

1r ESO (CURS 2026-27) - IES DISTRICTE MARÍTIM

COGNOMS: NOM:

CENTRE DE PROCEDÈNCIA:

2h	OPTATIVES (Has de numerar-les de l'1 al 7, sent 1 la prioritària. En faràs una).		
	Laboratori d'Arts Escèniques	<input type="text"/>	VAL
	Segona llengua estrangera: Francés	<input type="text"/>	FRA
	Taller d'Aprofundiment (Cultura Clàssica)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Hort Escolar)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Programació de videojocs)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Projectes tecnològics)	<input type="text"/>	VAL
	Taller d'Aprofundiment (Informàtica)	<input type="text"/>	CAS

1h	Religió (has de posar SÍ o NO)	<input type="text"/>	CAS
----	--------------------------------	----------------------	-----

COMUNS

3h	Geografia i Història	VAL	4h	Llengua estrangera	ANG
3h	Llengua Castellana i Literatura	CAS	3h	Biologia i Geologia	CAS
3h	Valencià: llengua i literatura	VAL	2h	Educació Física	CAS
4h	Matemàtiques	CAS/ VAL	2h	Música	ANG
2h	Tecnologia i Digitalització	VAL			
1h	Tutoria	VAL			

CONSERVATORI DE MÚSICA (has de posar una X)	<input type="checkbox"/>	Instrument	<input type="text"/>
CONSERVATORI DE DANSA (has de posar una X)	<input type="checkbox"/>	Modalitat	<input type="text"/>
Nom del conservatori:	<input type="text"/>		
ESPORTISTA D'ÈLIT (has de posar una X)	<input type="checkbox"/>	Esport	<input type="text"/>
Vull convalidar (has de posar SÍ o NO)*	<input type="checkbox"/>		
OPTATIVA	<input type="checkbox"/>		
EDUCACIÓ FÍSICA	<input type="checkbox"/>		
MÚSICA	<input type="checkbox"/>		
*Pendent de presentació de documentació oficial			

PER FAVOR, ADJUNTA 2 FOTOS FORMAT DNI AMB EL NOM I COGNOMS ESCRIT PER DARRERE.

ASSABENTATS ELS PARES/MARES O TUTORS/ES LEGALS.

OPTATIVES 1r ESO

OPTATIVA	DPT.	IDIOMA	BREU EXPLICACIÓ
TA-CULTURA CLÀSSICA	LLATÍ	CAS	Optativa pensada para acercarnos de forma práctica y divertida al mundo clásico de Grecia y Roma. Se relacionará el mundo clásico con nuestra actualidad y para ello utilizaremos mucho material audiovisual. Participaremos en el Festival de Sagunto realizando talleres y asistiendo a actividades teatrales. No habrá exámenes.
LABORATORI D'ARTS ESCÈNIQUES	GH	VAL	De manera práctica, lúdica y emocional, se le brinda al alumnado una oportunidad maravillosa de adentrarse en el apasionante mundo del teatro. Es una materia que les ayudará a trabajar en equipo, conocerse, empatizar y desarrollar la creatividad.
SEGONA LLENGUA ESTRANGERA	FR	FR	Estudiar Francés en el instituto permite aprender un 2º idioma extranjero que abre más puertas en el ámbito de los estudios y del trabajo. El objetivo principal de la asignatura es conseguir un nivel de A2 en 4ºESO. Es una asignatura que tiene una continuidad y una progresión desde 1ºESO hasta 2ºBAC. Al ser grupos reducidos, el/la profesor/a puede atender mejor a cada alumno/a y de esa manera es más fácil aprobar la asignatura. Se trabajan desde el primer curso las cuatro competencias lingüísticas: comprensión y expresión oral, comprensión y expresión escrita. No sólo se aprende la lengua sino también la cultura a través de concursos, canciones, lecturas, películas y un contacto estrecho con escolares franceses de la misma edad. Además, todos los años, se procura organizar un intercambio a Francia con los alumnos de 3ºESO y 4ºESO. Gracias al programa europeo ERASMUS, estos viajes están subvencionados y el alumnado puede optar también una estancia de larga duración.
TA-PROGRAMACIÓ DE VIDEOJOCOS	INF	CAS	El objetivo de esta asignatura es el desarrollo de videojuegos, no es jugar. Se aprenderá a dibujar personajes, enemigos, crear escenarios de diferentes niveles y programarlos. Haremos alguna salida relacionada con el mundo del videojuego.
TA-PROJECTES TECNOLÒGICS	TEC	CAS	El objetivo de esta asignatura es promover el trabajo por proyectos construyendo maquetas o prototipos muy diversos y divertidos, como coches autopropulsados, estructuras que se mueven, utilizando herramientas técnicas y digitales. Las clases serán prácticas y dinámicas, utilizando simuladores. Este taller ayudará a desarrollar habilidades como el pensamiento lógico, la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el interés por la ciencia y la tecnología.
TA-INFORMÀTICA	INF	CAS	El objetivo de esta asignatura es manejarse con soltura en Informática. Nos familiarizaremos con la identidad digital, correo electrónico, plataformas Aules y Teams, realizaremos presentaciones y por último, se verá un bloque de programación. Es una asignatura muy práctica y divertida y se trabaja siempre con el ordenador. Haremos alguna salida relacionada con la Informática.
TA-HUERTO ESCOLAR	CAS	CAS	Asignatura eminentemente práctica que, a través del cultivo de la tierra en todas sus fases (preparación, plantación o siembra, cuidados, recolección, estudio de especies, ...), pone a los alumnos en contacto con ideas esenciales para la comprensión del medio natural y también del social (producción y sostenibilidad).

