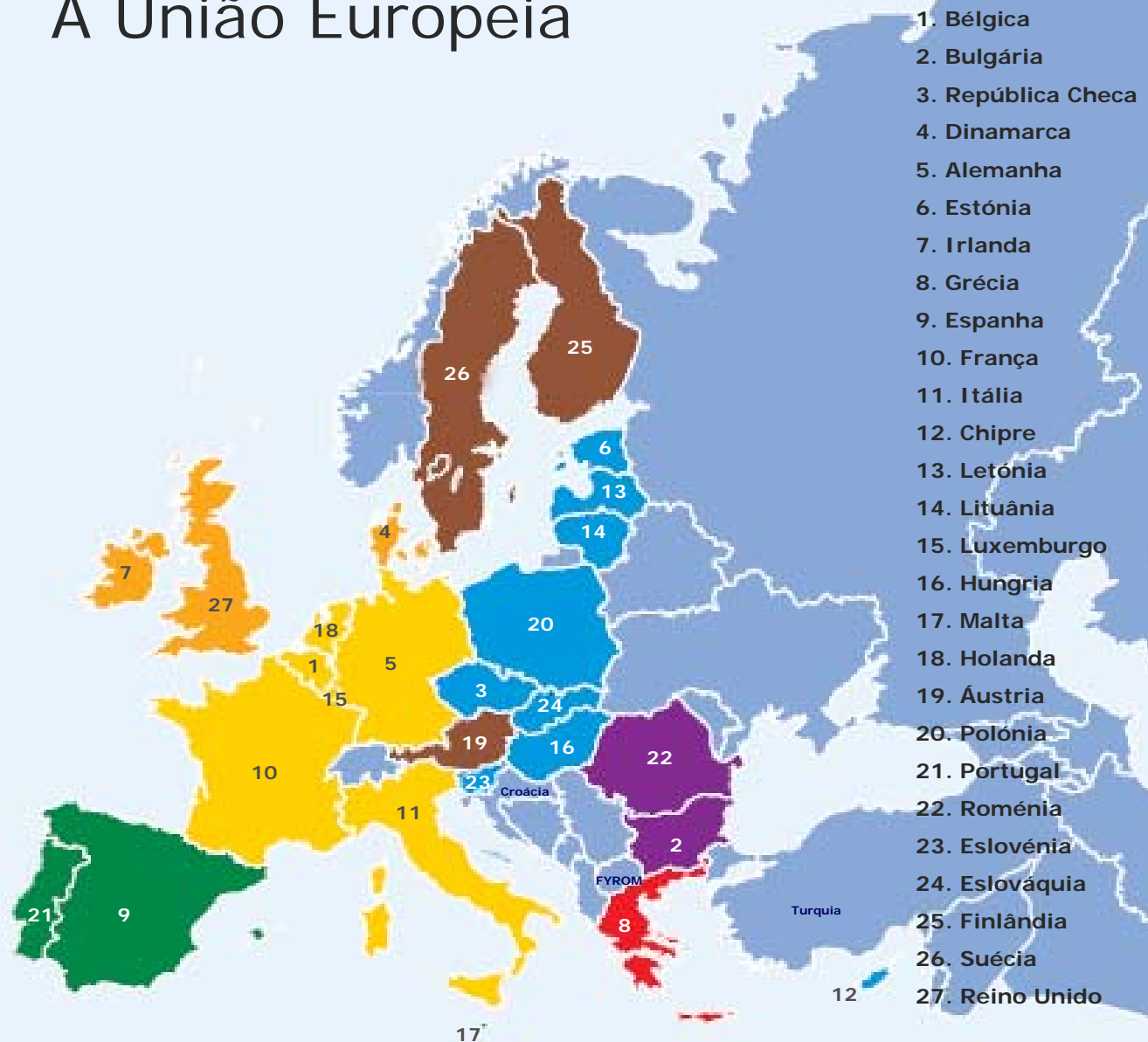
1981

1986

1995

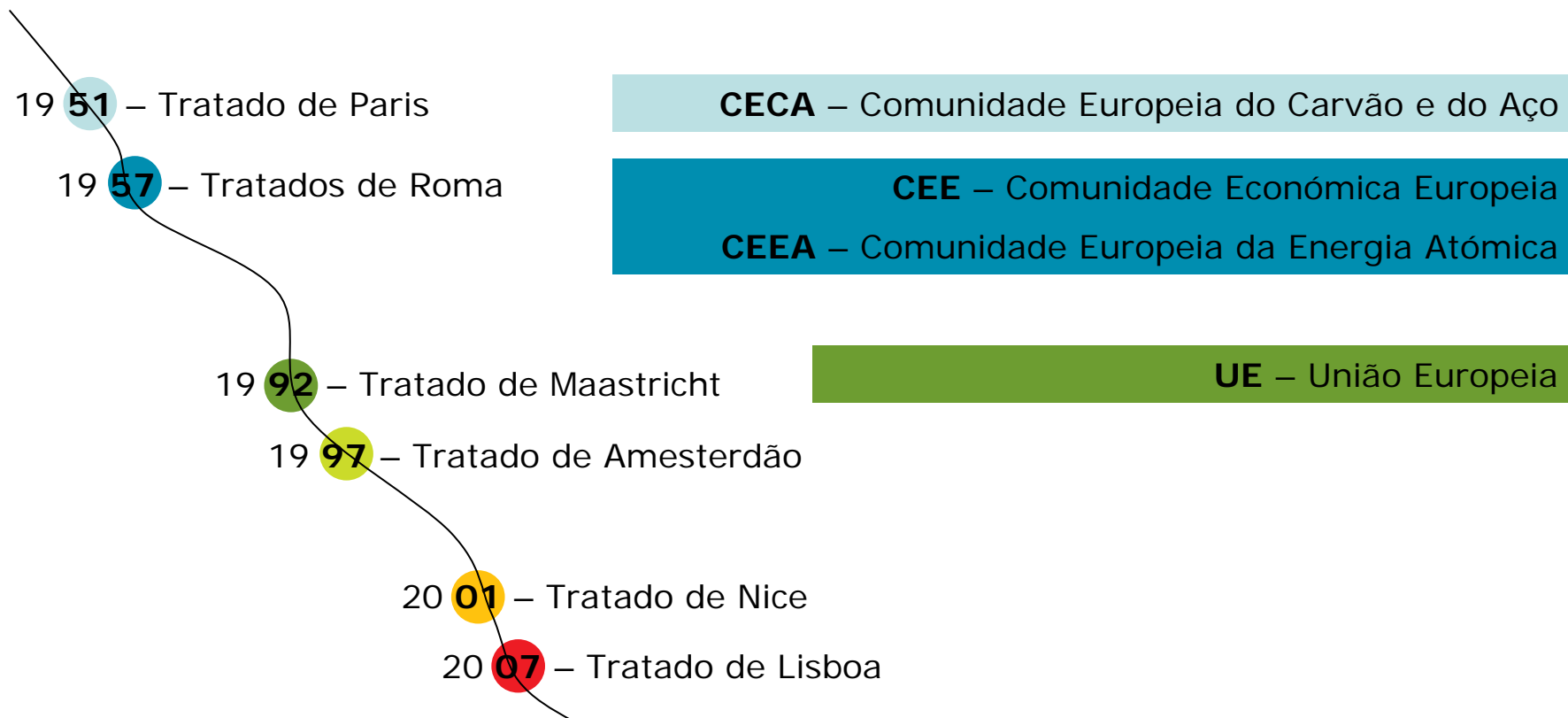
2004

2007





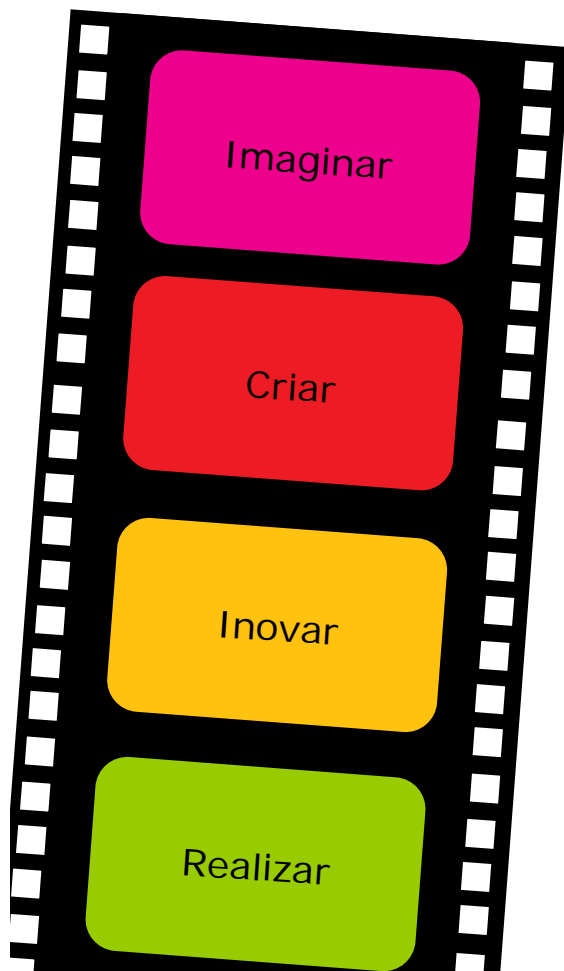
O caminho da UE





O Ano Europeu

A União Europeia, anualmente ou de dois em dois anos, escolhe um **tema** com o objectivo de **sensibilizar o cidadão europeu** e de chamar a atenção dos **governos nacionais** para algumas questões.



O Ano Europeu existe desde 1983 (Ano Europeu das PME e do Artesanato).

20 09

Ano Europeu da Criatividade e Inovação



O Ano Europeu



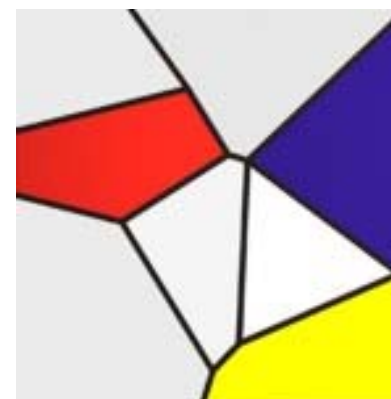
Criatividade?

capacidade de produção do artista, do descobridor e do inventor que se manifesta pela originalidade inventiva

