

GAZTERIATIK Udazkena 2022

Gazteria Zerbitzua
Lantegiak
Saioak
Agenda



AZKOITIA
Udala

elkargunea
lana - kultura - kirola

AGENDA **Udazkena 2022**

- IRAILAREN 2tik 14ra / Del 2 al 14 de Septiembre.
TREBATZEN doako saioetarako ONLINE izen ematea
Inscripción ONLINE para las sesiones gratuitas TREBATZEN.
- IRAILAREN 5etik 18ra / Del 5 al 18 de Septiembre.
TREBATZEN lantegietarako ONLINE izen ematea.
Inscripción ONLINE para los talleres TREBATZEN.
- IRAILAREN 12an / 12 de Septiembre.
ABARKETATXO LUDOTEKARAKO izen emate irekiera
17:00 - 19:00 ordutegian ludotekan.
Apertura de inscripción para el servicio de ABARKETATXO LUDOTEKA
en el horario 17:00-19:00 en la misma ludoteca.
- IRAILAREN 19an / 19 de Septiembre.
GAZTERIA ZERBITZUEN 2022-2023 ikasturtearen hasiera.
Comienzo del curso 2022-2023 de los servicios de Juventud.
- IRAILAREN 26an / 26 de Septiembre.
TREBATZEN LANTEGIEN 2022-2023 ikasturtearen hasiera.
Comienzo del curso 2022-2023 de los TALLERES TREBATZEN.
- ABENDUAREN 11n / 11 de diciembre.
IKUSKIZUNA Elkargunean.
Espectáculo en Elkargunea.
- ABENDUAREN 26an / 26 de diciembre.
GABONETAKO ekintza eta lantegien hasiera.
Comienzo de las actividades y talleres de NAVIDAD.



GAZTERIATIK

GAZTERIA ZERBITZUA

Jolas bat
baino ez dunk

Gazte Zerbitzu Bulegoa

Astelehenetik ostegunera
De lunes a jueves

16:30 - 20:00

Ostiraletan
Los viernes

10:00-13:00
16:30-20:00

Talde-lan gela (DBH1-DBH4)

Astelehenetik ostiralera
De lunes a viernes

16:30 - 20:00

Zerbitzua irailaren 19an hasiko da.
El servicio comenzará el 19 de septiembre

Abarketatxo Ludoteka

HH4-HH5

Astelehen eta asteazkenetan
Los lunes y los miércoles

17:00 -19:00

LH1-LH3

Astearte eta ostegunetan
Los martes y los jueves

17:00 - 19:00

LH4-LH6

Ostiraletan
Los viernes

17:00 -20:00

Ludotekarako izen ematea irailaren 12an irekiko da Ludoteka bertan

La inscripción para la ludoteca
se abrirá el 12 de septiembre
en la misma ludoteca

Ikasturteko kuota 68,96€

Cuota del curso

Zerbitzua irailaren 19an hasiko da.
El servicio comenzará el 19 de septiembre

Artxamendi Topalekua

DBH1 - DBH4

Asteartetik ostegunera

De lunes a jueves

16:30 - 19:30

Ostiraletan

Los viernes

16:30-20:00

Larunbatak
urritik apirilera

Sábados de octubre a abril

16:30 - 19:30

**Zerbitzua irailaren
19an hasiko da.**

**El servicio comenzará
el 19 de septiembre**

TREBATZEN SAIOAK

TREBATZEN saio hauek doakoak dira. Saioak egin ahal izateko gutxienerako taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango dituzte saio guztiek. Izen ematea ONLINE izango da www.elkarguneazkoitia.eus web-orrian eta izen emate hurrenkera errespetatuko da. Saio hauen datek aldaketak izan ditzakete.

Estas sesiones TREBATZEN son gratuitos. Para poder realizar las sesiones se tendrá completar un grupo con un mínimo de participantes y todas las sesiones tienen plazas limitadas. La inscripción será ONLINE en la página web www.elkarguneazkoitia.eus y se respetará el orden inscripción. Puede que las fechas de estas sesiones tengan algún cambio

IRAILA / Septiembre

18.- Igandea / Domingo

- Mural marrazketa saioa / Dibujo mural - **10:00-13:00** (LH4-DBH2)
- Briko saioa / Sesión Bricolaje - **09:30-13:30** (LH4-DBH2)
- Grafismo digitala saioa / Sesión Grafismo digital - **10:00-13:00** (LH4-DBH2)

25.- Igandea / Domingo 10:00 - 13:00

- Arteterapia-Esku lanak saioa / Sesión Arteterapia-Manualidades (LH4-DBH2)

URRIA / Octubre

4.- Asteartea / Martes 17:15 - 19:00

- Sukaldaritza gazteleraz saioa / Sesión de cocina en Castellano (LH4-LH6)

9.- Igandea / Domingo 09:30 - 13:30

- Briko saioa / Sesión de Bricolaje (LH4-DBH2)

16.- Igandea / Domingo 10:00 - 13:00

- Mural marrazketa saioa / Sesión de Dibujo Mural (LH4-DBH2)

23.- Igandea / Domingo 10:00 - 13:00

- Grafismo Digitala saioa / Sesión de Grafismo Digital (LH4-DBH2)
- Datarik gabe / Sin fecha
- Droneak erabiltzen saioa / Sesión de uso de Drones (LH4-DBH2)

GAZTERIATIK

AZAROA / Noviembre

6.- Igandea / Domingo 10:00 - 13:00

- Grafismo digitala saioa / Sesión Grafismo digital (LH4-DBH2)

8.- Asteartea / Martes 17:15 - 19:00

- Sukaldaritza gazteleraz saioa / Sesión de cocina en castellano (LH4-LH6)

13.- Igandea / Domingo

- Brikolaje saioa / Sesión de bricolaje **09:30-13:30** (LH4-DBH2)

- Mural marrazketa saioa / Sesión dibujo mural **10:00-13:00** (LH4-DBH2)

27.- Igandea / Domingo 10:00 - 13:00

- Arteterapia-Eskulanak saioa / Sesión Arteterapia-Manualidades (LH1-LH6)

- **Datarik gabe** / Sin fecha

- Errealitate areagotua saioa / Sesión de Realidad aumentada (LH4-DBH2)

ABENDUA / Diciembre

4.- Igandea / Domingo 10:00 - 13:00

- Grafismo digitala saioa / Sesión Grafismo digital (LH4-DBH2)

- Mural marrazketa saioa / Sesión de dibujo mural (LH4-DBH2)

11.- Igandea / Domingo 17:00

- Ikuskizuna Elkargunean / Espectáculo en Elkargunea

13.- Asteartea / Martes 17:15 - 19:00

- Sukaldaritza gazteleraz saioa / Sesión de cocina en castellano (LH4-LH6)

- **Datarik gabe** / Sin fecha

- 3D inprimaketa saioa / Sesión Impresión 3D (LH3-LH6)

GAZTERIATIK



Ikastaroaren Programa

Era ezberdinetako mural marrazkigintza izango da. Marrazketaz gain, margoketa ere landuko da saio hauetan.

