



Eskolaz kanpoko ekintzen gida

2023-2024



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA



ikastolen
elkartea

GAI ZERRENDA

1. Eskolaz kanpoko ekintzak	3
1.1. Sarrera	3
1.2. Jardueren laburpen taula	4
2. Ekintza artistikoak	5
2.1. Marrazketa	5
2.2. Antzerkia	6
2.3. Euskal dantzak	7
2.4. Dantza modernoak	8
2.5. Trikitixa eta panderoa	9
2.6. Zirkomotrizitatea	10
2.7. Zirkoa	11
3. Kiroletako ekintzak	12
3.1. Esku-pilota	12
3.2. Kirol anitza	13
3.3. Saskibaloia	14
3.4. Xakea	15
3.5. Judoa	16
4. Zientzietako ekintzak	17
4.1. Robotika	17
5. Hizkuntzetako ekintzak	18
5.1. Ingelera	18
6. Informazio gehigarria	19
6.1. Kontuan eduki beharrekoa	19
6.2. Hutsegiteak	20
6.3. Jarrera egokiak izateko irizpideak	21
6.4. Nora jo egoera bakoitzean	23



1. Eskolaz kanpoko ekintzak (EKE)



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

1.1 Sarrera:

Jarduera hauek eskola ordutegitik kanpo egiten dira, hautazkoak dira eta ez daude ebaluazio-prozesuaren barne. Halere, ikastolan bertan burutzen diren hezkuntza-ekintzak direnez, partaideek ikastolaren funtzionamendu- eta elkarbizitza-arauak bete beharko dituzte.

Gurean, ikasleen prestakuntza integrala osatzea da eskolaz kanpoko ekintzen helburu nagusia; horretarako banakako zein taldeko jarduerak eskaintzen dira: fisikoak, buru-jarduerak eta sortze-jarduerak. Horrez gain, ikasleen harremanak indartzeko ere balio dute.

1. Eskolaz kanpoko ekintzak (EKE)



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

1.2 Jardueren laburpen taula:

ARTISTIKOAK	KIROLETAKOAK	ZIENTZIETAKOAK	HIZKUNTZAK
Marrazketa	Esku-pilota	Robotika	Ingelera
Antzerkia	Kirol anitza		
Euskal dantzak	Saskibaloia		
Dantza modernoa	Xakea		
Zirkomotrizitatea	Judoa		
Zirkoa			

2. Ekintza artistikoak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

2.1 Marrazketa

Adierazpen dramatikoaren hastapenak. Helburu nagusia honako hau da: umeen adierazmen-gaitasuna bere atal guztietan lantzea; hau da, ahozko adierazmena eta gorputz jarrera lantzea.

Parte-hartzaileak	LH osoa
Saio kopurua	Astean saio bat (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 18



2. Ekintza artistikoak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

2.2 Antzerkia

Adierazpen dramatikoaren hastapenak. Helburu nagusia honako hau da: umeen adierazmen-gaitasuna bere atal guztietan lantzea; hau da, ahozko adierazmena eta gorputz jarrera lantzea.

Parte-hartzaileak	LH3tik LH6ra
Saio kopurua	Astean saio bat (eguerdian)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 18



2. Ekintza artistikoak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

2.3 Euskal dantzak

Ekintza horren bitartez, umeak gure kulturala hurbiltzea eta euskal dantzak modu alai eta entretenigarri batean ikastea bilatzen dugu.

Parte-hartzaileak	H4tik HH5era
Saio kopurua	Astean saio bat (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 15



2. Ekintza artistikoak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

2.4 Dantza modernoak

Dantza garaikide edo modernoan, haurrek bestelako dantzak eta teknika ezberdinak ikasiko dituzte, hala nola, hip-hop, funky...

Parte-hartzaileak

LH3tik LH6era / DBH

Saio kopurua

Astean saio bat (arratsaldean)

Parte-hartzaile kopurua

Gutxienez 8 eta gehienez 16 (taldeko)



2. Ekintza artistikoak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

2.5 Trikitixa eta panderoa

Trikitixak eta panderoak garrantzi handia dute gure herriko folklorean. Kanta herrikoien bidez, gure herriko kultura ezagutzea da helburua.

Parte-hartzaileak	LH3tik aurrera
Saio kopurua	Astean saio bat, 30 min. (eguerdian)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 15



2. Ekintza artistikoak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

2.6 Zirkomotrizitatea

Psikomotrizitatea oinarri duen zirku ikastaroa da. Bertan hurrek beren gaitasunetara erabat egokituta eta jolasean babestuz, zirkuko diziplinak ikasiko dituzte: orekak, malabareak, trapezioa, oihalak.

