

kids' computer club

asbl

Kids' Computer a.s.b.l TVA: 430 330 305

31 av. René Gobert - 1180 Bruxelles

ING: 310-0369191-95 Fax 02/374 75 87

E-mail: secretariat@kidscomputer.be

Site: www.kidscomputer.be

Le secrétariat est ouvert tous les jours de 10h à 18h,
samedi de 9h à 13h - Fermé dimanche et lundi.

COURS 2008/2009

**LANGUES - SPORTS - ARTS
CULTURE - INFORMATIQUE**

Editeur et expéditeur responsable:
Marie Claire Narciso Guerreiro de Vilhena



02 374 27 08

CULTURE - SPORT - DETENTE

REPRISE DES COURS LE VENDREDI 19 SEPTEMBRE 2008

Les cours ont lieu : mardi, mercredi, jeudi et vendredi après l'école ainsi que le samedi matin.

INFORMATIONS UTILES

- Pour les activités sportives, une tenue de sport est indispensable, sans oublier les chaussures de gymnastique.
- Pour le judo, chaque enfant devra obligatoirement être muni de son kimono.
- Pour les activités artistiques, prévoir un tablier.

Tout nouveau cours peut-être créé sur demande dès qu'un quota suffisant d'élèves est atteint

MODALITÉS D'INSCRIPTION

- La participation aux activités durant les périodes scolaires est réservée aux membres. Les membres du club bénéficient d'un accès aux machines quand ils le souhaitent et dans la mesure des disponibilités.
- Pour chaque activité choisie, les enfants y participent à raison de plusieurs séances par semaine selon votre choix.
- A l'inscription les enfants choisissent le jour et l'heure de leurs cours et se présenteront chaque semaine selon l'horaire choisi.



- Lors de l'inscription à une session scolaire (de septembre à juin), il **doit être versé une cotisation unique, qui la rend définitive**. La cotisation permet de placer les enfants dans un environnement privilégié : matériel, supports pédagogiques, infrastructure logistique.
- Les inscriptions en cours d'année sont acceptées.
- Les enfants sont groupés en fonction de leur âge et de leur niveau. Nous recherchons la meilleure homogénéité au sein de chaque groupe, afin que les enfants se sentent bien et progressent au même rythme.



Coût des abonnements par semestre

15 séances

Langues à partir de 3 ans et sans limite d'âge: 1h30 <i>au choix : néerlandais, anglais, français, allemand, espagnol, russe, chinois</i>		268€
L'espagnol via le film d'animation à partir de 5 ans et sans limite d'âge: 1h30		315€
L'anglais par l'art et la culture à partir de 7 ans et sans limite d'âge: 1h30		315€
Le néerlandais ou l'anglais par le chant 9 à 12 ans: 1h		210€
Informatique pédagogique: LOGO 4 à 6 ans: 1h à partir de 7ans: 1h30		268€ 395€
Windows+Internet à partir de 7 ans et sans limite d'âge: 1h30		395€
Création de sites web <i>du + simple au + professionnel</i>		395€
Divers langages de programmation à partir de 12 ans: 1h30		395€
Atelier BD/Dessin Animé/Film d'animation à partir de 10 ans et sans limite d'âge: 2h		504€
Atelier Cinéma (réalisation de films) à partir de 8 ans et sans limite d'âge: 1h30		394€
Atelier de stylisme à partir de 8 ans et sans limite d'âge: 1h30		394€
Culture Mythes et Histoire	De 6 à 16 ans: 1h30	315€
Dessin/Peinture/Histoire de l'art	De 3 à 5 ans: 1h De 6 à 16 ans: 1h30	210€ 315€
Basket	De 3 à 7 ans: 1h De 8 à 16 ans: 1h30	184€ 268€
Judo	De 5 à 7 ans: 1h De 8 à 16 ans: 1h30	184€ 268€
Multisports	De 4 à 6 ans: 1h De 7 à 12 ans: 1h30	184€ 268€
GRS (<i>Gymnastique Rythmique Sportive</i>)	De 4 à 6 ans: 1h De 7 à 16 ans: 1h30	184€ 268€
Initiation musicale	De 3 à 7 ans: 1h	184€
Pour les plus petits de 1 à 3 ans accompagnés d'un adulte (un seul groupe mercredi 10h45 - 11h30)		184€

Les cours sont à payer anticipativement par semestre ou annuellement. Si annuel, réduction de 5%.