Talde lanean izango dira saioak eta nabarmentzekoa da saio hauetan sortzen den lagun giro ona.

Saioak atera ahal izateko gutxieneko taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango dituzte saioek.

Saioen Gidaria

Saioen gidaria Gorka Larrañaga izango da.

Prezioa

Doaneko saioak izango dira

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteri Zerbitzu Bulegoan izango du.

Oharra

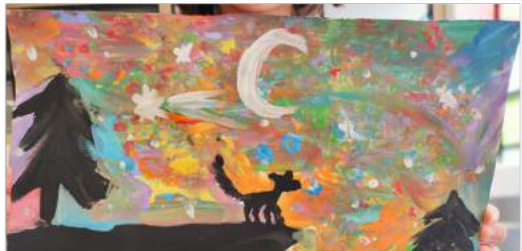
Baliteke saio hauetan erropak zikintzea, beraz dagoeneko erabiltzen ez diren erropekin joateko gomendioa egiten da.

Bestalde, datek aldaketak izan ditzekete. Aldaketak izanez gero, aurrez jakinaraziko da izen emate orrian emandako medioen bidez.

Saioen datak

- 1- Irailak 18 Igandea
- 2.- Urriak 16 Igandea
- 3.- Azaroak 13 Igandea
- 4.- Abenduak 4 Igandea

Mural marrazketa saio guztiak 10:00-13:00 orduetegian Elkargunean izango dira.



Ikastaroaren Programa

Era ezberdinetako esku lanak egingo dira eta lanabes ezberdin ugari erabiliko dira saioetan.

Talde lanean izango dira saioak eta nabarmentzekoa da saioetan sortzen den lagun giro ona.

Saioak atera ahal izateko gutxieneko taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango dituzte saioek.

Saioen Gidaria

Saioen gidaria Irantzu Iturbe izango da.

Prezioa

Doaneko saioak izango dira

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteri Zerbitzu Bulegoan izango du.

Oharra

Baliteke saio hauetan erropak zikintzea, beraz dagoeneko erabiltzen ez diren erropekin joateko gomendioa egiten da.

Bestalde, datek aldaketak izan ditzakete. Aldaketak izanez gero, aurrez jakinaraziko da izen emate orrian emandako medioen bidez.

Saioen datak

- 1- Irailak 25 Igandea
- 2.- Azaroak 27 Igandea

Arteterapia-Esku lan saio guztiak
10:00-13:00 orduetean
Elkargunean izango dira.



Ikastaroaren Programa

Era ezberdinetako BRIKO - LANAK egingo dira eta lanabes ezberdin ugari erabiliko dira trebatze saio hauetan.

Talde lanean izango dira saioak eta nabarmentzekoa da taldean sortzen den lagun giro ona.

Saioak atera ahal izateko gutxieneko taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango dituzte saioek.

Saioen Gidaria

Saioen gidaria Zurjole eskola izango da.

Prezioa

Doako saioak izango dira

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteria Zerbitzu Bulegoan izango du.

Oharra

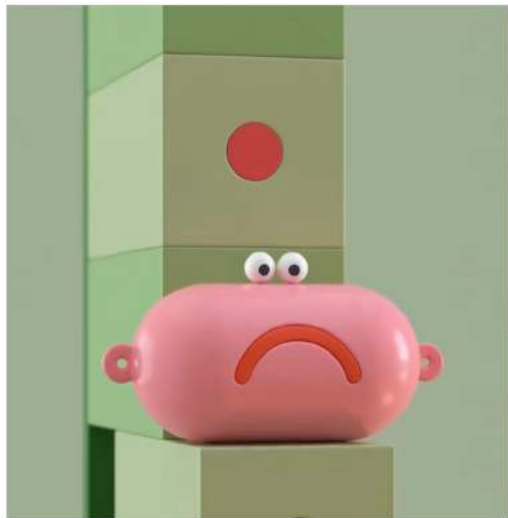
Baliteke saio hauetan erropak zikintzea, beraz dagoeneko erabiltzen ez diren erropekin joateko gomendioa egiten da.

Bestalde, datek aldaketak izan ditzakete. Aldaketak izanez gero, aurrez jakinaraziko da izen emate orrian emandako medioen bidez.

Saioen datak

- 1- Irailak 18 Igandea
- 2.- Urriak 9 Igandea

Briko-saio guztiak 09:30-13:30 ordutegian Elkargunean izango dira.



Ikastaroaren Programa

Era ezberdinetako lanketak egingo dira eta aplikazio lanabes digital ezberdin ugari erabiliko dira trebatze saio hauetan.

Talde lanean izango dira saioak eta nabarmentzekoa da taldean sortzen den lagun giro ona.

Saioak atera ahal izateko gutxieneko taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango dituzte saioek.

Saioen Gidaria

Saioen gidaria Itxaro Iraeta izango da.

Prezioa

Doaneko saioak izango dira

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteri Zerbitzu Bulegoan izango du.

Oharra

Programatutako datek aldaketak izan ditzakete. Aldaketak izanez gero, aurrez jakinaraziko da izen emate orrian emandako medioen bidez.

Saioen datak

- 1- Irailak 18 Igandea
- 2.- Urriak 23 Igandea
- 3.- Azaroak 6 Igandea
- 4.- Abenduak 4 Igandea

Grafismo Digital saio guztiak 10:00-13:00 ordutegian Elkargunean izango dira.



Ikastaroaren Programa

Era ezberdinetako sukaldaritza saioak egingo dira eta oinarrizko janari prestaketa ikasiko da.

Saioak gazteleraz izango dira.

Talde lanean izango dira saioak eta nabarmentzekoa da saioetan sortzen den lagun giro ona.

Saioak atera ahal izateko gutxieneko taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango dituzte saioek.

Saioen Gidaria

Saioen gidaria Jorge Teixeira izango da.

Prezioa

Doaneko saioak izango dira

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteri Zerbitzu Bulegoan izango du.

Oharra

Baliteke saio hauetan erropak zikintzea, beraz dagoeneko erabiltzen ez diren erropekin joateko gomendioa egiten da.

Programatutako , datek aldaketak izan ditzakete. Aldaketak izanez gero, aurrez jakinaraziko da izen emate orrian emandako medioen bidez.

Saioen datak

- 1.- Urriak 4 - Asteartea
- 2.- Azaroak 8 - Asteartea
- 3.- Abenduak 13 - Asteartea

Sukaldaritza saio guztiak 17:15 - 19:00 ordutegian Elkargunean izango dira.

A large, light blue, stylized lowercase letter 'g' is centered on a dark blue rectangular background. The 'g' has a thick, rounded body and a small, curved tail that loops back towards the top right.

LANTEGIAK
TALLERES



IRAILA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

URRIA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AZAROA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ABENDUA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Ikastaroaren gidaria - DOPLAY

AURREKARIAK

◆ 2012 urteko aurrera, Doplay 50 eskolatan lan egin du, 10.800 hor baino gehiago, produktu, erraminta eta Steam plataforma desberdina eskainiz.