2n ESO (CURS 2026-27) - IES DISTRICTE MARÍTIM

COGNOMS:	NOM:
----------	------

2h	OPTATIVES (Has de numerar-les de l'1 al 7, sent 1 la prioritària. En faràs una).		
	Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica I	<input type="text"/>	CAS
	Segona llengua estrangera: Francés	<input type="text"/>	FRA
	Taller d'Aprofundiment (Club de lectura)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Cultura Clàssica)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Informàtica)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Lab. d'Arts Escèniques)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Projectes de Tecnologia)	<input type="text"/>	VAL

1h	Religió (has de posar SÍ o NO)	<input type="text"/>	CAS
----	--------------------------------	----------------------	-----

COMUNS

3h	Geografia i Història	ANG	4h	Llengua estrangera	ANG
3h	Llengua Castellana i Literatura	CAS	3h	Física i Química	CAS
3h	Valencià: llengua i literatura	VAL	2h	Educació Física	VAL
4h	Matemàtiques	CAS/ VAL	2h	Música	VAL
2h	Educació Plàstica, Visual i Audiov.	CAS			
1h	Tutoria	VAL			

CONSERVATORI DE MÚSICA (has de posar una X)	<input type="text"/>	Instrument	<input type="text"/>
CONSERVATORI DE DANSA (has de posar una X)	<input type="text"/>	Modalitat	<input type="text"/>
Nom del conservatori:			
ESPORTISTA D'ÈLIT (has de posar una X)	<input type="text"/>	Esport	<input type="text"/>
Vull convalidar (has de posar SÍ o NO)*	<input type="text"/>		
OPTATIVA	<input type="text"/>		
EDUCACIÓ FÍSICA	<input type="text"/>		
MÚSICA	<input type="text"/>		
*Pendent de presentació de documentació oficial			