FORFAIT POUR LE MERCREDI APRÈS-MIDI UNIQUEMENT POUR LES PETITS DE 3 À 7 ANS
3 ACTIVITÉS AU CHOIX : 3ans = 550€ 4-5ans = 620€ 6-7ans = 780€

Date des cours du 1er semestre

	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI
S E P T E M B R E				19	20
	23	24	25	26	27
	30				
O C T O B R E		01	02	03	04
	07	08	09	10	11
	14	15	16	17	18
	21	22	23		
Congé de Toussaint du 24 octobre au 1^{er} novembre inclus					
N O V E M B R E	04	Fermé le 5	06	07	08
	Fermé le 11	12	13	14	15
	18	19	20	21	22
	25	26	27	28	29
D E C E M B R E	02	03	04	05	06
	09	10	11	12	13
	16	17			
	Congé de Noël du 18 décembre au 3 janvier inclus.				
J A N V I E R	06	07	08	09	10
	13	14	15	16	17
	20	21	22	23	24
	27	28	29	30	31

et du 2e semestre

	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI
F E V R I E R	03	04	05	06	07
	10	11	12	13	14
	17	18	19		
	Congé de carnaval du 20 au 28 février inclus				
M A R S	03	04	05	06	07
	10	11	12	13	14
	17	18	19	20	21
	24	25	26	27	28
A V R I L	Fermé le 1^{er}		-	03	04
	Congé de Pâques du 6 au 23 avril inclus				
	Fermé le 22		-	24	25
	28	29	30		
M A I	Fermé du 1^{er} au 3 mai inclus				
	05	06	07	08	09
	12	13	14	15	16
	Congé de l'Ascension du 19 au 23				
J U I N	26	27	28	29	30
	02	03	04	05	06
	09	10	11	12	13
	16	17	18	19	20
J U I N	23	24	25	26	27

Le logo, constamment au service du projet...

Lorsqu'il utilise le langage logo, l'enfant est lui-même le moteur de son projet. En effet, le logo induit une sorte de micro milieu dans lequel l'enfant s'exprime en fonction de ce qui lui tient le plus à cœur. Cette méthodologie spécifique centrée sur le projet a été étudiée comme étant l'une des pratiques pédagogiques les plus efficaces. Progressivement, l'enfant veut faire du logo, et donc apprend pour augmenter les qualités graphiques, techniques, ou syntaxiques de sa réalisation.

Le logo suscite le raisonnement

Afin de mener son projet à bien, l'enfant devra, inconsciemment parfois, trouver bon nombre d'astuces. Effectivement, à travers certaines programmations, il aura la possibilité d'encoder des structures de plus en plus complexes et abstraites. Son programme s'enrichit à chaque séance.

Une logique mathématique s'acquiert donc au fil de ces expériences avec la machine. Dans un premier temps, l'enfant va exploiter des structures prédéfinies, mais il va très vite anticiper, créer, essayer, inventer des instructions complémentaires, sans cesse renouvelées et adaptées.

Le logo apprend la rigueur

Cet aspect du langage logo reste l'un des plus riches pour l'enfant et son «facilitateur». De façon analogue aux langages de programmation pour adultes, le logo nécessite l'emploi d'instructions précises. Il ne sera pas question d'oublier un espace ou une lettre! Ces problèmes, l'enfant devra les surmonter par la réflexion, la recherche de l'erreur et surtout par un investissement personnel et sa persévérance. La plupart du temps, cela amène le duo professeur-enfant à terminer un projet beaucoup plus ambitieux que l'idée prévue au départ. La relation construite entre ces deux acteurs constitue d'ailleurs un ingrédient indispensable à l'aboutissement de la réalisation.