◆ Gure PRINTZPIOAK dira:

- ✓ Eginez ikas
- ✓ Talde lana
- ✓ Ikasten ikasten dugu
- ✓ Ondu pasatzen dugu
- ✓ Erabakiak taldean hartuko ditugu
- ✓ Elkarbanatu eta irakasten dugu
- ✓ Proiektu bakoitzarentzat, beharrekoez denda hartzen dugu
- ✓ Proiektuak ez dute zertan lehenengoan etara behar
- ✓ Teknologia sortzeko erabili

GURE INDARGUNEAK:

- **MONITOREAK:** Haur eta gaztekin lana egiteko gutako duten teknikaari erreferentzia handi baten eta formatuak jama baxuan.
- **MATERIAIAK:** erarrimata hobarenak erabiltzen ditugu, **bestere bitokoko kit bat** aukeratu dugularik. Gure IHDko departamentuak kurso gutxienezko proposak eman jarraitzen ditu.
- **TALDE LANA:** Haurekin lan plan multzo bat lortzen dugu, gutxiak parte hartu dezaten. Proiektu bitokokoak azken hita berarek dabilenik.
- **TRAPULKETA ETA EKITALDIAK:** (JLL eta DRL bezalako beste) jolaz eta hezikuntza-formatu dibertsoekin antolatuko eta sustapenean parte hartzen dugu. Bertain taldearen eginkizko jarduerak lantzeko aukera dagozue, haur eta gazteak motibatu nahi baduzue.



10 URTEKATA ESPERIENTZIAN BEHATUTAKO HOBEKUNTZA PUNTUAK

◆ FAMILIEKIN KOMUNIKAZIOA:

Haurrak oso pozik daude tailerekin. Tailerren kalitatean eta materialen presentzian ahalagintzen gara, eskotan komunikazioa alde batera uzten dugularik. Gainera, haur askok ez dute asko kontatzen edota ez dakite ikastetxea nola azaldu.



◆ ETXETKO JARRAIPENA:

Zenbait familiarek, hauen haur eta gazteak etxean lanean jarraitzeko nahia lortarazten dituzte, eskotan, beraien prozesuaren buruan sartzeko nahia jakinarazten digute. Baita, haur zuzenago egin da pandemiaren ondorioz.

2022-23: PROIEKTUAK ETA ONLINE PLATAFORMA

HEZKUNTZA CURRÍCULUMA: hurrengo orrialdeetan ikasturte bakoitzaren egungo ditugun tailerak, Lehen Hezikuntzako hiru garapen mailatik espezializazio (LH3-LH6) eta Bigarren Hezikuntzako (DBH1-DBH2)

ETENGABEKO EBALUAZIOA: urteko edukiaren bakoitzaren amaieran banakako eta taldeko ebaluazioak egongo ditugu. Hainbat tresna erabiliko dituzkegu, homezkoak, azkioak, esko motibazioen dituen KANHOOT.

PROIEKTUAK / UNITATE DIDAKTIKAK: ikasleek eta familek, gure **online plataforman** sartuko aukera izango dute, bertan, ikasturtearen zehar: egungo ditugun jarduerak azaltzen dira.

- ☑ Proiektu garrantziak Doplayk egindako **bidio tutorialek**
- ☑ **Edukien fitxak**, munitzeko jarraitzaileak, programak...
- ☑ Programa eta eduki espezializatuak **desaragitzeko etorbak**.
- ☑ Ikasleek beraien eginkizko tailerren **argazkiak eta bidioak**.

ONLINE PLATAFORMA: Guri haur eta beste hainbat gurea ondorengotik edo bakoitzarekin, dibertsoak, dibertsoak aplikazioak: ikasle komunitate dabilen. Bidio hobeak bi noranzko informazioa eta komunikazioa eraginkoragoz izango dira. Haurrak eta familek etetik lanetan jarraitzeko aukera izango dute. **Tailerren ONLINE eginkizko aukera.**

HIRUHILEKO EBALUAZIOA: Jarrapen pertsonalatuaz gaur, hiru hilabete baino gutxiagoan eta jardueran buruzko txostenaren amaieran zehazten dituzte.

Ikastaroaren Programa

- Ikastaroaren programazioa 2022-2023 ikasturte osokoa da eta ikastaroa hiru hiru hilekotan zatikatuko da.

- 1.- Irailetik abendura.
- 2.- Urtrartetik Aste Santura.
- 3.- Aste santutik Ekainera.

Orain ordaintzen dena, lehenengo hiru-hilekoarena izango da (Irailetik abendurako) eta ondorengo zatiak, Urtrartetik Aste santurako eta Aste Santutik Ekainerakoak, hiru hilekoen hasieran ordaindu beharko dira. Horretarako, izen ematea zabalduko da besterik gabe.

Programazio osoa jasotzeko, ikasturte osoa egin beharko dute ikasleek.

Ikasturteko programazio orokorra, ondoko orrietan ikus daiteke.

Ikastaroa atera ahal izateko, gutxienezko taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango ditu.

Baliteke opor garaietan beste ikastaro berezi batzuk antolatzea. Hauek aparteko izen emate eta kostua izango dute.

Prezioa

- Azkoitiarrak udalaren laguntzarekin 120,00€
- Azkoitiar familia ugariok 90,00€
- Ez Azkoitiarrek 150,00€
- Ez Azkoitiar familia ugariok 112,50€

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteri Zerbitzu Bulegoan izango du.
- Ordainketa egiteko zenbakia, izen emate orrian bertan agertuko da.



IRAILA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

URRIA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AZAROA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ABENDUA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
				1	2	3
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Ikastaroaren Programa

- Ikastaroaren programazioa 2022-2023 ikasturte osokoa da eta ikastaroa hiru hiru hilekotan zatikatuko da.

- 1.- Irailetik abendura.
- 2.- Urtarriletik Aste Santura.
- 3.- Aste santutik Ekainera.

Orain ordaintzen dena, lehenengo hiru-hilekoarena izango da (Irailetik abendurakoa) eta ondorengo zatiak, Urtarriletik Aste santurakoa eta Aste Santutik Ekainerakoak, hiru hilekoen hasieran ordaindu beharko dira. Horretarako, izen ematea zabalduko da besterik gabe.

Programazio osoa jasotzeko, ikasturte osoa egin beharko dute ikasleek.

Ikasturteko programazio orokorra, ondoko orrietan ikus daiteke.

Ikastaroaren gidaria - DOPLAY

AURREKARIAK

◆ 2012 urtetik aurrera, Doplay 50 eskolatan lan egin du, 10.800 haur baino gehiago, produktu, eraminta eta Steam plataforma desberdina eskaintz.

◆ Gure PRINTZIPIOAK dira:

- ✓ Eginer ikasi
- ✓ Talde lana
- ✓ Ikasten ikasten dugu
- ✓ Ondu pasatean dugu
- ✓ Erabakiak taldean hartuko ditugu
- ✓ Elkarbanatu eta Irakasten dugu
- ✓ Proiektu bakoitzarentzat, beharrekoez denera hartzen dugu
- ✓ Proiektuak ez dute zertan lehenengoa gara behar
- ✓ Teknologia sortzeko erabil

GURE INDARGUNEAK:

- **MONITOREAK:** Haur eta gazteekin lana egiteko gastuak gutxiago izateko erabilgarriak diren baliabideak dira.