faculdade de encontrar soluções diferentes e originais face a novas situações

Inovação?

concretização bem sucedida de novas ideias



Que relação existe entre elas?

A **Criatividade** é a base para a **Inovação**, para que se concretizem novas ideias é necessário que estas surjam em primeiro lugar



O Ano Europeu

OBJECTIVO: Apoiar os Estados-Membros na promoção da criatividade e da inovação

Coordenador Nacional do Ano Europeu da Criatividade e Inovação
Coordenador Nacional da Estratégia de Lisboa e do Plano Tecnológico

CARLOS ZORRINHO

Embaixador

LEONEL MOURA

O programa está organizado em torno de 8 verbos que representam as áreas de aplicação da criatividade:

★ Aprender

★ Comunicar

★ Cooperar

★ Criar

★ Imaginar

★ Inventar

★ Realizar

★ Viver



O Ano Europeu

Comunicar: iniciativas que desenvolvam de forma criativa o uso da língua portuguesa e da literatura e que reforcem a relação entre povos e culturas;

Aprender: iniciativas que reforcem o uso da criatividade no processo educativo e na aprendizagem ao longo da vida ou que reforcem as competências criativas;

Inventar: iniciativas dedicadas ao papel da ciência e tecnologia e da cultura científica e tecnológica na evolução da sociedade e do conhecimento humano, mostrando alguns exemplos da capacidade científica e tecnológica em Portugal;