Compétences «transversales» et «disciplinaire» en logo

Au milieu de tout cela, «notre moteur» y apprendra également l'autonomie, l'ini-

tiative, l'utilisation d'outils, l'analyse d'autres programmes, la communication avec ses pairs, la recherche de nouvelles primitives (ce qui constitue le dictionnaire du langage logo), ... Il devra se donner une stratégie de recherche, traiter l'information qu'il trouve et la mettre en oeuvre dans son projet.

Cela ne peut être possible que si l'enfant apprend à analyser ses démarches et à avoir confiance en lui.

En ce qui concerne les compétences liées aux matières scolaires, je ne pourrais me permettre de toute les énoncer ici, tant elles sont nombreuses. Que ce soit en mathématiques (structurer l'espace, et ses composantes, calculer sur les nombres, établir des liens logiques et mesurer des longueurs), en français, en développement artistique, ou même simplement en éveil, l'enfant y trouvera son compte... Voici toutefois quelques exemples :

- * connaissance intuitive et expérimentale de la notion d'angle.
- * coordonnées d'un point dans l'espace.
- * construction des polygones
- * les 4 opérations de base
- * utilisation concrète des intégrales
- * opérateurs logiques (si, sinon, et, ou, alors, ...)
- * savoir lire, écrire, parler, écouter
- * concepts de temps, de rythmes, de notes, de couleurs, ...

Le logo familiarise l'enfant avec la logique de programmation et l'utilisation de l'ordinateur comme outil.

Tout ce qui est évoqué précédemment se fait évidemment à travers la machine, non-dotée d'intelligence, dont les seules facultés sont la mise en mémoire et la restitution d'informations.

L'enfant pourra donc modifier sa perception première de l'informatique pour comprendre le fonctionnement général d'un ordinateur et pouvoir ainsi approfondir ces concepts comme bon lui semble.

Enrichi par cette expérience, il pourra toujours découvrir plus en profondeur le logo, jongler avec des notions abstraites, échanger avec d'autres ses idées, demander de l'aide, et surtout, apporter la sienne...

Bravo aux enfants qui s'accrochent, même si je n'ai pas insisté sur le plaisir réel que procure le logo à tout âge!

LOGO DERNIÈRE GÉNÉRATION : MICROMONDES PRO

MicroMondes Pro”, dernière version en date du “langage Logo” permet aux étudiants de se familiariser avec les environnements graphiques actuels, de créer des projets dynamiques et interactifs ainsi que de les envoyer sur Internet.

L'enfant y découvrira non seulement la logique de conception des nouveaux “softs” mais pourra aussi apprendre les principes de la programmation orientée “objet”, pour pouvoir ensuite utiliser “Visual Basic”» par exemple.

Tout comme son prédécesseur, le logiciel est un catalyseur de l'apprentissage. Les élèves explorent, créent, développent, prennent des décisions, et ajustent leurs démarches en



permanence à l'aide de la désormais célèbre Tortue. MicroMondes Pro est donc plus proche de Windows et plait à chaque jeune, quel que soit son niveau.

INFORMATIQUE : INITIATION ET PERFECTIONNEMENT

Pour la plupart des enfants l'ordinateur est avant tout un jeu!

Dans le monde adulte il est source de pouvoir, de ségrégations (fractures numériques) et d'inégalités.

En tant que professeur, le plaisir que j'ai de pouvoir propulser les élèves toujours plus loin, dans des réalisations plus belles, plus complexes et plus «professionnelles» est immense !

Certains deviennent des experts en graphisme, dessinent des decors en 3D réalistes, d'autres reprogramment des composants de Windows ou produisent des animations au moins aussi poussées que ces fameuses bandes publicitaires en flash qui garnissent le web, tandis qu'un autre programmera une interface sécurisée pour son site.

Dans la pédagogie du projet les possibilités sont infinies : l'ordinateur est partout et peut tout faire aussi bien dans l'audio-visuel que dans les mathématiques !

