

Colégio Dante Alighieri

Solução Implantada: O colégio conta com dois laboratórios equipados com a lousa interativa SMART Board SB-580, um projetor digital, um Vídeo Presenter SVP-6000 e o sistema Robotel M160 com terminal de diálogo para 20 alunos e móveis projetadas por nós.

Mais integração com o auxílio do SynchroEyes e da lousa interativa SMART Board

Investir em tecnologia e aprimorar o conhecimento de informática de seus alunos sempre foi um dos principais objetivos do Colégio Dante Alighieri. Tanto que a escola vem desenvolvendo trabalhos neste sentido desde 1994. O projeto ganhou um toque de sofisticação há um ano, há um ano, com a chegada da lousa interativa SMART Board, do Samsung Vídeo Presenter e do software SynchroEyes da SMART Technologies para complementar seu aparato tecnológico.

Atualmente o Dante tem três SMART Boards instaladas em salas exclusivas para a realização de aulas ou laboratórios que exigem uma apresentação mais detalhada da matéria. A oficina de robótica, por exemplo, é a que mais utiliza essas tecnologias. Principalmente o software SynchroEyes. "Nas oficinas de robótica são colocadas situações para os alunos que eles só conseguem resolver por meio da aprendizagem colaborativa, ou seja, eles precisam trocar informações entre si. Com o SynchroEyes essa integração ficou mais acessível por causa

dos recursos de gerenciamento e controle dos computadores. Assim, professores e alunos compartilham das mesmas informações de forma mais dinâmica", explica Valdenice Minatel M. De Cerqueira, coordenadora de Informática do colégio.

O trabalho desenvolvido pelo Dante com a SMART Board começou com a disciplina de matemática, mas todos os cursos já utilizaram a SMART Board para dar aula. Desde o ensino fundamental ao ensino médio. "Nós agendamos as aulas para que todos os professores possam usar a lousa interativa de forma diferenciada, explorando seus recursos para dar uma aula

"...professores e alunos compartilham das mesmas informações de forma mais dinâmica..."

acima da média, com mais interesse, novidade e interatividade", descreve a coordenadora.

Valdenice conta que o colégio utiliza outras tecnologias integradas à SMART Board para realizar diferentes aulas. "Nossa integração vai desde a robótica, passando pelo SynchroEyes, por softwares de simulação, que nós temos utilizado bastante, a material impresso, que hoje podemos apresentar na SMART Board,



por possibilitar sua Interatividade. Até aquele material que pensamos em reformular, por ser estático, ganhou dimensão com a SMART Board e continuamos utilizando", comenta.

Quanto à produtividade, a coordenadora conta que não foi somente o desempenho dos alunos que aumentou com a incorporação da SMART Board. Os professores também precisaram estudar mais para ministrar as aulas. "O que acontece é que a SMART Board acaba tornando a aula mais completa e o professor tem que buscar novos recursos para uma boa exposição. Além de ampliar o conteúdo, ele também precisa conhecer a SMART Board para poder utilizar todos os domínios que ela disponibiliza", diz.

Parte desses arquivos expostos nas salas de aula, são disponibilizados na Internet para os alunos. "Há uma preocupação para que tudo o que o professor passou na sala de aula, principalmente em laboratórios, fique com o aluno e não seja apenas um contato formal com o conteúdo. E o fato dele poder retomar isso em casa é importante para o aprendizado", comenta.



Interactive Whiteboards



Multimedia Furniture



Software

Scheiner

Distribuidor autorizado

SMART
Technologies Inc.