Parte-hartzaileak	HH4tik HH5era
Saio kopurua	Astean saio bat (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 12



2. Ekintza artistikoak



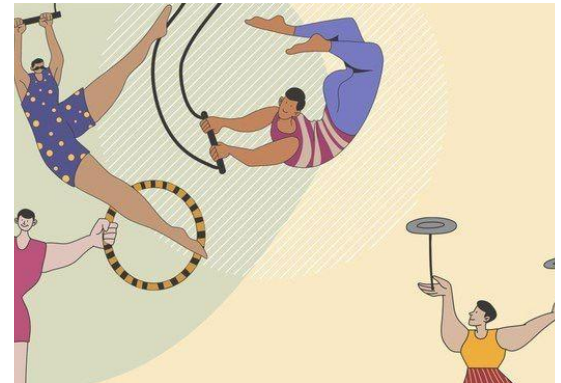
ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

2.7 Zirkoa

Ikastaro honen helburua ikasleek zirku-diziplina guztiak lantzea da: Oreak, malabareak, akrobazia etab.

Ikastaro hauetan, pertsona bakoitzak bere adierazpen fisikoa eta artistikoa garatuko du, bere muga fisiko, psikiko edo mentalak kontuan hartu, ezagutu eta onartuz.

Parte-hartzaileak	LH osoa
Saio kopurua	Astean saio bat (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 12



3 Kiroletako ekintzak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

3.1 Esku-pilota (Lagun onak)

Pilota-munduaren hastapena. Umeeek, jolasen bitartez, esku pilotan hasi eta arauak ikasiko dituzte. Aldi berean, teknikak ere landuko dituzte, jokia hobetzeko.

Parte-hartzaileak	HH5 / LH1etik LH2ra
Saio kopurua	Astean saio bat (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 15



3. Kiroletako ekintzak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

3.2 Kirol anitza

Jarduera honetan umeen trebetasun motorrak garatzen saiatuko gara, beraien ekintzen kudeaketa autonomoa ahalbidetzeko. Horrela, etorkizunean egin nahi dituzten kirolak ikasteko prozesuan, proposatuko zaien edozein ekintza motor egiteko gai izango dira.

Parte-hartzaileak	LH1etik LH2ra
Saio kopurua	Astean saio bi (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 10 eta gehienez 15 (taldeko)



3. Kiroletako ekintzak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

3.3 Saskibaloia

SASKIBALOIA baliatuz, umeak kirolera hurbilduko dira. Larunbatetan, beste eskoletako umeekin partiduak egiten dira, praktikatzeko eta araudia sakontzeko.

Parte-hartzaileak	LH3tik LH4ra
Saio kopurua	Astean saio bi (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 10 eta gehienez 15



3. Kiroletako ekintzak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

3.4 Xakea

Helburuak: lehenengo eta behin, xake-aula eta fitxak ezagutzea eta fitxen mugimenduak ikastea; xake, xake-mate, endrokea eta peoiari buruzko eduki berriak. Joko-estrategiak, lehenengo txapelketak.

Parte-hartzaileak	LH osoa
Saio kopurua	Astean saio bat (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 16



3. Kiroletako ekintzak



3.5 Judoa

Judoa sozializatzeko kirol egokia da, eta bi balio oso garrantzitsu irakasten ditu: laguntasuna eta errespetua.

Arte martzial hau taldean praktikatzen da, beraz, entrenatzen hasten direnetik, soziabilizatzeko gaitasunak areagotzen dituzte, eta gainerako ikaskideengan kontzientzia irabazten dute.

Parte-hartzaileak	LH osoa
Saio kopurua	Astean saio bat (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 15



4. Zientzietako ekintzak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

4.1 Robotika

Judoa sozializatzeko kirol egokia da, eta bi balio oso garrantzitsu irakasten ditu: laguntasuna eta errespetua.

Arte martzial hau taldean praktikatzen da, beraz, entrenatzen hasten direnetik, soziabilizatzeko gaitasunak areagotzen dituzte, eta gainerako ikaskideengan kontzientzia irabazten dute.

Parte-hartzaileak	LH osoa
Saio kopurua	Astean saio bat (arratsaldean)
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 15



5. Hizkuntzetako ekintzak



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

5.1 Ingelera

Lynx Idiomasek ikaskuntza aktiboa ingelesez egitasmoa garatu du Andramari Zornotzako Ikastolarekin batera azken 19 urtetan. Ohiko sistematik kanpo, esperientzia eta aukera berriak zabaltzeko. Ikasleek atazak burutuko dituzte, hizkuntza aktibatzen eta praktikatzeko. Talde bakoitzaren helburuak adinari egokituko dizkiogu.