Au fil des semaines le plaisir des enfants grandit, il se sentent de plus en plus puissants, maîtrisent de mieux en mieux la machine, et les codes qui la font tourner. Dans cette même pédagogie, quel que soit son niveau, l'enfant (ou l'adolescent) trouvera de quoi progresser, corriger les bugs, manipuler le système d'exploitation (Windows par exemple), se servir de toutes les fonctions de base et communiquer...donc s'épanouir !



Un enseignement musical élaboré par Marie-Ch. Benoît, basé sur les travaux de Marie Jaëll (pianiste) et Maria Montessori (pédagogue).

Amener chaque enfant à prendre conscience de son être musicien, découvrir et développer son pouvoir d'expression musicale, que cette expérience soit pour lui source de plaisir et de satisfaction, et que son épanouissement musical profite à son épanouissement général, voilà principalement le sens de l'enseignement musical Jaëll-Montessori.

Grandir en musique c'est partir à la découverte de soi-même en explorant le monde des sons : les écouter, les sentir vibrer au plus profond de son corps, les danser mais aussi les produire avec sa voix, parlée ou chantée (le premier jouet naturel et le premier instrument de musique de l'enfant), avec ses mains, ses pieds ou encore des objets, et par l'exploration des instruments de musique (percussions, clochettes Montessori), vers une maîtrise et une connaissance toujours plus fine de ses richesses musicales.

La Kids' Chorale est destinée aux enfants à partir de 6 ans. Elle s'inscrit au niveau des principes d'enseignement dans la continuité de l'initiation musicale. Les enfants y poursuivant un apprentissage de l'écoute, de l'ajustement et de la maîtrise de la voix au travers d'un répertoire diversifié alliant canons, polyphonies, chansons rythmiques et rythmée d'ici ou d'ailleurs et pourquoi pas chansons créées ensemble. Cet atelier se pose en parfaite complémentarité d'un apprentissage instrumental.



L'Initiation Musicale s'adresse aux enfants de 3 à 7 ans réunis par groupes d'âge. Là, les premières découvertes s'enrichissent d'une éducation conjointe de la main, de l'oreille, de la voix et du mouvement artistique (à la base de toute pratique instrumentale). En même temps les enfants intègrent de manière naturelle et plaisante les diverses composantes de la musique au travers de jeux musicaux mettant en pratique les paramètres du son (à savoir l'intensité, les timbres, la durée et la hauteur). Ils développeront et affineront peu à peu leur écoute, la maîtrise de leur voix, de leurs mouvements et de leur toucher instrumental. Enfin, l'étude symbolique des sons, ainsi que l'utilisation d'un matériel pédagogique original, les conduira à se familiariser avec le langage conventionnel de la musique.



LE NÉERLANDAIS OU L'ANGLAIS PAR LE CHANT

Nous le savons depuis la création du Kids, une langue s'intègre mieux par des activités ludiques et dès le plus jeune âge. Chanter est une de ces activités ludiques. S'exprimer par le chant en Néerlandais et en Anglais est une manière originale de se relaxer et de développer sa connaissance linguistique.

Nous parcourrons pour cela des répertoires connus, entendus à la radio ou d'autres plus traditionnels. Et nous nous amuserons seul ou en groupe à chanter devant les autres, comme un vrai petit concert !



Chanter demande un minimum de technique vocale et de conscience du corps. Nous en apprendrons les bases : justesse, rythme, régulation de la voix par la hauteur du son, l'intensité et le timbre. Nous prêterons aussi une attention particulière à la musicalité de la langue Néerlandaise et Anglaise, et c'est le chant qui nous y aidera!

LE STYLISME

Loin d'être une pratique unique, le stylisme consiste en de multiples activités à la fois, telle : principalement la créativité mais encore le dessin et ses diverses techniques parallèles, la couture, vous l'aurez deviné, l'expression de soi au travers du vêtement; l'association de couleurs, la création de volumes directement sur corps...et bien d'autres choses encore que nous découvrirons ensemble!



