

APRENDA INGLÊS NO CLUBE

# Através de experiências práticas em:



Negócios (Startup Lab)





Robótica (Robotics)



Produção de vídeo (Videomakers Club)



Experiência em inglês (English Experience)

# Horários por turma

#### 11 a 13 anos

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Das 13h30min às 15h		Business and Management	Arts		Robotics
			Robotics		Videomakers
Das 15h30min às 17h	English Experience	English Experience	English Experience	English Experience	

Contrato anual 1 aula R\$ 250,00/mês (12 parcelas)\* 2 aulas R\$ 450,00/mês (12 parcelas)\*

Na contratação de duas ou mais aulas ganhe 10% de desconto As aulas ocorrerão na Sede Juventude e as turmas serão fechadas com o número mínimo de 8 alunos\*\*

Pagamentos de janeiro a dezembro\*

Entre em contato pelo WhatsApp (54) 99653-3574 para demonstrar interesse por aulas na Sede Guarany\*\*

### 14 a 16 anos

Horários	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
Das 13h30min às 15h		English Experience		English Experience	
Das 15h30min às 17h		Business and Management			Videomakers

Contrato anual 1 aula R\$ 250,00/mês (12 parcelas)\* 2 aulas R\$ 450,00/mês (12 parcelas)\*

Na contratação de duas ou mais aulas ganhe 10% de desconto As aulas ocorrerão na Sede Juventude e as turmas serão fechadas com o número mínimo de 8 alunos\*\*

Pagamentos de janeiro a dezembro\*

Entre em contato pelo WhatsApp (54) 99653-3574 para demonstrar interesse por aulas na Sede Guarany\*\*

As aulas terão início no dia 17 de fevereiro de 2025. Matrículas realizadas no mês de dezembro terão valor dos materiais incluso.



Nesta aula inovadora, oferecemos uma abordagem transdisciplinar com ênfase em CLIL (Content and Language Integrated Learning). As aulas são totalmente em inglês, possibilitando aos participantes um ambiente de aprendizado imersivo na língua adicional.

Aprenda através de experiências.

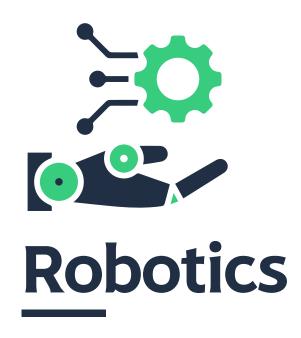
**Confira os temas** 



Fomento ao empreendedorismo, planejamento e gestão, com projetos e resolução de problemas de forma eficiente e lúdica.



Espaço de experimentação, expressão e criação artística, com a literatura e múltiplas linguagens estimulando sensibilidade, senso estético e crítico.



Desenvolvimento do pensamento computacional da robótica em conjunto com outras áreas do conhecimento, trabalhando a criação de soluções por meio do uso do Arduino, uma plataforma de prototipagem eletrônica.



"Desenvolvimento de técnicas, storytelling e uso de tecnologia para jovens criarem conteúdos autorais, éticos e produções audiovisuais.



### recreiodajuventude.com.br/highlab

/recreiodajuventude