Criar: iniciativas que visem facilitar o desenvolvimento de ideias com potencial económico, nomeadamente as indústrias criativas, e o seu papel determinante na economia das cidades;

Realizar: iniciativas que reflitam a importância e aplicação da criatividade na iniciativa privada ou empreendedorismo como factor crucial de desenvolvimento económico e criação de riqueza;

Cooperar: iniciativas que resultem de novas soluções de organização social, quer as que visem combater a pobreza e exclusão quer as que promovam uma maior cooperação comunitária;

Viver: iniciativas ligadas à importância e aplicação da criatividade em contexto urbano e o seu contributo para a melhoria das condições de vida dos cidadãos, bem como para a competitividade económica dos territórios/cidades;

Imaginar: Iniciativas que desenvolvam as diversas formas de expressão artística, como música, teatro, cinema, artes circenses e plásticas.





Criatividade e Inovação. Porquê?

Anos **90**

PC | Processador Intel | Microsoft Windows | DVD | Internet | E-mail | Telemóvel | Clonagem da ovelha Dolly |
Identificação do ADN | União Europeia | Euro | Organização Mundial do Comércio

economia global

revolução tecnológica

sociedade em constante **inovação** e **mudança**

TECNOLOGIA

CAPITAL HUMANO

CONHECIMENTO



Criatividade e Inovação. Porquê?



“O potencial criativo e de inovação dos cidadãos europeus representa o pilar chave no qual se baseia não apenas o futuro económico da Europa mas também o seu desenvolvimento cultural.”

Milan Zver, Ministro Esvoleno para a Educação e o Desporto

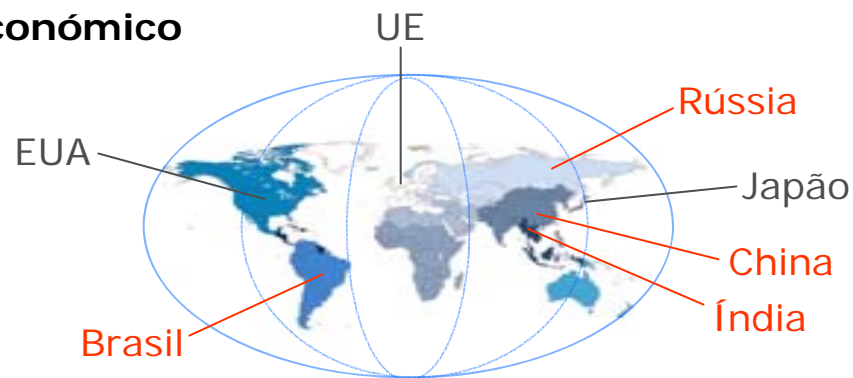
Estimular a criatividade e a **inovação** dos cidadãos Europeus e **alertá-los** para a importância destes factores foram as bases para a declaração de 2009 como

Ano Europeu da Criatividade e da Inovação

Criatividade e Inovação. Importância?



A nível económico



Os casos da China e da Índia têm elevadas taxas de crescimento económico.

CHINA

Emergiu economicamente nos anos 80, usando a enorme **poupança interna** para construir a sua **infraestrutura**.

Recorre ao **Investimento Directo Estrangeiro** para construir **fábricas** e para ganhar a **expertise** necessária.