Alors, avec de la motivation, un peu de patience, et beaucoup d'envies, vous voilà prêts à démarrer cet atelier dynamique. Vous y débuterez directement en 3 dimensions en vous créant une pièce unique, sortie tout droit de votre imagination faite à vos propres mesures et selon un procédé tout particulièrement intéressant par rapport à la prise de conscience du volume de chacun de nos corps.



LE JUDO

Lorsque Jigora Kano créa le Judo en 1877, son but était de parfaire l'homme pour établir un bien-être commun à tous.

Basé sur combinaison du meilleur emploi de l'énergie et de l'équilibre, le judo – du japonais «ju» (souplesse – non-résistance) et «dô» (voie, chemin) – s'impose comme un art martial universel dont le principe clé est de s'allier à la force contraire pour la dominer. Le judo est donc un excellent produit sportif qui s'adresse tant aux jeunes qu'aux adolescents, tant aux filles qu'aux garçons, tant aux fluets qu'aux baraqués.

Grâce au judo, chacun peut s'épanouir physiquement et mentalement.

– **au niveau physique:** indéniablement, le judo apporte au corps les qualités physiques indispensables (souplesse, force, agilité, résistance et vitesse) tout en éduquant les réflexes, l'adresse et la coordination musculaire, nécessaires à la réussite d'une technique.

– **au niveau de l'intelligence:** les Randori (mise en pratique de ce que l'on a appris) font appel à la compréhension du judoka qui, pour élever son niveau, doit se remettre en cause sans arrêt afin de construire son judo en fonction des problèmes qui lui sont posés.

– **au niveau de l'affectivité:** empreint de sérénité et de concentration, le judo exige un certain calme et une maîtrise de l'émotivité. Le judo est donc conseillé tant aux enfants nerveux (il canalise leur agressivité) qu'aux enfants timides et introvertis (il leur permet de prendre confiance en eux).

– **au niveau des valeurs morales:** le judo est également une philosophie. Il cultive les qualités morales par l'entraide mutuelle, la correction et la courtoisie exigées, la discipline qu'il faut observer, le respect de l'autre et la non-violence.

D'ailleurs une des maximes du judo n'est autre que «entraide et prospérité mutuelles».

L'âge idéal pour commencer le judo se situe vers 5–6 ans car c'est à ce moment-là que l'enfant retirera le plus grand bien de ce sport. Dans un stage, les judokas sont répartis par paires de même âge et de même niveau. Le premier apprentissage est «l'art de chuter sans se faire mal». Ensuite, les notions de bases techniques sont inculquées à travers des jeux éducatifs parallèlement aux principes essentiels que sont le salut, le rituel, le respect absolu de l'adversaire, le self-control. L'échauffement et les jeux pour développer la souplesse, l'agilité, la précision... occupent une place importante tout au long du stage dont la devise sera «se maîtriser dans la détente et la bonne humeur».



LE BASKET



Le baby-basket, sport collectif offrant la possibilité d'un apprentissage social intéressant, s'adresse aux enfants de 3 à 5 ans. A cet âge le baby basket est orienté vers des exercices de psychomotricité avec ou sans ballon plutôt que vers le sport de compétition. Les exercices en baby-basket permettent à l'enfant de développer sa coordination générale, sa psychomotricité globale et fine, de même que son adaptation spatiale et corporelle. Il favorise la mise en place de son schéma corporel et l'installation d'une latéralité dominante.

Quelques exercices et les jeux associés :

- Le tir au panier est caractérisé par l'apprentissage d'une technique dite «le petit chapeau» où l'enfant apprend, par une suite de mouvements coordonnés, à tirer convenablement au panier .

- Jeux : Les animaux du zoo, le tour du monde, la marelle, les tortues Ninja,... Cette coordination de différents mouvements affine la perception oculo-manuelle et réclame de la concentration.

- Le dribble demande au préalable l'apprentissage de la technique de prise de balle dite « les pinces».

Le dribble améliorera la coordination générale et oculo-manuelle de l'enfant.