- **MATERIALAK:** eremutik hobetuz erabiltzen ditugu, **botere bikoitza kit bat** erabiltzen dugularik. Gure LH3 LH5 departamentuak, kurso gutxienezko erabilgarriak dira.

- **TALDE LANA:** Haurrek, lan plan malgu bati onen dugu, gutxiak parte har dezaten. Proiektu bakoitzeko aukerak haurrek erabiltzen dituzte.

- **TAFELKETA ETA DIGITALIZAKIO:** (TL eta BFL baxuek beste) jolaz eta haurrak: formatu iraberridun erabilgarriak eta sustapenaren parte hartzen dugu. Bertan taldean erabiltzeko jaraberrak fuztuzko aukera dagoelarik, haur eta gazteak erabiltzen dituzte.



10 URTETAKO ESPERIENTZIAN BEHATUTAKO HOBEKUNTZA PUNTUAK

◆ FAMILIEKIN KOMUNIKAZIOA:

Haurrak oso pozik daude taldeekin. Taldearen kalitatean eta materialen presakuntzan ahalagintzen gara, eskolatan komunikazioa alde batera uzten dugularik. Gainera haur askok ez dute asko kontratan edota ez dakite ikasteko nola azaldu.



◆ ETEKOKO JARRAIPENA:

Zenbait familiak, haur eta gazteek etxean lanean jarraitzeko nahia irakasten dituzte, askotan, bereak prozesuaren buruan sartzeko nahia jakinarazten digutelarik. Behar hau eragotzi egin da pandemiaren ondorioz.

2022-23: PROIEKTUAK ETA ONLINE PLATAFORMA

HEZKUNTZA CURRÍCULUMA: hurrengo onaldietan ikasturte bakoitzeko egindako dituzun taldeak, Lehen Hezikuntzako hirugarren mailatik aurrerenera (LH3-LH5) eta Bigarren Hezikuntzako (DHE1-DHE2)

ETENGABEKO ESALIZAZIOA: urtate didaktiko bakoitzaren amaieran baxuek eta taldeak ebaluazioak egiteko ditugu. Haur bakoitzak erabiltzeko: homearako, adituek, eskoletan erabiltzen dituzten KAHOTZ.

PROIEKTUAK / UNITATE DIDAKTIKAK: ikasleek eta familiak gure **online plataforman** sartuko aukera izango dute, bertan, ikasturtean zehar egindako dituzun jarduerak azaltzen dira.

◆ Proiektu bakoitzeko Doplay ikasturteko **bideo tutorialak**

◆ **Edukien fitxak**, nuntzako jarraibideak, programak...

◆ Programa eta eduki osagarriak deskargatzeko **estekak**

◆ Ikasleek baxuek erabiltzeko taldeak **erabiltzeko eta bideoak**.

ONLINE PLATAFORMA: Gure fitxak eta beste hainbat gisa oneragailuak eta baxuek erabiltzeko deskargatzeko aplikazio baxuek erabiltzeko dute. Bide horietan izi nuntzako informazioa eta komunikazioak erabiltzeko erabiltzeko izango dira. Haurrak eta familiak erabiltzeko lanean jarraitzeko aukera izango dute. **Taldeen ONLINE egiteko aukera**.

HIRUHILEKO EBALUAZIOA: Jarraian pertsonaltzat gaitz, hiru hileko behin portzean eta jarraituz buruko tasaren ematen zaitz familiak.

Ikastaroa atera ahal izateko, gutxienezko taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango ditu.

Baliteke opor garaietan beste ikastaro berezi batzuk antolatzea. Hauek aparteko izen emate eta kostua izango dute.

Prezioa

- Azkoitiarrak udalaren laguntzarekin 120,00€
- Azkoitiar familia ugarikoek 90,00€
- Ez Azkoitiarrek 150,00€
- Ez Azkoitiar familia ugarikoek 112,50€

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteri Zerbitzu Bulegoan izango du.
- Ordainketa egiteko zenbakia, izen emate orrian bertan agertuko da.

LH3



GRAV-02: Abidura eta inertiak kontrolatu dauzlagun baliabide mugatuekin.

● EUS-LH3

Elementuen funtzionamendua ikasi ondoren, behar ditan distantzia eta deribatu zehaztapenak behetzen dituzten erodamenduen baliabideak egingo ditugu. APP bidez simulatuko dugu espero den emaitza ikusteko.



KODU-01: zerotik sortu eta hobetu zure lasterketa bideojokoa.

● EUS-LH3

Hainbat konzeptu landuko ditugu. Hauen izango dira: luzeraren karrera, testuak, objektuak, programazioa, konfigurazioa. Ikusgaiak eta jolas aukera.



MAKEY-02: Elektrizitatea, eroankortasuna eta gure pianoa diseinatzeko konexioak.

● EUS-LH3

Plaka elektronikoa, eroankortasuna, konexioak, lur hartzea eta abarri buruzko konzeptuak lertu ondoren, pianoaren tekla bezala balio dituzten elementuen gainean jarduteko hainbat modu diseinatzeko gai izango gara.



MOTION-02: Fisika, dinamika, zinematika eta aurreneko formulen kontzeptuak.

● EUS-LH3

Neuri unitateak eta honen arteko erlazioak landu eta ulertuko ditugu proiektu ezberdinen bidez. Zergatiak eta ondorioak. Hainbat motor eta trakzio sistema, engranaje erlatzioak eta funtzionamendua.



OZOBOT-02: Gipuzkoako ibaiak eta bailarak ezagutu logikaren bidez.

● EUS-LH3

Gipuzkoako herri desberdinak ezagutuko ditugu bide azkarenak erabiliz. Bolotan ere arituko gara. Logika erabili beharko dugu.



SCRATCH-01: Escape Room. Programazioaren logika ikasteko plataformarik onena.

● EUS-LH3

Labirinto bat diseinatzen hasiko gara. Bilu beharko ditugun objektu ezberdinekin ekitarera sgingo dugu. Azken helburura eremango gaituzten aleak irai edo behin bafiko dergistatuko gaituzte. Objektu eta misioen zerrendak.



SPHERO-02: Programazio aurreratu, zailtasuna handituz joango gara.

● EUS-LH3

Proiektu eta misio bidez, mugimendua, distantziak, norabideak, abiadurak eta koloreak programatzen ikasiko dugu. Azarorenak, sotoak eta ledak. Loop-ak, sentenoreak eta arizimak. Funtzioak, aldagaiak, kontrolak eta konparadoreak.



SPIKE-03: Ibilgailu autonomoen diseinua, erakuntza eta programazioa.

● EUS-LH3

Ibilgailu autonomoak eraikiko ditugu: lerroak jarraitu, oztipoak ahalistu eta bloka desberdinak jaso. Kolore, ultrasoinu eta indar sentenoreak baliagarriak izango dira.



