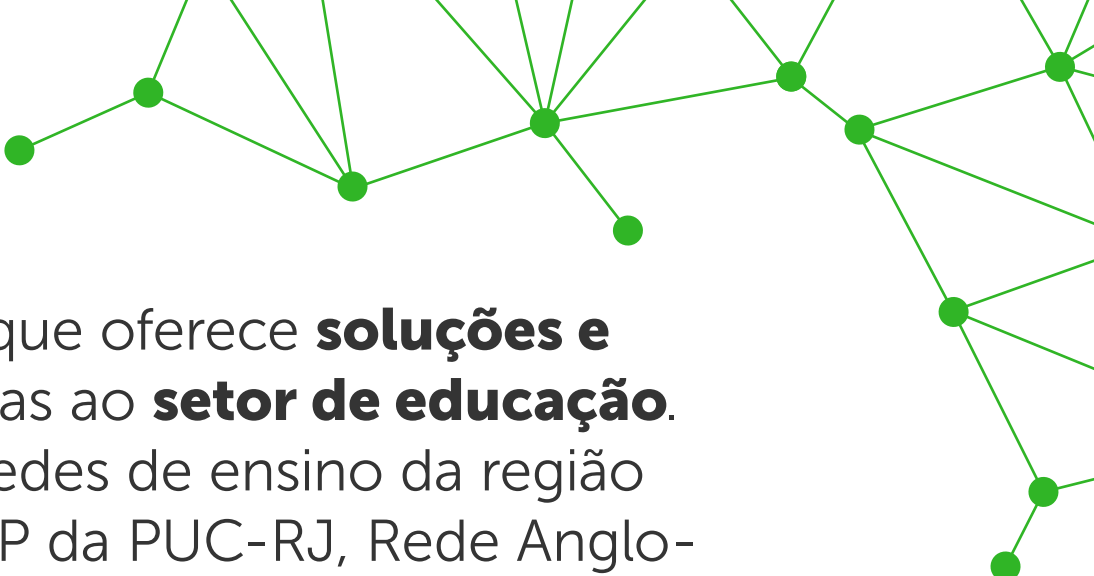




Sala STEAM do Colégio Anglo-Americano



**SOLUÇÕES INTELIGENTES MUITO ALÉM DA ROBÓTICA,
DA APROVAÇÃO NO ENEM E DOS LIMITES DA SALA DE AULA!**




Somos uma empresa inovadora que oferece **soluções e plataformas inteligentes** voltadas ao **setor de educação**. Estamos presentes em grandes redes de ensino da região sudeste e nordeste, como no CAP da PUC-RJ, Rede Anglo-Americano de Ensino e Rede Franciscanas de Ensino.

Para trilhar uma trajetória de sucesso nos tempos atuais, é preciso ser **Neural!** Como neurônios, precisamos buscar o saber continuamente, estar aptos a aplicá-lo de forma inteligente, a nos adaptar e criar conexões éticas, sinérgicas e eficientes a todo momento: conosco (intrapessoal), com o próximo (interpessoal) e com o ambiente em que vivemos.

É essencial **aprender fazendo**, colocando a mão na massa, aliando a teoria à prática, por meio de experimentos e projetos, desenvolvendo, dentre outros, as **inteligências tecnológica, empreendedora, socioemocional e financeira** dos educandos.

Para colocar tudo isso em prática, a i9group desenvolveu duas soluções inteligentes, ofertadas sob diferentes pacotes, com **preços acessíveis** e contendo benefícios direcionados às necessidades de cada escola:





EXCELÊNCIA

9group

EDUCACIONAL

1

Disciplina Inteligência Tecnológica e Empreendedora

Os educandos são incentivados, anualmente, a criar e gerir projetos empreendedores e tornam-se **Makers**, ao aprender a programar robôs, dispositivos de automação, jogos, aplicativos, desenhos 3D, websites, bem como protótipos tecnológicos envolvendo eletrônica e mecânica. A **Cultura Maker Educacional** objetiva tornar hábito o aprendizado teórico por meio do prático, da “mão na massa”. Na i9group, incentivamos o desenvolvimento de projetos Maker sob metodologia STEAM.