- Jeux : les animaux dribbleurs, la soupe aux shtroumpfs, de roi du dribble, les sauterelles...

- La passe a pour objectif principal «la sociabilité», le partage avec quelqu'un d'autre... La tendance égoïste, normale à cet âge, s'effacera lentement.

- Jeux : l'horloge, le garage. Mickey et Minnie, les hélicoptères, les quilles...

Tous ces facteurs interviennent dans l'acquisition de la lecture et de l'écriture. Le baby-basket est certes un sport, mais aussi et surtout une activité ludique et enrichissante.

LA GYMNASTIQUE RYTHMIQUE SPORTIVE (GRS)

C'est un sport relativement jeune, en plein essor, alliant grâce, souplesse, audace, maîtrise, confiance en soi et en son engin.

Car en GRS, on travaille avec cinq engins: premièrement, le ruban souvent considéré comme l'instrument le plus gracieux.

Le cerceau, l'instrument le plus complet sollicitant tout le corps.

Le ballon, le plus farceur et nécessitant une grande dextérité.

La corde, le moins connu mais le plus endurant.

Et enfin, les massues demandant le plus de concentration.

Donc cinq engins pour s'épanouir et développer une coordination psycho-motrice et rythmique.

Durant les cours nous aborderons ces aspects de manière ludique et attrayante.



CULTURES DU MONDE : LES MYTHOLOGIES

Comment a survécu Bergelmir à l'océan de sang qui a inondé le monde ? Qu'est-ce qu'un scalde et que sont les Kenningar ? Pourquoi la langue de Kali est-elle si longue ? Qui a finalement pu boire l'Amrita ? Que sont devenus les poux de Pa'an-Ku ? Comment Enkidu a été attiré vers Uruk ? Que faisait la Baba-Yaga avant de devenir une dévoreuse d'enfants ? Quelles sont les ruses d'Anansi ? Quel repas a offert Tantale aux dieux ? Que craignait Zeus par-dessus tout ? Prométhée détenait un grand secret qui lui a valu sa libération, Europe a été enlevée par un taureau et son frère Cadmos à suivi une vache... et alors ?
Et Puis... Peignez, dessinez, découpez ... sculptez des savons, enfoncez vos doigts dans la terre glaise, tracez des labyrinthes



dans lesquels vous courez ou bien recouvrez de plâtre pour donner forme et libre cours à vos visions des mythes!
Venez découvrir dans ce stage les différentes cultures à travers le monde par la richesse de leurs mythologies.
Et quel rapport peut-il y avoir entre la mythologie et une simple question comme «quel jour sommes-nous ?» Je vous attends pour quelques réponses et suis curieux de connaître les questions que vous vous poserez...



Christian I.

DESSIN-PEINTURE ET HISTOIRE DE L'ART

Ensemble, découvrons les secrets des artistes. Comment dessine-t-on un visage, une personne, un animal ? Qu'est-ce que la perspective ? Comment utiliser les couleurs ? Les artistes se sont eux-mêmes posé ces questions. Avec eux, essayons de trouver les réponses.



Il y a 400 ans, comment réalisait-on une peinture ? Que font ces personnes sur la place du village de Pierre Bruegel ? Pourquoi les personnages dans les tableaux de James Ensor portent-ils des masques ? Et ce squelette, que fait-il là ? Pourquoi les tableaux de René Magritte sont-ils remplis d'énigmes ? À toi de les résoudre et à toi maintenant de prendre un pinceau et de peindre ton village et ses habitants. Fabrique un masque grotesque ou effrayant. Crée ta propre énigme dans une peinture étrange.

Et Aujourd'hui comment les artistes réalisent-ils une œuvre d'art ? Est-ce qu'ils travaillent de la même manière qu'il y a 400 ou 500 ans ? Avec des papiers déchirés, des pastels, des fils de fer, des vieux cartons ou de vieilles boîtes de conserve, on peut aussi faire des œuvres d'art.