Parte-hartzaileak	HH4tik DBH4ra
Saio kopurua	Astean saio bi / DBH online+presentziala
Parte-hartzaile kopurua	Gutxienez 8 eta gehienez 12 (taldeko)



6. Informazio gehigarria



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

6.1 Kontuan eduki beharrekoa

- **Ekintza guztietan** taldea osatu ahal izateko **gutxieneko kopurua** behar izango da.
- **Behin matrikula eginda:** ekintza **hasi baino lehenago** baja emanez gero, **%50a itzuliko da**. **Ekintza hasita** badago, **ez da dirurik itzuliko**. Baja ikastolak egindako aldaketen ondorioz bada, %100a itzuliko da.
- Behin **ekintza hasita**, jardunaldiaren **iraunaldi osoa ordaindu** beharko da.
- Matrikula eta hileko kuotak ikastolatik pasatuko dira, **matrikula ekainean** eta **kuotak, urritik maiatzera**.
- **Eskaintza** behin-behinekoa da. Osatzen diren taldeen arabera, **aldatu egin daiteke**.
- **Lehiaketa eta partiduetan**, ezinbestekoa da **EKIPAMENDUA ETA IKASTOLAKO KIROL JERTSEA JANTZITA** eramatea.
- **Entrenamenduetan gurasoak ezin** izango dira kirol instalazioetan egon.
- Ekintza guztiak **urrian hasi eta maiatzean amaituko** dira (Lynx izan ezik).
- Ekintza batean **ume asko badaude**, iaz ekintza berdinean **ibili zirenek** izango dute **lehentasuna** eta partaide **berriak zozketa** bidez aukeratuko dira.

6. Informazio gehigarria



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

6.2 Hutsegiteak

- **Materiala apurtzea**, apropos edo egoki ez erabiltzeagatik.
- Besteen **sentimenduak mintzea**.
- Ikaskideak **jotzea edo/eta mehatxuak** egitea.
- **Begiraleekiko errespetu falta izatea**. Halakotzat joko da kideei min egitea dakarren guztia (sentimenduak mintzea, jotzea edo mehatxu egitea), bai eta hezitzaileak emandako aginduei muzin egitea ere.
- **Hutsegiteak arinak edo larriak** izan daitezke. Eskolaz kanpoko arduradunak erabakiko du, kasuan-kasuan, nolako hutsegitea izan den.
- **Hutsegitea arina bada, ahozko ohartarazpena egingo zaio.**
- **Hutsegite arinak hiru bider errepikatu edo hutsegite larria** eginez gero: partidu bat jokatu barik edota beste zigorren bat ezarriko zaio, jardueraren arabera.
- **Hutsegitea oso larria bada, aste oso bat ekintzetan parte hartu barik.**
- Hutsegitea larria **behin eta berriro errepikatuz gero, umea ekintzetatik kanporatzea aztertuko** da.

6. Informazio gehigarria



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

6.3 Jarrera egokiak izateko irizpideak

- **Nahitaezkoa da entrenamenduetara etortzea:** noiz edo noiz falta izanez gero edo beranduago helduz gero, abisatu aldez aurretik Amaiari.
- Entrenamenduetarako **arropa egokia ekarri** (kirol arropa, kiroleko oinetakoak, ...) bai eta entrenamendu osteko **dutxarako beharrezko guztia ere.**
- Partiduetara **eraman beharreko arropak:**
 - Ikastolako ekipamendua
 - Ikastolako kirol-jertsea
- **Nahitaezkoa da materiala** (konoak, baloiak...) **zaintzea**, guztiona guztiontzat da eta.

6. Informazio gehigarria



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

6.3 Jarrera egokiak izateko irizpideak

- Entrenamendu eta partiduetarako **jarrera**.
 - **Gogoz eta intentsitatez** jardun.
 - **Adi egon** entrenatzaileak esaten duenari eta jokoari.
 - Egin **protestarik gabe** eskatutako ariketak (bakarkakoak zein taldekoak).
 - Talde lana denez, **taldetzat jardun** (lagundu eta aholkatu ez dakienari eta ikasi dakitenengandik).
 - Jokalari **guztiek denbora berdina jokatuko** dute; beraz, ezin da horren inguruko kexurik egin.
 - **Arbitroari ezin zaio protestarik** egin.
 - Partiduak amaitutakoan, **joan beste taldekoak agurtzera**.
 - **Gainerakoak** (gure taldekideak, beste taldeetako jokalariaik, entrenatzaileak, arbitroak, ...) **errespetu osoz tratatu** behar dira.

6. Informazio gehigarria



ANDRAMARI
ZORNOTZAKO IKASTOLA

6.4 Nora jo egoera bakoitzean

NON gertatu da istripua?	NORA eraman?	ZER egin behar da?
IKASTOLAN Jolasean	Gure aseguruak hartzen duen osasun-zentroaren batera	Osasun-zentrora joan ondoren, ikastolari jakinarazi, berak partea tramitatu dezan.
	Osasun-zentro publikoren batera	Eraman Osakidetzako txartela *
IKASTOLAN zein KANPOAN Kirola praktikatzerakoan	Gure aseguruak hartzen duen osasun-zentroaren batera	Osasun-zentrora joan ondoren, ikastolari jakinarazi, berak partea tramitatu dezan
	Osasun-zentro publikoren batera	Eraman Osakidetzako txartela *
ESKOLA KIROLA	Osasun-zentro publikoren batera	Eraman Osakidetzako txartela (osasun publikoak bere gain hartzen ditu Eskola Kirola)

* Istripua ikastola barruan gertatu dela esanez gero, osasun-zentroak familiari zerbitzua kobratuko dio, nahiz eta osasun-zentro publikoa izan.