Ela objetiva educar por meio da criação de projetos multidisciplinares que integrem conceitos das áreas de ciências, tecnologia, engenharia, artes e matemática. Eles são desenvolvidos em **Espaços Maker-STEAM**, áreas projetadas pela i9group com aspectos arquitetônicos amigáveis e personalizados que incentivam a curiosidade, a experimentação, a interação, o trabalho em equipe e o desenvolvimento da criatividade e das habilidades socioemocionais dos alunos. Aprender fazendo, além de fazer parte da educação moderna, desperta aptidões e melhora o desempenho escolar dos alunos.

A implementação da disciplina pode abranger os serviços a seguir:



Anyone Can Code:

Criação de robôs, automações, jogos, APPs e muito mais!



Formação Integral

Aprendendo a lidar com design, programação e prototipação!



Mão na massa

Espaços imersivos e eficientes para aprender fazendo!



Anyone Can Tube

Espaços para os alunos desenvolverem a oratória e se tornarem YouTubers!



Empreendedorismo

Desenvolvemos aspectos socioemocionais e empreendedores!



Capacitação In-school

Educadores capacitados na escola para disseminar a cultura STEAM!



Competições

Trabalho em equipe nas Batalhas Maker do i9Challenge, realizadas no colégio!



Eventos

Eventos de divulgação no colégio, para expor projetos, fidelizar e atrair alunos!



Ensino Híbrido

Mídia Social i9learn atrelada à disciplina Inteligência Tecnológica!

Mídia Social i9learn

Provavelmente, a primeira Mídia Social voltada à educação! Ela oferece aos alunos a oportunidade de realizar suas atividades acadêmicas de forma dinâmica, prática e lúdica, por meio de quizzes, inclusive na forma de **games** no formato RPG. Além disso, perguntas cotidianas (como curiosidades, esportes e games), são intercaladas à acadêmicas, tornando a aprendizagem mais prazerosa.

Os **dados** gerados são transformados em relatórios e gráficos que descrevem a performance individual e coletiva dos estudantes. Eles têm acesso a conteúdos didáticos no perfil de seus professores em forma de blog com imagens, videoaulas e arquivos para download. De forma similar, o conhecimento pode ser compartilhado através do **caderno virtual** de cada aluno com postagens privadas ou públicas.

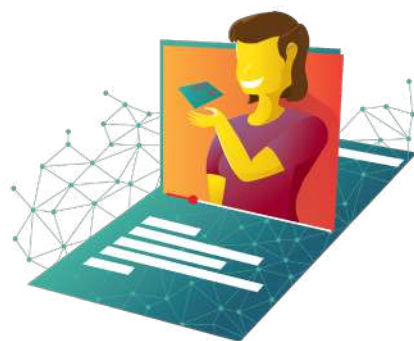
A i9learn facilita a implementação do **Ensino Híbrido**, aliando o ensino online ao presencial e permitindo que o tempo em sala de aula seja otimizado. **Conecta educandos e educadores** e empodera os professores para melhor gerir seus educandos e se tornar **EduTubers e EduBloggers**, YouTubers e Bloggers da Educação, respectivamente.

A implementação da Mídia Social i9learn pode abranger os serviços a seguir:



Quizzes Anywhere

Atividades realizadas de qualquer lugar e usando diferentes tecnologias!



EduBlogs

Blog exclusivo para professores e acessado pelos alunos em múltiplos formatos!



Saber Compartilhado

Caderno Virtual multimídia de cada aluno para postar anotações.



Gamificação

Utiliza técnicas de jogos para desafiar e engajar os alunos nas atividades escolares.



Desafios

Campeonatos com o objetivo de incentivar a busca constante pelo saber.



Espaço Edutube

Associa a educação presencial à online e empodera professores.



Business Intelligence

Dados demonstram o desempenho individual e coletivo dos alunos.