ÍNDIA

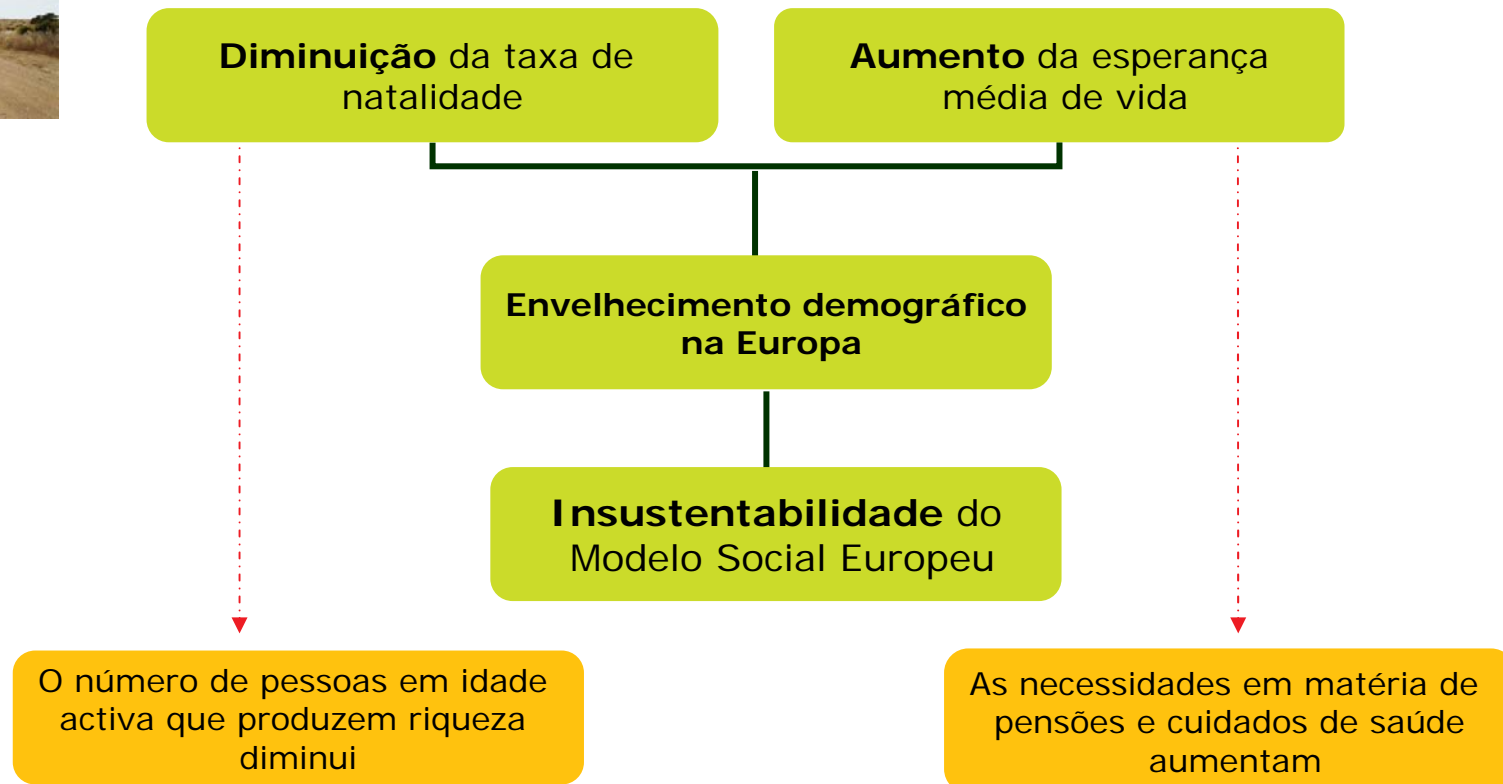
Começou a sua descolagem económica nos anos 90, estando a transformar-se num grande centro de competências à escala mundial, nas **indústrias** baseadas na **economia do conhecimento**, tais como **software** e serviços de **alta tecnologia**.

Fazer da União Europeia, até **2010**, a economia baseada no **conhecimento** mais **dinâmica** e **competitiva** do mundo, capaz de garantir um crescimento económico **sustentável**, com mais e melhores **empregos**, e com maior **coesão social** e respeito pelo **ambiente**.

Criatividade e Inovação. Importância?