ATELIER BD, DESSIN ANIMÉ ET FILM D'ANIMATION

Avoir envie de raconter une histoire courte, illustrer une bonne blague, créer une “pub” rigolote, illustrer un “tube musical” ou une chanson française, un principe de physique de manière humoristique ... par l'image animée ou le papier découpé ?

C'est possible en rejoignant l'atelier de film d'animation, de dessin animé et de bande dessinée.

Vous créerez votre propre production et la finaliserez sur CD-ROM ou DVD.

Vous découvrirez toutes les étapes qui vous permettront d'aboutir à ce résultat.

Après avoir construit votre scénario et dessiné votre story-board, vous tournerez vos séquences. Au banc de montage vous assemblerez les morceaux de films. Vous choisirez un habillage musical, enregistrerez des sons, des voix que vous synchroniserez avec vos images. Enfin vous enregistrerez ce film sur CD-rom ou DVD.

Devant vos amis et parents, vous pourrez savourer votre production.

CAMÉRA EN MAINS, UN CINÉMA QUI SE RACONTE

Analyse de films, écriture de scénario, tournage et montage seront les principaux axes que nous travaillerons pendant l'année. Les participants apprendront le langage cinéma, sa grammaire et son orthographe afin de mieux pouvoir manipuler l'outil caméra. Les séquences de films tournées seront ensuite montées sur ordinateur avec le programme 'Final Cut Pro'.

Des extraits de films seront projetés et analysés pour passer ensuite plus facilement à la pratique.

Les idées de chacun seront le moteur des histoires à raconter en sons et images.

Milena B

L'ESPAGNOL VIA LE FILM D'ANIMATION

Les enfants créeront l'histoire du film, composeront les dessins en trois dimensions, feront les décors et ajouteront les bruitages pour animer leurs personnages.

LES ADULTES AU KIDS

Bien sûr ce large éventail d'activités peut aussi s'adresser aux adultes qui désirent :

- Une meilleure réussite dans leur activité professionnelle.
- Un contact plus aisé avec les autochtones des pays visités.
- Créer une animation et la transposer sur DVD pour embellir la présentation des photos souvenirs.
- Utiliser Internet avec facilité, créer son blog ou son site, et le maintenir.
- Développer leurs dons artistiques en peinture, stylisme, ...

Cours en groupe ou individuels à la carte.

Apprendre une langue étrangère tout en découvrant des activités variées et distrayantes, c'est allier l'utile à l'agréable.

Le premier objectif que nous poursuivons est d'associer le plaisir du jeu ou du bricolage à la découverte de nouveaux sons ou de nouveaux mots. Notre objectif est d'apprendre tout en s'amusant. Par la répétition, l'enfant s'imprègne d'un vocabulaire et de structures nouvelles.

Dans un tel stage, l'objectif n'est pas que l'enfant connaisse la matière comme lors d'un ours plus «classique» mais bien qu'il reconnaisse les nouvelles notions lorsqu'elles se présentent à lui.

Il doit apprendre à réagir de manière adéquate. De plus il est bien plus motivant pour un enfant d'apprendre les vêtements ou parties du corps en confectionnant une marionnette qu'en étant assis devant une longue liste de mots.



Découvrir la nourriture en cuisinant est plus gai surtout si on peut déguster la recette réalisée.

Le bricolage permet de manipuler du matériel en suivant les instructions données par le professeur qui en passant chez chacun des enfants peut s'assurer de la compréhension des consignes et peut fixer le vocabulaire de manière individuelle.

Les activités culinaires permettent d'apprendre de nouveaux mots mais demandent aussi de la part de l'enfant de respecter les consignes du professeur pour la réalisation de la recette.

L'usage intensif de la langue étrangère, la répétition systématique de consignes et la manipulation guidée et contrôlée permettent un apprentissage aisé et souple et éveillent aussi l'enfant à la musicalité de la langue.

... ET POUR LES ADOLESCENTS

Stimuler et répondre le mieux possible à l'attente des adolescents, tel est le défi que le Kids' veut relever.