WEDO-04: Pertsoniak eta animalien lasterketak

● EUS-LH3

Mekanismo desberdinak landuko ditugu. Pertsonaia desberdinak eta animaliak erabiltzeko dituzte. Muntakak bukatutzat eranduko ditugu, lasterketak egingo ditugu bersekin.

LH4



IOT-01: Gauzen Internet. Elkar erlaziozaturako gailuak, sentenoreak eta komunikazioak.

● EUS-LH4

WiFi-a, mikrofonoa, mugimendu-sentenorea, kontaktua eta LED programariak dazkian mikroordenagailu, adimen artifizialeko eta gauzen Interneteko erabiliko dugu. Ahozaren azterketa eta jarraitu kontrola egingo proiektuak.



KNEX-01: Zubi eta egituretara sarrera. Konpresio eta trakzio kontzeptuak.

● EUS-LH4

Lotua elementu, egorrantasun, egitura eta materialen indarre buruzko oinarriko kontzeptuak landuko ditugu, munduan aurril delezkeen zubi ospeetak eraiki.



KODU-02: Gazteluen jokoa. Programazioa sarrera zergatiak eta ondorioen bidez.

● EUS-LH4

1 ve 1 edo ordenagailuaren kontra. Ezarritako apropos bat diseinatuko dugu. Ondoren pertsoniak eta objektu desberdinen sarrera automatikoa programatuko dugu.



NEUMATIKA-01: Sarrera eta guraize-jasogailua

● EUS-LH4

Ponpa, zilindro, hiru posiziotako balbula, ontzi, manometro eta tuboak ikasi eta aztertuko ditugu. Pratikari jarriko dugu guraize-jasogailu batekin.



OZOBOT-03: Labirintoa, mapa eta dantza. Programazio logikoa.

● EUS-LH4

Labirinto batekin hasi egingo. Paratx sahestu edo/eta aurretik egingako programaketa batekin burutu. Euskadiko bidaiaren arazo konpontzea. Dantza sinkronizatu baten programazioa.



SCRATCH-02: Arkanoid-en programazioaren logika. Aldagaiak eta funtzio errazak.

● EUS-LH4

Pilota batekin eta pala kontrolatuz programatuko arkitzea. Automisimo eta programazio gero eta konplexuagoak. Abiadurak eta azlerazioak programatzea. Begiztak, baldintzak, iterazioak eta zerrendak.



SPIKE-04: Xaboi-banatzalea eta beso erroberta

● EUS-LH4

Objektuak manipulatzeko lagungarria pinza errobot bat asmatu beharko dugu. Xaboi-banatzale bat, beharkeoa dan dosia emango duera esusia hurbiltzen dugunak.



TECH-02: Motordun makina errazak eta ibilgailu eta ibiltarien diseinua.

● EUS-LH4

Transmisio hauen, polea, pelatiki, engranaje, hortz-konexioak, sepeka eta bukaera gabeko torloju bidez, pasako dugu motorearen indarra gure makinetara.



TINKERCAD-01: Diseinuaren hastapenak. Suziri eta satelite espazialak.

● EUS-LH4

Irdi geometrikoeratik abiatuta, suziri bat eta satelite bat diseinatuko ditugu. Eskalari, koordenadak, kokapenak eta mutzioak. Ikasle bakoitzak zati bat diseinatuko du, emaitzen zati guztiak proiektu bakarrean bitzeko.



LH5

EV3-01: Lego Mindstorms EV3ren hastapenak

● EUS-LH5

Erroika desberdinak landuko ditugu: aukararen jokoa, errorenen festa, aboraren bila eta jodurea sortzaileak, non ikasleek bere sormena markatu janti beharko duten

IOT-02: Gauzen Internet. Elkar erlazionatutako gailuak, sentsoreak eta komunikazioak.

● EUS-LH5

Intrudiere eta ahotsaren ezagutza bezalako funtzionalitateen bidez, pentamendu logikoa eta adimen artifizialaren hasiko gara. Mintzamenaren bidez aginduak emateko edo testu idatzia ahots bihurtzeko programatuko dugu gailua.

KODU-03: Kolore kolore. Programak eta azpiprogramak.

● EUS-LH5

Bi talde egingo dira; gorria eta urdina. Helburua, jokalariak kolore ezberdinetako objektuak taldeatzu, berain koloretara bihurtzea izango da

MAKEBLOCK-01: Robotika Maker-era sarrera

● EUS-LH5

Erraminta hau, Arduino bidez garatuta, metalako elementu, motore eta elektronikako objektuak ditu. Scratch eta Arduino bidez programatzeko aukera izango dugu.



MICROBIT-01: Sarrera eta landareen hezetasuna

● EUS-LH5

Microbit pizkaren eta elektronikaren sarrera. Sentsoreen erabileran azalpen orokor bat. Landare bakotzari duen hezetasuna neurtu eta beharren arabera urzatu beharko dira.



MINECRAFT-01: Redstone, komandoak, texturak eta zerbitziariak.

● EUS-LH5

Redstone (zirkuitu logikoa) eta komando-blokeak erabiltzen ikasiko dugu, baita zerbitziariak sortzen ere. Testuak kontu eta jokoen fuxura personalizatuko dugu. Beharrezko tresnak ikasiko ditugu.



OZOBOT-04: Logistika. Bilgegi automatizatu baten simulazioa.

● EUS-LH5

Bilgegi barmeko eskaerak prestatzea, hauek prestatzeko beharrezko den libidea modu logiko eta erraz baimen ezartzea eta azkerri, Europar zehar, merkantzia haurri banaketa.



SCRATCH-03: Bola jolasa Webcam-arekin

● EUS-LH5

Gure ordenagailuko pantailan ikusi egingo gara eta gure gorputzeko mugimenduen bidez, jokoen agintzen diren elementuak eragina adieruko dugu.



SPIKE-07: Swirbot. Argibidekin montatu eta programazioaren hastapenak.

● EUS-LH5

Emibot jectua bat eraiki eta programatuko dugu. Mugitzeko eta jolasa ikaragarriak egiteko gai izango da. Kolore eta ultrasoinuen sentsoreak baliatuko gara.

LH6

BIOEED-01: Landareen elektrizitatea. Elektrodoak eta erreazio kimikoa.

● EUS-LH6

Talfer horietan landuko ditugun kontzientziatutako batzuk; dieluzioa, protoketa eta pipetak. Zer diren eta zertarako baliatu diren. Elektrizitatea: polo positiboak, negatiboak, arropena, material zerolak, grafitoa: etorkizuneko materiala

BLENDER-01: Profesionalen gisa diseinatu, modelatu, animatu, argiztatu eta render

● EUS-LH6

Inudi geometriko primitibo askotariki abiatuta modelatuko dugu; kurbak, sarezak, hutsuneak eta metakali-ak barne. Gorputz bignunetario, partikulatario eta fluidotarioak simulazio dinamikok ere baditu.

CODED ARENA-01: Ikasi PYTHON zure pertsonaiak eta misioak programatuz.

● EUS-LH6

PYTHON ikasteko tresna gamifikatua da. Programa errazten bidez eta denbora laburrean aurrera egingo dugu, misio batiuk ginduz eta programazioaren logika sendotuz.