A nível social

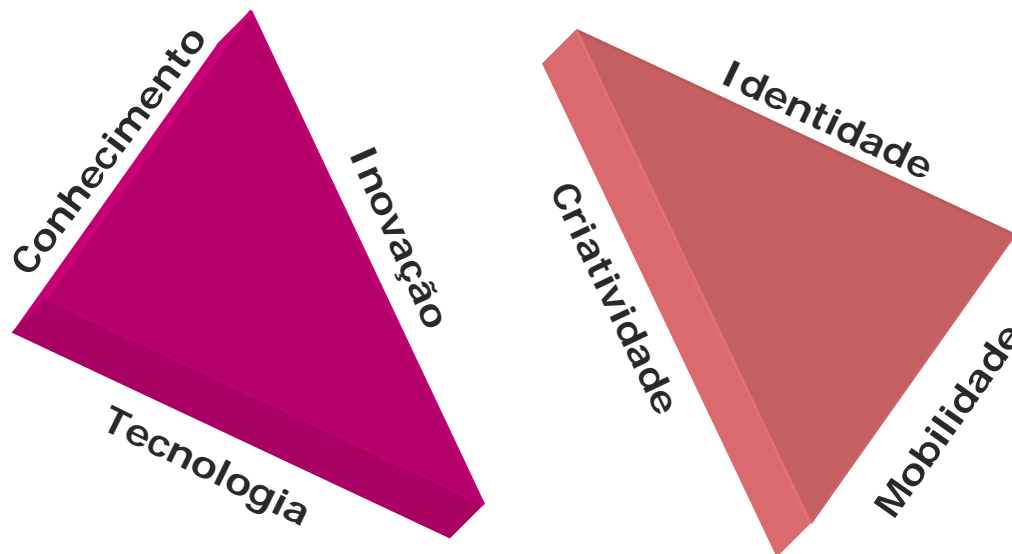
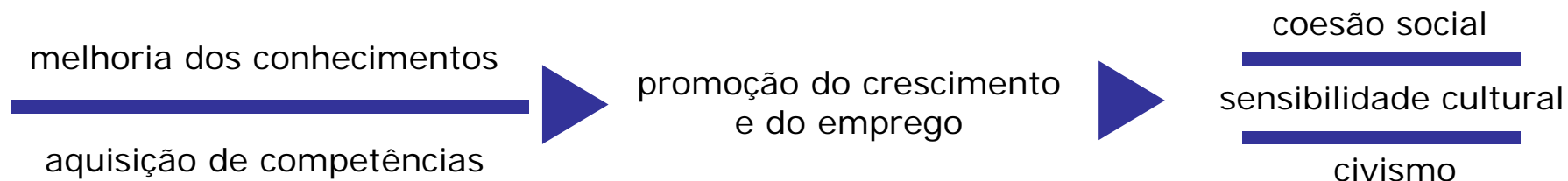


Encarar a mudança não como uma ameaça mas como uma **oportunidade**, e as novas ideias não com receio mas com **entusiasmo**.



Criatividade e Inovação. Como fomentar?

Através da **Educação** e da **Formação**





Educação e Formação

Programa Aprendizagem ao Longo da Vida

Comenius | Erasmus | Leonardo da Vinci | Grundtvig |
Programa transversal | Jean Monnet

Promoção da aprendizagem ao longo da vida e não apenas dentro de um determinado período escolar.

Aposta no desenvolvimento de **competências essenciais** de aprendizagem:

- competências matemáticas
- competências básicas em ciências e tecnologia
- capacidade de aprender a aprender
- espírito de iniciativa
- espírito empresarial
- sensibilidade e expressão culturais
- competências sociais e cívicas

Cultura de ensino favorável à abertura, à criatividade e ao talento.

O ensino deve acompanhar a dinâmica do mundo actual, oferecendo recursos de pensamento e análise crítica.

Aposta em novos modelos de ensino em detrimento de abordagens simplesmente teóricas, substituindo-as por uma aprendizagem mais centrada na participação activa do aluno no processo de reflexão e interpretação.