Comme pour les plus jeunes notre devise est d'apprendre en s'amusant tout en adaptant les moyens à l'âge des étudiants et aux évolutions dans le mode de communication des jeunes d'aujourd'hui, notamment l'utilisation ciblée de l'Internet. La priorité est donnée à l'oral et à la pratique de la langue avec un support théorique selon la demande des étudiants. L'immersion et les mises en situation sont pensées pour créer un environnement adéquat pour que les jeunes s'épanouissent dans la langue choisie et prennent conscience que c'est avant tout un outil de communication.

Pour atteindre cet objectif, une large place est donnée aux jeux de rôle. À l'initiative des professeurs et des étudiants nous recherchons aussi des chansons et leurs textes, nous visionnons des films en version

originale et les commentons afin d'enrichir le vocabulaire et de découvrir différentes facettes de l'actualité. Il faut dépasser les a-priori scolaires et dynamiser l'approche dans la diversité dans le but d'enrichir la connaissance et d'élargir l'espace de pratique afin que la langue d'étude soit perçue pendant le cours comme une langue véhiculaire vivante.



BULLETIN D'INSCRIPTION

ou via notre site: www.kidscomputer.be

NOM (de l'élève): Prénom:

Né(e) le:/...../..... Tél.: Fax.:

Adresse rue: N°: Bte.:

CP Ville Année Scolaire en 08-09:

Tél (bureau) Mme: Mr:

GSM Mme: Mr:

E-mail 1:

E-mail 2

Conseils médicaux, diététiques ou toute autre remarque :

Niveau: Débutant Initié Avancé

Si pas débutant précisez le nombre d'heures ou d'années de cours déjà suivies

.....

SPÉCIFIEZ LES ACTIVITÉS CHOISIES

pour le choix du jour et de l'heure, nous veillerons à vous satisfaire dans la mesure du possible

Activité	Jour	Tranche Horaire

Pour être effective, l'inscription sera accompagnée de la cotisation annuelle :

1er enfant 75 € 2e enfant 50 € 3e enfant 25 € 4e enfant gratuit

à payer en versant au compte 310-0369191-95 Kids' Computer Club

31, av. René Gobert - 1180 Bruxelles - Tél.: 02-374 27 08 - Fax: 02-374 75 87

e-mail: secretariat@kidscomputer.be site: www.kidscomputer.be

Je prends parfois vos enfants en photos. Ces photos peuvent être publiées sur nos brochures et sur le site www.kidscomputer.be, sauf interdiction écrite de votre part

Date et signature (suivi du nom en lettres capitales) :

.....

Les cours sont à payer
anticipativement par semestre
ou annuellement. Si annuel,
réduction de 5%. Voir page 3

Forfait pour le mercredi après-midi uniquement
pour les petits de 3 à 7 ans
3 activités au choix, prix par semestre:
3 ans=550€ 4-5 ans=620€ 6-7 ans=780€

Raisonner



Créer



Decouvrir



S'exprimer



S'épanouir

Apprendre

... par le jeu, par le sport, avec ses mains, avec sa tête, à 3 ans, à 16 ans et au-delà !

Apprentissage véritable et ouverture permanente aux nouveautés sont les deux caractéristiques profondes qui ont assuré le développement et la réussite du Kids' Computer.

Elles concernent directement l'activité à l'origine du Kids' : l'étude de l'informatique. En effet

depuis sa création par Marie Claire, il y a 25 ans, le Kids' a basé cette étude sur la compréhension des langages (du Logo au Visual Basic, de la tortue de Sol au Multimédia et à l'internet) en évitant scrupuleusement la gadgétisation telle que l'emploi de logiciels de jeux.

La même démarche a été appliquée aux autres activités du Kids' : l'étude et la pratique des langues, le sport, les disciplines artistiques.

Expériences, compétences et innovations font du Kids' un réel centre multi-activités pour tous : enfants, adolescents ou adultes. Seul l'objectif n'a pas changé: le souci de la qualité, omniprésente dans l'encadrement, les méthodes, l'accueil ... la vie au Kids'.

kids' computer club

