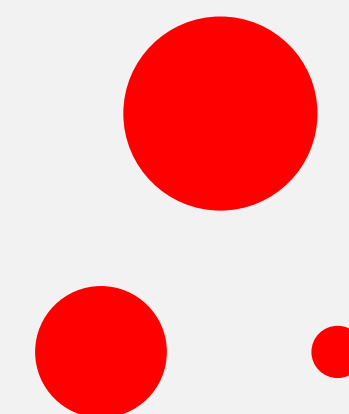




iLAB

LABORATÓRIO DE INOVAÇÃO



O ILAB proporciona aos alunos explorar a sua imaginação e criatividade. Participam de uma ampla variedade de atividades e desafios voltados para ciência, tecnologia, engenharia e matemática.

Desenvolvem habilidades para resolverem problemas, estimulado o olhar crítico além do senso comum. Os alunos são provocados a pensar, inovar, conhecer e investigar.

A aprendizagem é dinâmica e significativa.



VOCÊ NA TELA

Projeto extra curricular que proporciona aos adolescentes um ambiente educativo com acesso as informações e estruturas necessárias para produção de vídeos tornando o aprendizado significativo. Além do conhecimento técnico o aluno estará reforçando a autoestima e segurança, aprimorando a arte da empatia, vencendo o medo de falar em público e adquirindo técnicas de expressão oral e corporal.

FEIRA DE CONHECIMENTO

Uma oportunidade para os alunos divulgarem o conhecimento adquirido em sala de aula, além de desenvolver uma capacidade multidisciplinar, já que o evento costuma abordar diversos temas. O estudante participa de forma ativa do processo de aprendizado, decidindo os objetos e temas de estudo que serão apresentados, participando da organização do evento e estabelecendo diálogo com outros grupos da escola, além da própria turma da sala de aula. A feira é um complemento ao aprendizado obtido em sala de aula, pois pode integrar diferentes disciplinas e fazer o aluno perceber como ele pode ser aplicado na prática.



LABORATÓRIO DE CIÊNCIAS

Ambiente que proporciona uma aprendizagem mais dinâmica e investigativa através da realização de experimentos e pesquisas. As atividades realizadas no laboratório podem despertar a necessidade a curiosidade e conseqüentemente o interesse do aluno na observação de fenômenos estudados em aula teórica, além de ampliar a interação dos alunos entre eles e o professor



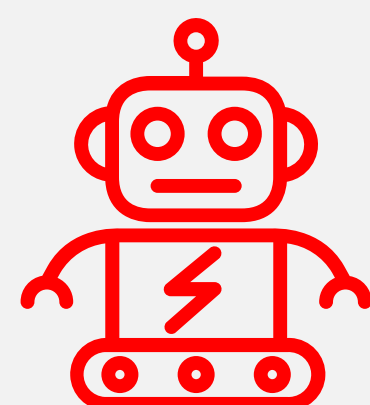
MINECRAFT EDUCATION

Através do programa bilíngue os alunos das turmas de ensino fundamental II possuem aulas de Minecraft Education. Essa ferramenta é mundialmente conhecida entre as crianças e nossos alunos aprendem se divertindo.

Usando a gameficação, os alunos são convidados a resolver desafios no mundo minecraft desenvolvendo habilidades de cooperação, criatividade e outras competências do século XXI como competências tecnológicas, negociação e divisão de tarefas. Competências e habilidades essas que são cada vez mais necessárias no mundo conectado e desafiador em que vivemos.

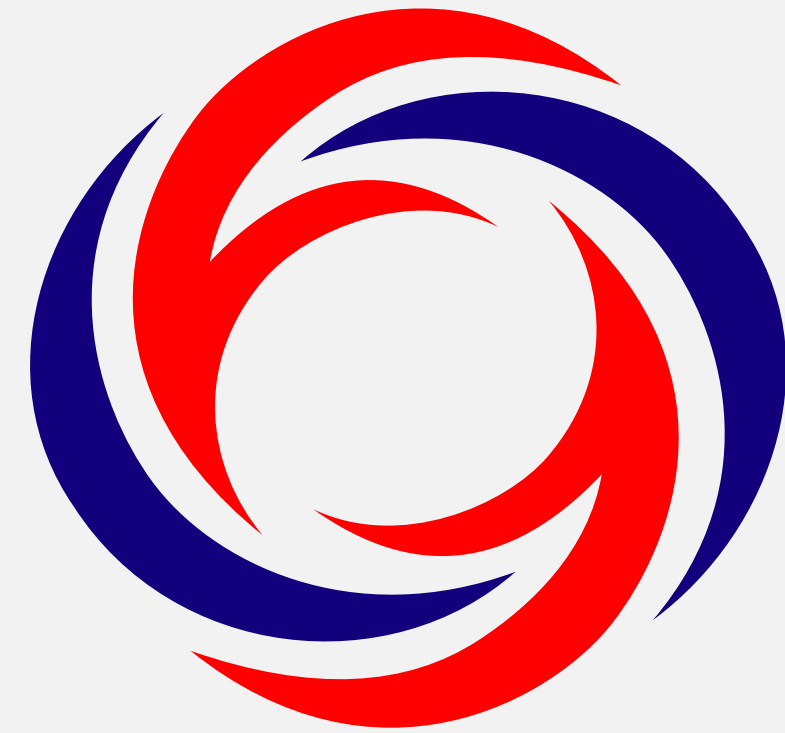
MICRODUINO EDUCATION (8º ANO)

A ferramenta tecnológica Microduino ajuda o aluno a resolver problemas e apresentar soluções, utilizando o inglês como meio de comunicação eficaz. Por meio de placas eletrônicas, eles vivenciam uma experiência lúdica de aprendizado de ciências, matemática, engenharia, programação de arte e tecnologia educacional.



ROBÓTICA

Robótica é uma proposta educativa que busca incentivar os alunos a pensarem de forma eficiente, lúdica, prática e criativa resolvendo os problemas assimilando assim os conceitos aprendidos com a experimentação prática, mediante o trabalho colaborativo no cotidiano dos níveis de robótica.



CECAM

Educamos para mudar o mundo.