DRONAK 3D INPRIMAKETA: diseinua, inprimaketa, mantuketa eta pilotajea.

● EUS-LH6

Dron personalizatua 3D-n diseinatu, 3D-n inprimatu eta hegan egiteko behar diren elektronikoa eta osagai gutxiak muntatuko ditugu. Irati kontrolatzaile emisora, bateria eta kargapila barne. Hegaldi ikasak barnekoak eta kargapila.



EV3-02: Formerrak. Pausu bat gehiago roboten diseinuen eta muntaketa.

● EUS-LH6

Sentsoreek oztopo detektatzenkoan, seinaleak bidali eta bilgailua, gizakari baliatuko da. Oztopo horiek salbuesu edo botatzeko gai izan beharko dira.



MICROBIT-02: Personal Trainer. Txartel elektronikoen aplikazio ezberdinen programazioa.

● EUS-LH6

MICROBIT programatuko dugu gure entzaintzaren pertsonala izan dadin. Beste motakizunak erabiltzen dituzten edukioak dituz, pulsozkoak, urrats-neurgailuak,...



ROBLOX-01: Parkour plataforma jokoa, oztokoak programatuz.

● EUS-LH6

Oinez ibili, korrika egin, plataforma batzuen gainean jaxi egin. Mota ezberdinetako blokeak sortzen, tarteko puntuak, trapa blokeak, balantzeak, parametroak, mupikortasun aldakomak, objektuak inportatu eta programatzen.



SCRATCH-04: Espazioko jokoa. Mundu mugikor infinitu bat sortzeko scroll-aren erabilera.

● EUS-LH6

Beste urratu bat Scratch-en programazio logikoa: Auzakok kienen erabilera murrizteaz gain, mundu mugikorak egingo ditugu X eta Y ardatzetan. Objektuen eta munduaren mugimendua eta abiatuta eta erlatiboen konpostuak



VEX-01: Bolen linea automatikoa. Trabaketei eta botila lepoei irtenbidea aurkitu.

● EUS-LH6

Elkarrekin konektatuta dauden 7 makina muntatuko ditugu; bolak transmitituko dituztenak: Stakes, kargapila, screwfill, pick & drop, hook shot, hexclator eta forklift.



DBH1



BLENDER-02: Egindako erudetakik abiatuta, argiztatu eta animatuko ditugu.

● EUS-DBH1

Irudi geometriko primitibo askotatik abiatuta modelatuko dugu, kurbak, sarrak, hutsueak eta metaball-ak barne. Gorpuz bihurtzeko, partikulatarioa eta fluidotarioa simulazio dinamikoak ere baditu.



CODED ARENA-02: Ikasi Python zure pertsonaiko eta misioak programatzen.

● EUS-DBH1

Testu, zenbaki, eragiketa, konparazio eta emaitzen oinarriko konzeptuak menderatuta, beste urrats bat emango dugu. Zerrendak, begiztak, iteradoreak, matrizeak eta algoritmoak dira proiektuan landuko ditugun konzeptuetako batzuk.



DRON-01: Drone sinkronizatuen programazioa. Adimen artifiziala.

● EUS-DBH1

Dronen programazioa, Scratch edo Python burutuko dugu. Drone batzuk hegaldutako ditugu, erie-mutxo bat barne. Adimen Artifizialeko funtzio izugarriak programatuko ditugu.



EV3-06: Erroboten maisu morroi interkonexioa. Programen integrazioa.

● EUS-DBH1

Bluetooth bidez konektatu eta komunikatuko ditugu errobotak. Kontroladora baten bidez, beste batzuk kontrolatzeko aukera izango dugu.



INPRIMAKETA 3D-01: Argidun lego irudia 30 zentimetroko led bidez.

● EUS-DBH1

Buru, gorputza, besoa, eskuak eta hankak diseinatu eta inprimatuko ditugu. Led argiak kokatu eta Makeblock-ekin argituko dugu gure irudia. Hala ere, eta microbeteekin fogsapenak



MAKEBLOCK-01: Makinak prototipatu eta Arduinorekin programatuko ditugu.

● EUS-DBH1

8 motor-mota, LED tirak displayak gobernatu ditzakegun potentziatzearen, sonda-sentsoreen, ukpen-sentsoreen, argia, tenperatura edo ultrasoinuen bidez. Roboten moduluak, joystickak, infragorrien eta bluetooth hartzaileak.



MARTY-01: maker robot hankabakoa. Muntaila eta programazioa.

● EUS-DBH1

Zati handi bat 3D inprimatutako izango da. Programaketa, Scratch, Arduino, Python, C eta C ++ plataformaen bidez banatuko dugu. Gaiak mugitu eta identifikatu egin.



OZOBOT-05: Merkantzien banaketa European zehar metrokoko lineen bitartez.

● EUS-DBH1

Eskaeren prestatutzan, merkantziak modu automatiko eta adimentsu batean bitartea eta ondoren, merkantzia hauen European zehar banatzea modu ezin hobeaq bastea.



ROBLOX-02: Ur-parkea erakiltzea txirristekin. Script-en erabilpena.

● EUS-DBH1

Txirrista laukak eta kurbadunak, trisztatzeo script-ak. Segimenter arteko lotura. Txirristaren erantzak eta multzoak. Zihndra jaitzea. Hegale: Deneratzeak eharitzea, luzapenak eta loturak. Hainbat joko bakar batean integratzea.

DBH2



BOLT-01: Mugimenduetak eta led matrizeak. Misioen programazioa.

● EUS-DBH2

Azkiezietan baten bidez gidatu eta mugimenduetak programatuko ditugu. Led matrizea programatzeko bi aukera marrazki bidez edo scratch-ekin.



EV3-07: Ikusmen kameradun robota. Konfigurazioak eta programatzeko moduluak.

● EUS-DBH2

Direktuen jarraipen kameradun robota. Produktuaren patroiak, bere forma eta kolorearekin erakutsi ondoren, kamera ardatzuan da haren jarraipenak. Antzeko objektuak berretzeko programazio teknika.



EV4-02: Robotak muntatu eta PYTHON bidez programatzea.

● EUS-DBH2

EV3 robotak eta lego Technic piezak osatuta ondoren, PYTHON bidez programatuko ditugu hutesetik hasita. Datu motak, aldagaiak, eragileak, hitz erreserbatuak, baldintzak, zerrendak. Programazio logika.



FUSION 360-01: Diseinua, ingeniariatza eta fabrikazioko tresna profesionala erabili.

● EUS-DBH2

Diseinu mekaniko industrialerako. CAD 3D ereduak sortuko ditugu. Nodien onerriak eta erabilteko erraza den tresna honetara. Gargiekin eta espazioko fuziri baten praktikatuko ditugu. Liburutegiak erabiliko ditugu.



IA-01: Adimen artifiziala robotetan aplikatua

● EUS-DBH2

Markatzaile bisualen laguntzaz, "semaforo" eta otzopako sortuko ditugu. Zeregin konplexuak burutu ahal izateko erudota programatuko dugu.



OSOYOO-01: Omniwheel gurpiluen ondorioz erraz maniobratzeko moduko robota.