Educação e Formação

Acções desenvolvidas em Portugal



Ligação à Internet em Banda Larga de Todas as Escolas Públicas do País

Acção concluída em Janeiro de 2006. Todas as escolas públicas (básico e secundário) estão ligadas à Internet de banda larga. Prossegue o aumento de largura de banda para as ligações das escolas que envolvem ensino secundário.

Novas Oportunidades

Programa que visa contrariar o insucesso e o abandono escolar e qualificar os activos que não completaram o 12º ano de escolaridade.

e-escola | e-professor | e-oportunidades | e-escolinha

Cada aluno um computador. Promoção das novas tecnologias no ensino.



Conclusões

Ajudar a promover um dos objectivo definidos pela **Estratégia de Lisboa**: a aposta no desenvolvimento da educação.

Contribuir para o reforço do programa de trabalho **Educação e Formação para 2010**: visa tornar os sistemas de ensino e formação europeus uma referência na cena mundial, bem como equipar melhor os cidadãos para enfrentarem os desafios de uma sociedade moderna e assente no conhecimento.

Servir de apoio ao **Programa Aprendizagem ao longo da vida 2007-2013**: cujos objectivos são contribuir para o desenvolvimento da Comunidade enquanto sociedade do conhecimento avançada, promovendo os intercâmbios, a cooperação e a mobilidade entre os sistemas de ensino e formação na Comunidade

Consonância com os objectivos e o trabalho do novo **Instituto Europeu de Inovação e Tecnologia**.

Explorar os resultados do **Ano Europeu do Diálogo Intercultural (2008)**, ao insistir nas capacidades interpessoais e interculturais para a promoção da criatividade e da inovação num ambiente diverso.



Qual o ano europeu que se comemora em 2009?

- O Ano Europeu da Criatividade e da Inovação
- O Ano Europeu da Educação e da Formação
- O Ano Europeu da Ciência e da Investigação



Qual o lema do Ano Europeu da Criatividade e da Inovação?

- Inventar – Fazer - Acontecer
- Pensar – Inovar - Fabricar
- Imaginar – Criar – Inovar



Porquê a escolha deste tema?

- Porque foi feita uma sondagem em todos os países membros e este foi o tema mais votado.
- Porque o Ano Europeu anterior tinha sido dedicado ao Diálogo Intercultural, e este tema é a sua continuação lógica
- Porque o tema escolhido reflecte sempre uma preocupação da UE e dos Estados-Membros, e no mundo de hoje, marcado por mudanças contínuas e por uma economia globalizada é importante estimular o potencial criativo e de inovação dos cidadãos



Esse potencial criativo e de inovação dos cidadãos é fundamental para...

- ... por um lado fomentar o desenvolvimento da economia europeia e por outro facilitar o desenvolvimento social, permitindo que os cidadãos se integrem na sociedade contemporânea
- ... que a Economia europeia suplante a economia norte-americana
- facilitar a mobilidade de estudantes e trabalhadores no seio da UE



Quais os 3 elementos da "tríade do conhecimento"?

- A Educação, a Ciência e a Tecnologia
- A Educação, a Inovação e a Investigação
- A Educação, a Economia e o Desenvolvimento



Quanto tempo deve durar o período de educação e aprendizagem dos cidadãos?

- Deve ser uma aprendizagem ao longo da vida e não apenas dentro de um determinado período escolar
- Os 9 anos de escolaridade obrigatória
- Os anos da escola junto com os anos da universidade



Links úteis

Site Nacional do Ano Europeu da Criatividade e Inovação

<http://criar2009.gov.pt/>

Site Europeu do Ano Europeu da Criatividade e Inovação

http://www.create2009.europa.eu/index_en.html



Parlamento Europeu – Legislação relativa ao Ano Europeu da Criatividade e Inovação

<http://www.europarl.europa.eu/oeil/file.jsp?id=5617032Inovação>

Comissão Europeia- Direcção Geral da Educação e da Cultura

http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/index_pt.html

Portal do Centro de Informação Europeia Jacques Delors

<http://www.eurocid.pt/>

Aprender a Europa

<http://www.aprendereuropa.pt>