

Horarios

1º Cuatrimestre

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
15:30-16:00				
16:00-16:30	Aprender a pensar	Guitarra		
16:30-17:00	Programación Videojuegos	Fotografía Artística Digital	Oratoria	Fundamentos Robótica
17:00-17:30			Baloncesto	Baloncesto
17:30-18:00				Danza-Teatro
18:00-18:30				
18:30-19:00				

2º Cuatrimestre

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
15:30-16:00				
16:00-16:30	Aprender a pensar	Guitarra		
16:30-17:00	Fundamentos Robótica	Ilustración y Cómic		Robótica Iniciados
17:00-17:30			Baloncesto	Baloncesto
17:30-18:00				Danza-Teatro
18:00-18:30				
18:30-19:00				

Precios mensuales

ACTIVIDAD	1º Hijo	2º Hijo	Observaciones
Programación videojuegos – 1,5 h/sem	35 €	31 €	Importe de matrícula de 15 €
Fundamentos de Robótica – 1,5 h/sem	35 €	31 €	Importe de matrícula de 15 €
Robótica para iniciados – 1,5 h/sem	35 €	31 €	Importe de matrícula de 15 €
Fotografía Artística Digital – 1,5 h/sem	25 €	21 €	
Danza-Teatro – 1,5 h/sem	21 €	19 €	
Oratoria	45 €	41 €	Taller de 8 sesiones de 1 h. cada sesión
Ilustración y Cómic – 2 h/sem	30 €	26 €	
Aprender a pensar – 1 h/sem	25 €	21 €	
Guitarra – 1 h	10 €	8 €	
Baloncesto – 2 h/sem			Cuota única de 90 €/año al C.B. JAEN

Para más información...



www.colegiopedropoveda.org

<https://m.facebook.com/ColegioPedroPovedaJaen>

Calle Josefa Segovia, nº6

Tfno.: 953 23 84 16

administracion@colegiopropoveda.org



Colegio Pedro Poveda

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Para ESO

2018
2019



ACTIVIDADES

Danza-Teatro



Actividad que permite al alumno desarrollar la creatividad, la imaginación, la expresión oral y gestual, potenciar la capacidad de relacionarse con los demás y generar interés y amor por las artes escénicas y la cultura.

Baloncesto



Deporte en el que el alumno se introduce de forma progresiva en el conocimiento del baloncesto, aprendiendo sus normas y técnicas básicas. Se busca la participación y el fomento de este deporte como actividad saludable y divertida, respetando los valores de compañerismo, cooperación, juego en equipo, juego limpio, etc.

Guitarra



Actividad donde se enseñan los conocimientos básicos y las técnicas necesarias para que el alumno/a aprenda a tocar este instrumento tan cultural, desarrollando así capacidades de expresión, sensibilidad, memoria y comunicación, además de fomentar su área más creativa.

Aprender a pensar



Taller basado en el Programa Filosofía para Niños de M. Lipman y Ann Sharp, cuyo objetivo es ayudar al alumno a aprender a pensar mejor, a ser individuos más reflexivos, más razonables y a desarrollar la capacidad de pensamiento autónomo.

Oratoria



Taller en el que el alumno/a disfruta de espacios, de recursos y práctica donde descubrir y explorar aspectos relacionados con la comunicación y presentación de materiales y proyectos, gestión emocional durante la exposición oral y elementos de dinámica y relación con el público.

Fotografía Artística Digital



NATIVO DIGITAL
TALENT SCHOOL



Actividad que inicia al alumno/a en la fotografía, para que esta se convierta en una herramienta de expresión personal. El propósito es que, sin necesidad de tener una cámara profesional, pueda realizar una fotografía con calidad artística y técnica. Además se trabajará la edición fotográfica en los programas informáticos correspondientes.

Ilustración y Cómic



NATIVO DIGITAL
TALENT SCHOOL



Taller que inicia al alumno/a en el mundo de la ilustración y del diseño y maquetación del cómic, mediante el desarrollo de actividades que facilitan al alumnado la adquisición de las competencias, habilidades y técnicas artísticas necesarias para ello.

Programación video juegos



NATIVO DIGITAL
TALENT SCHOOL



Actividad en la que se introduce al alumno/a en el uso de las nuevas tecnologías, en este caso en la de programación, explorando las posibilidades del aprendizaje a través del juego. Tiene un enfoque práctico en el que el alumno desarrolla su propio proyecto de creación de un videojuego.

Fundamentos Robótica Robótica Iniciados



NATIVO DIGITAL
TALENT SCHOOL



Actividad en la que se introduce al alumno/a en el uso de las nuevas tecnologías, en este caso en la robótica, explorando el aprendizaje a través del juego. Tiene un enfoque práctico en el que el alumno desarrolla su propio robot, así como aprende diferentes técnicas de diseño y montaje, una vez adquiridos los conocimientos básicos.

Estas actividades **están abiertas a la participación de alumnos no escolarizados en nuestro Centro.**

INSCRIPCIONES: entregar en Administración o, enviar por correo electrónico: administracion@colegiopedropoveda.org, **antes del 14 de Septiembre.**

No dudéis en consultarnos todas vuestras dudas e inquietudes