● EUS-DBH2

Norabide orotako gurpilak dituen Arduino barretaren bidez kontrolatzen da. Gidatze autonomoa edo urrutiko agintzea edo mugikorrarekin kontrolatzea ditzake. Marak jarraitzeko hiru sentoreak eta sentorea ultrasoino bat ditu.



PROGRAMAZIOA APPS-01: Sortu eta argitaratu zure aplikazioak Androiderako.

● EUS-DBH2

App Inventor-en interfazea ikasiko dugu, eta gure aplikazioaren funtzionamendua zehaztuko duten scriptak sortu pieza ahokagarriak erabiliz. Bototak, zerrendak, irudiak, canvas-a bezalako Aplikazioetako oinarriko elementuak ikusiko ditugu.



SKETCHUP-01: Etxe baten diseinua. Liburutegietako elementuen erabilpena.

● EUS-DBH2

Aurpegietan oinarritutako hiru dimentsioko diseinu grafikoen eta modelatzen, hiriplangintzako eta orrikatutako inguruenak modelatzeko asko erabilten den programa. Diseinu prozesuaren eraginkortasuna biltatuko dugu.



TINKERCAD ARDUINO-01: Zirkuitu elektronikoak simulatzen.

● EUS-DBH2

Sakagailuak, LEDak, erresistentzia finkoak, potentziometroak, bateriak, transistorak eta prototipatze plakaak erabiliko ditugu. Bata, zirkuitu integratuak, osatzaileak, urrutiko kontrola edo LED tirak bezalako aukera aurreratuak.





❖ **STEAM:** teknologia alorreko eskolaz kanpoko jarduerarik hoberena (robotika, programazioa, diseinua, bideojoko sorkuntza, 3D inprimaketa, dronak,...) proiektuen adibide desberdinak: <https://www.facebook.com/DoPlayApredemosHaciendo/>

❖ **MONITOREAK:** hobetoen prestatuta daudenak <https://doplay.es/teachers/>

❖ **TALDELANA (BIKOTEAK)** ulertzen dugun metodologia bakarra. Garapena kontrolatzeko hiruhilabeteko ebaluazioa.

❖ **AZKEN DIPLOMA** pertsonalizatua, egindako proiektuen xehetasunekin.

❖ **ON LINE PLATAFORMA:** tailerretan erabiltzen dugun informazio guztia, edozein gailutan eskuragarri ikasleentzat eta familientzat www.doplay.es

❖ **LAGUNTZA eta AKONPAINAMENDUA:** ikasle eta familiei. Ikastaroko jardueretan eta parte-hartzaileak eta familiak landu nahi dituzten proiektuetan.

❖ **WEBINAR** (aplikazio propioa): bideokonferentzia pertsonalak, taldetan aldizkakoak eta egokitaz jotzen denean. Tailerrak Online egiteko aukera.

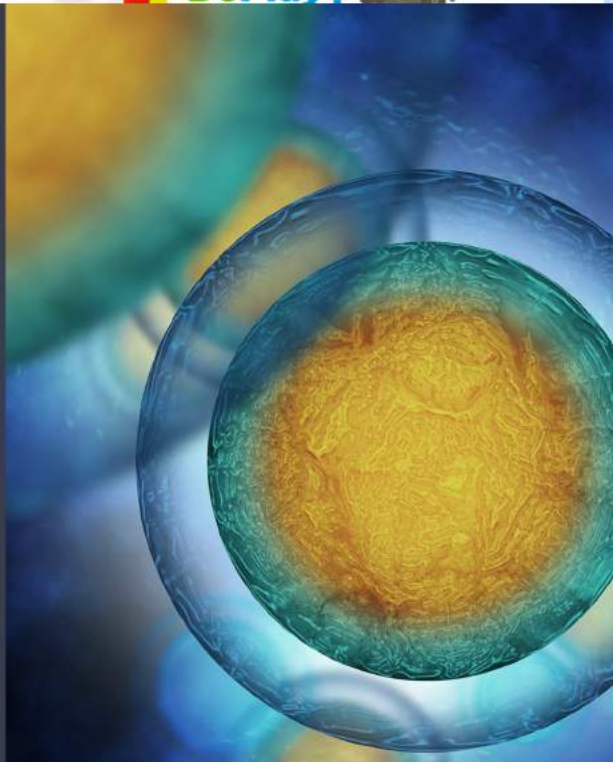
❖ **LEHIAKETAK - EKITALDIAK:** taldea sortu eta motibatuta mantentzeko



ESKOLAZ-KANPOKO
JARDURERAK
2022/23

STEAM
TAILERRAK

DoPlay!



IRAILA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

URRIA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AZAROA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ABENDUA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Ikastaroaren Programa

- Ikastaroaren programazioa 2022-2023 ikasturte osokoa da eta ikastaroa hiru hiruilekotan zatikatuko da.

- 1.- Irailetik abendura.
- 2.- Urtarriletik Aste santura.
- 3.- Aste santutik Ekainera.

Orain ordaintzen dena, lehenengo hiru-hilekoarena izango da (Irailetik abendurakoa) eta ondorengo zatiak, Urtarriletik Aste santurakoa eta Aste santutik ekainerakoa, hiruilekoen hasieran ordaindu beharko dira. Horretarako, izen ematea zabalduko da besterik gabe.

Ikastaroa atera ahal izateko gutxieneko taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango ditu ikastaroak.

Baliteke opor garaietan beste ikastaro berezi batzuk antolatzea. Hauek aparteko izen emate eta kostua izango dute.

Ikastaroaren Gidaria

Ikastaroaren gidaria Gorka Larrañaga izango da.

Prezioa

- Azkoitiarrek udalaren laguntzarekin 100,00€
- Azkoitiar familia ugarikoek 75,00€
- Ez Azkoitiarrek 120,00€
- Ez Azkoitiar familia ugarikoek 90,00€

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteri Zerbitzu Bulegoan izango du.
- Ordainketa egiteko zenbakia, izen emate orrian bertan agertuko da.



IRAILA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

URRIA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AZAROA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ABENDUA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Ikastaroaren Programa

- Ikastaroaren programazioa Irailetik abendura izango da.

Baliteke opor garaietan beste ikastaro berezi batzuk antolatzea. Hauek aparteko izen emate eta kostua izango dute.

Ikastaroa atera ahal izateko gutxienerako taldea osatu beharko da eta plaza mugatuak izango ditu ikastaroak.

Ikastaroaren Gidaria

Ikastaroaren gidaria Irantzu Iturbe izango da.

Prezioa

- Azkoitiarrek udalaren laguntzarekin 100,00€
- Azkoitiar familia ugarikoez 75,00€
- Ez Azkoitiarrek 120,00€
- Ez Azkoitiar familia ugarikoez 90,00€

Izen ematea

- Izen ematea ONLINE izango da.
- www.elkarguneazkoitia.eus web orrian.
- Laguntza behar duenak, Gazteri Zerbitzu Bulegoan izango du.
- Ordainketa egiteko zenbakia, izen emate orrian bertan agertuko da.