Marketing

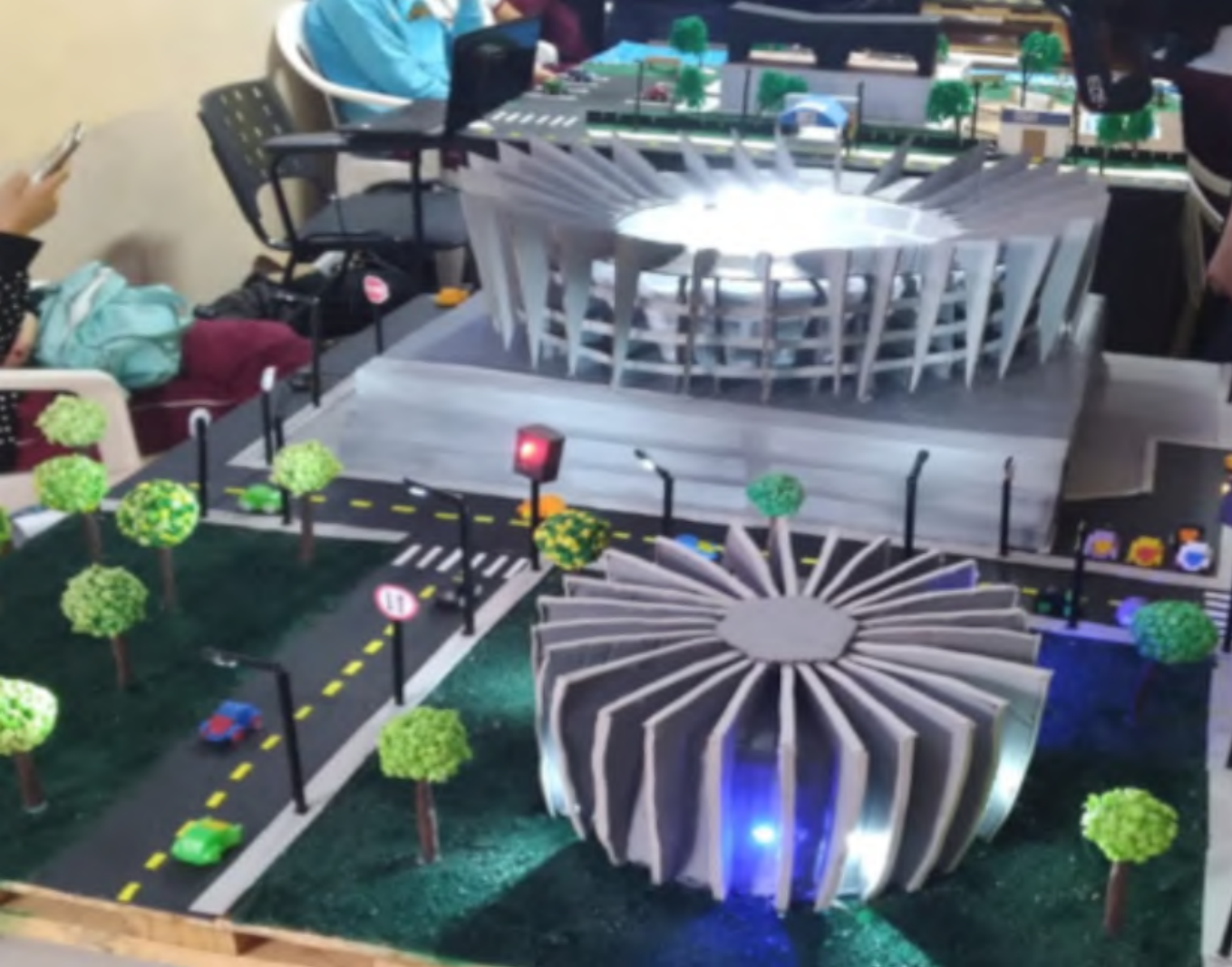
A plataforma permite aos colégios inserir banners, vinhetas e exibir anúncios.



Excelência Acadêmica

Permite a criação de banco de dados que pode ser comercializado.

Maquetes tecnológicas desenvolvidas pelos
alunos do Colégio Franciscano Coração de Maria



CONECTE-SE. SEJA NEURAL!

www.i9group.com.br

contato@i9group.com.br

(21)3492-3000 ou (21)98849-5167

