

Actividades: inventos, experimentos científicos, cociña robótica, xogos, saídas artísticas, modelado3D, programación con CODE, actividades artísticas na rúa, etc.,

Destinatarios/as: persoas de 4 a 17 anos
Os/as participantes organizaranse mediante grupos de idades. Cada grupo de idades terá un espazo e programación concreta con actividades propias de cada nivel.

Grupos:

Infantil: 4 a 7 anos;

Xuvenil 1: 8 a 11 anos;

Xuvenil 2: 12 a 17 anos;

Prazas limitadas por grupo: 20

Poderá haber variacións en función do número de persoas por grupo.

Datas: 26 e 27 de decembro; 2 e 3 de xaneiro

Horarios: 11,00 a 13,00 h

Custe:

empadroados-as 5 €;

non empadroados-as 15€

Lugar: Multiusos, Arcade

Información e inscricións: ata o 20 de decembro na OMIX, Multiusos (Arcade)

MÁIS INFORMACIÓN E INSCRICIÓN:

MULTIUSOS, r/ Peirao, 8 - 36690 (Arcade) Teléfono/fax.: 986 700 822, www.soutomaior.com
educacion@soutomaior.com

HORARIO DE OFICINA (de luns a venres): de 15,30 a 20,30 agás o mércores que é de 9 a 14 h.

OBSERVACIÓN:

Consultar posibles bonificacións en todas as actividades que teñen un custo.

Organiza:



Concello de SOUTOMAIOR
PONTEVEDRA

Concellería de Educación



Concellería de educación

Programación de actividades
novembro/decembro/xaneiro
2016-2017

APRENDENDO EN FAMILIA: escola de pais e nais

Que é?

Un lugar de encontro entre todos/as buscamos estratexias para mellorar as nosas relacións en familia e aprender como facelo con éxito.

OBRADOIRO INICIAL:

EXPERIENCIA CREATIVA EN FAMILIA

Tema: sesión cooperativa e experimental na que poderán participar todos os membros da familia: música, baile, xogo, expresión corporal, ... creatividade.

Data: luns 28 de novembro, Multiusos (Arcade)

Hora: 18,30 a 20,00 h

Que faremos?

Unha monitora guiará un proceso creativo no que se experimentará a través do uso de técnicas de dinamización e de relaxación o intercambio de experiencias e reflexións das cales partirán os temas a tratar nas seguintes sesións.

Podemos asistir cos nosos fillos/as? Esta sesión estará adaptada a todas as idades e poderán asistir persoas de todas as idades.

COLABORAN:

CPI Manuel Padin Truiteiro.
ANPA Negueirós, Colexio Padin
ANPA Colexio Santiago

En clave tecnolóxica: aprende xogando

Programa de educación creativa e tecnolóxica que ten como obxectivos: fomentar as habilidades creativas e de resolución de problemas mediante o uso da tecnoloxía para o fomento da capacidade lóxica en idades temperás. Queremos dar ferramentas motivadoras que lles permitan desenvolver capacidade de innovación. Poderán vir acompañados de persoas adultas para coñecer o funcionamento destes programas e así poder continuar en casa co aprendido.

Destinatarios/as: nenos e nenas de 4 a 7 anos. *Poderán vir acompañados/as dunha persoa adulta.*

Horarios: xoves de 17 a 18 h

Sesións:

xoves 17 de novembro XOGANDO CON CODE

xoves 24 de novembro LABORATORIO DE XOGOS

xoves1 de decembro FANTASTIC CONTRAPTION

Custe: 2€/sesión empadroados/as; 4€/sesión non empadroados/as

semiurbanas e zonas rurais), onde se farán paradas interpretativas.

Ferramentas: empregárase un lector QR (<https://play.google.com/store/apps/details?id=me.scan.android.client>), para identificar as zonas de parada.

Levaranse mapas para recoñecer o terreo sobre o que se vai avanzando.

Destinatarios: público xeral

Duración: 3 h/rroteiro

Data: domingo 27 de Novembro

Hora: 10:30 - 13:30

Inicio: A Xunqueira de Arcade (<https://goo.gl/maps/Z4B6mG7ekRk>)

Inscripcións: antes do 22 de novembro a OMIX - Multiusos (Arcade)



Roteiros medioambientais: coñece o teu Concello e arredores

Obxectivos: coñecer os valores medioambientais do noso Concello da man dun guía. Promover o senderismo como medio para estar en forma e aprender un pouco máis sobre a natureza e patrimonio que nos rodea.

Roteiro: "Os vellos camiños da Montesíña"

Breve descrición: 6kms (dificultade baixa);

Praia Fluvial A Xunqueira, sendeiros a

carón do Verdugo, sendeiros pola zona

baixa de Saramagoso. Variacións

continuadas de paisaxes (ribeira, monte

baixo, cotas, sendas, viñedos, zonas

LABORATORIO TECNOLÓXICO: arte, tecnoloxía e ciencia.

Actividades lúdicas para as vacacións do Nadal



Breve descrición: actividades lúdicas durante as vacacións de Nadal onde a ciencia, a inventiva, a tecnoloxía e a diversión serán os puntos fortes dunha programación educativa e lúdica.

Obxectivos:

- Ofrecer un espazo educativo e conciliador para as vacacións do Nadal.
- *Achegar* dun xeito divertido os grandes descubrimentos e inventos da historia.
- *Fomentar* a investigación e a participación activa da mocidade na creación e xeración de novas ideas.
- *Educar* no uso responsable e creativo da tecnoloxía.
- *Promover* valores como a convivencia o respecto, tolerancia, pensamento crítico, igualdade, respecto polo medio ambiente, etc.