GABON OPORRETARAKO

Para las vacaciones de Navidad

Gabonetako Haur Parkea

Paque Infantil de Navidad

Negune Bai ekintzak

Actividades NEGUNE BAI

Gazte astea

Semana Juvenil

Trebatzen saioak

Sesiones Trebatzen

Ilustrazio Marrazketa / Dibujo de ilustración

Mural Marrazketa / Dibujo Mural

Grafismo Digitala / Grafismo Digital

Arteterapia - Esku lanak / Arteterapia - Manualidades

Briko-saioa / Sesión de Bricolaje

Trebatzen lantegiak

Talleres Trebatzen

Teknologia / Tecnología

Marrazketa / Dibujo

Arteterapia - Esku lanak / Manualidades

IKUSKIZUNAK

Espectáculos



GAZTERIATIK



INFORMAZIO
GEHIGARRIA
GAZTELERAZ

Información
adicional en
castellano

SESIONES GRATUITAS

En los sesiones gratuitas TREBATZEN se incluirán trabajos de diversa índole, conociendo diferentes herramientas en cada tipo de sesión.

Las sesiones serán en grupo y cabe destacar el buen ambiente de compañerismo que se genera en las sesiones.

Para poder sacar las sesiones será necesario formar un grupo mínimo de participantes y las sesiones tendrán plazas limitadas.

Los/las guías de sesiones serán

- Dibujo: Gorka Larrañaga
- Arteterapia: Irantzu Iturbe
- Grafismo digital: Itxaro Iraeta
- Cocina: Jorge Teixeira
- Bricolaje: Escuela Zurjole

Inscripción

La inscripción a las sesiones gratuitas y talleres se tendrá que hacer ONLINE en la web www.elkarguneazkoitia.eus.

En caso de necesitar ayuda, se podrá hacer en la oficina Gazte Zerbitzu Bulegoa (Servicios de infancia y Juventud) en Elkargunea.

Nota

Puede que las fechas de dichas sesiones y talleres tengan algún cambio. Si es que hay cambios se notificará mediante los medios facilitados en la hoja inscripción.

Se recomienda llevar ropa ya en desuso ya que en las siguientes sesiones y talleres se puede ensuciar o estropear la ropa. (Dibujo mural, Arteterapia, Bricolaje y cocina)

TALLERES KODEKA TEKNOLOGIA

La programación del taller KODEKA TEKNOLOGIA es para todo el curso 2022-2023 y el curso se divide en tres trimestres.

- 1.- Septiembre Diciembre
- 2.- Enero - Semana santa
- 3.- Semana Santa - Junio

Lo que se paga ahora, es del primer trimestre (Septiembre-Diciembre) y los siguientes trimestres se deberán de abonar al comienzo de cada trimestre. Para ello se abrirá solamente la inscripción). Para que la/el alumna/o reciba toda la programación deberá asistir durante todo el curso.

Para poder sacar los talleres será necesario formar un grupo mínimo de participantes y las sesiones tendrán plazas limitadas.

Es posible que en las fechas de vacaciones se organicen otros talleres con diferente temática. Estos tendrán su propia inscripción y su propia tarifa.

Guía del curso

El curso será impartido como en los cursos anteriores por DOPLAY.

Precio

- Azkoitiarra : 120,00€
- Azkoitiarra Familia Numerosa: 90,00€
- No Azkoitiarra: 150,00€
- No Azkoitiarra Familia Numerosa: 112,50€

Inscripción

La inscripción se hará ONLINE en la web www.elkarguneazkoitia.eus.

En caso de necesitar ayuda, se podrá hacer en la oficina de Gazte Zerbitzu Bulegoa (Servicio de Infancia y juventud) en Elkargunea.

El número de cuenta para hacer el pago aparecerá en la misma hoja de inscripción.

TALLER DIBUJO ARTISTICO

La programación del taller Dibujo Artístico se divide en tres trimestres.

- 1.- Septiembre Diciembre
- 2.- Enero - Semana santa
- 3.- Semana Santa - Junio

Lo que se paga ahora, es del primer trimestre (Septiembre-Diciembre) y los siguientes trimestres se deberán de abonar al comienzo de cada trimestre. Para ello se abrirá solamente la inscripción.

Para poder sacar los talleres será necesario formar un grupo mínimo de participantes y las sesiones tendrán plazas limitadas.

Es posible que en las fechas de vacaciones se organicen otros talleres con diferente temática. Estos tendrán su propia inscripción y su propia tarifa.

Guía del curso

El curso será impartido como en los cursos anteriores por GORKA LARRAÑAGA

Precio

Azkoitiarra : 100,00€ (con ayuda del Ayto.)
Azkoitiarra Familia Numerosa: 75,00€
No Azkoitiarra: 120,00€
No Azkoitiarra Familia Numerosa: 90,00€

Inscripción

La inscripción se hará ONLINE en la web www.elkarguneazkoitia.eus.
En caso de necesitar ayuda, se podrá hacer en la oficina de Gazte Zerbitzu Bulegoa (Servicio de Infancia y juventud) en Elkargunea.
El número de cuenta para hacer el pago aparecerá en la misma hoja de inscripción.

TALLER ARTETERAPIA

La programación del taller ARTETERAPIA-MANUALIDADES se divide en tres trimestres.

- 1.- Septiembre Diciembre
- 2.- Enero - Semana santa
- 3.- Semana Santa - Junio

Lo que se paga ahora, es del primer trimestre (Septiembre-Diciembre) y los siguientes trimestres se deberán de abonar al comienzo de cada trimestre. Para ello se abrirá solamente la inscripción.

Para poder sacar los talleres será necesario formar un grupo mínimo de participantes y las sesiones tendrán plazas limitadas.

Es posible que en las fechas de vacaciones se organicen otros talleres con diferente temática. Estos tendrán su propia inscripción y su propia tarifa.

Guía del curso

El curso será impartido como en los cursos anteriores por DOPLAY.

Precio

Azkoitiarra : 100,00€
Azkoitiarra Familia Numerosa: 75,00€
No Azkoitiarra: 120,00€
No Azkoitiarra Familia Numerosa: 90,00€

Inscripción

La inscripción se hará ONLINE en la web www.elkarguneazkoitia.eus.
En caso de necesitar ayuda, se podrá hacer en la oficina de Gazte Zerbitzu Bulegoa (Servicio de Infancia y juventud) en Elkargunea.
El número de cuenta para hacer el pago aparecerá en la misma hoja de inscripción.

TALLER KODEKA TEKNOLOGIA LH3-LH5

IRAILA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

URRIA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AZAROA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ABENDUA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

TALLER KODEKA TEKNOLOGIA LH6-DBH2

IRAILA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

URRIA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AZAROA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ABENDUA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

DIBUJO ARTÍSTICO LH3-DBH4 (17:15-18:45)

IRAILA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

URRIA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AZAROA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ABENDUA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

ARTETERAPIA-MANUALIDADES LH1-LH6 (17:15-18:45)

IRAILA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

URRIA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AZAROA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

ABENDUA						
AL	AR	AZ	OT	OR	LR	IG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

g



AZKOITIA
Udala

elkargunea
aisia - kultura - kirola