OPTATIVES 2n ESO

OPTATIVA	DPT	IDIOMA	BREU EXPLICACIÓ
TA: CULTURA CLÀSSICA	LLATÍ		Optativa pensada para acercarnos de forma práctica y divertida al mundo clásico de Grecia y Roma. Se relacionará el mundo clásico con nuestra actualidad y para ello utilizaremos mucho material audiovisual. Participaremos en el Festival de Sagunto realizando talleres y asistiendo a actividades teatrales. No habrá exámenes.
PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA I	INF	CAS	El objetivo de esta asignatura es que los alumnos aprendan a programar con un lenguaje visual. Hoy en día muchos de los trabajos más demandados requieren de esta habilidad. En Inteligencia Artificial se trabajará con tutoriales online que ayuden a comprender el funcionamiento de cómo aprende la inteligencia artificial. En robótica se trabajará con kits de robots. Asignatura muy práctica y fácil de aprobar si se trabaja en clase a diario. Se realizarán alguna salida relacionada con esta temática durante el curso.
SEGONA LLENGUA ESTRANGERA	FR	FR	Estudiar Francés permite aprender un 2º idioma extranjero que abre más puertas en el ámbito de los estudios y del trabajo. El objetivo de la asignatura es conseguir un nivel de A2 en 4ºESO con una continuidad desde 1ºESO hasta 2ºBAC. Al ser grupos reducidos, el/la profesor/a puede atender mejor a cada alumno/a y de esa manera es más fácil aprobar la asignatura. Se sigue mejorando en las cuatro competencias lingüísticas. No sólo se aprende la lengua sino también la cultura a través de concursos, canciones, lecturas, películas y un contacto estrecho con escolares franceses de la misma edad. Además, suele haber un intercambio a Francia con los alumnos de 3ºESO y 4ºESO. Gracias al programa europeo ERASMUS, estos viajes están subvencionados y el alumnado puede optar también una estancia de larga duración. En este nivel, l@s alumn@s ya se pueden presentar al DELF A1, que es el título oficial internacional de esta lengua.
TA: CLUB DE LECTURA	CAS	CAS	Club de lectura tiene como finalidad fomentar la lectura en los alumnos y ayudarles a ver la literatura como algo positivo y divertido. Nuestra actividad será comentar, hablar y compartir sobre un libro o un texto que estemos leyendo todos a la vez. Esta optativa no pretende ser una carga añadida a la asignatura de Lengua y Literatura ni dar más trabajo extra a los alumnos, sino más bien crear un espacio donde compartir y charlar sobre literatura.
TA: INFORMÀTICA	INF.	CAS	El objetivo de esta asignatura es la organización, diseño y producción de información digital. Se utilizarán herramientas para el retoque de imágenes digitales. Se iniciará la hoja de cálculo, se trabajarán procesadores de texto y presentaciones multimedia de manera individual y cooperativa. Se realizarán proyectos sencillos de audio y de programación es Scratch. Asignatura muy práctica, entretenida y se trabaja siempre con el ordenador. Es fácil de aprobar si se trabaja en clase a diario. Haremos alguna salida relacionada con el mundo de la informática.
TA: LABORATORI D'ARTS ESCÈNIQUES	GH	VAL	De manera práctica, lúdica y emocional, se le brinda al alumnado una oportunidad maravillosa de adentrarse en el apasionante mundo del teatro. Es una materia que les ayudará a trabajar en equipo, conocerse, empatizar y desarrollar la creatividad.
TA: PROJECTES DE TECNOLOGIA	TEC	CAS	La tecnología es la base en los estudios de ingeniería y técnicos, con gran proyección en el mundo laboral. En este taller, trabajaremos de forma práctica, las máquinas, la electricidad, el diseño 3D, y otros saberes tecnológicos a través del diseño y construcción de proyectos en equipo y la utilización de simuladores. Este taller ayudará a desarrollar habilidades como el pensamiento lógico, la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el interés por la ciencia y la tecnología. Además, puede motivar a los estudiantes a aprender de forma lúdica y divertida, al tiempo que los prepara para los desafíos del futuro. Gracias a todo ello, tendremos la capacidad de participar en los concursos de proyectos más importantes de la Comunidad Valenciana.

3r ESO (CURS 2026-27) - IES DISTRICTE MARÍTIM

COGNOMS: NOM:

2h	OPTATIVES (Has de numerar-les de l'1 al 7, sent 1 la prioritària. En faràs una).		
	Cultura Clàssica	<input type="text"/>	CAS
	Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica II	<input type="text"/>	CAS
	Segona llengua estrangera: Francés	<input type="text"/>	FRA
	Competència Comunicativa Oral Anglès	<input type="text"/>	ANG
	Taller d'Aprofundiment (Informàtica)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Projectes Tecnologia)	<input type="text"/>	CAS
	Taller d'Aprofundiment (Esriptura Creativa)	<input type="text"/>	VAL

1h	Religió (has de posar Sí o NO)	<input type="text"/>	CAS
----	--------------------------------	----------------------	-----

3h	Geografia i Història	VAL	3h	Llengua estrangera	ANG
3h	Llengua Castellana i Literatura	CAS	2h	Física i Química	ANG
3h	Valencià: llengua i literatura	VAL	2h	Biologia i Geologia	CAS
4h	Matemàtiques	CAS/ VAL	2h	Educació Física	VAL
2h	Educació Plàstica, Visual i Audiov.	VAL	2h	Música	VAL
2h	Tecnologia i Digitalització	CAS	1h	Tutoria	CAS

CONSERVATORI DE MÚSICA (has de posar una X)	<input type="checkbox"/>	Instrument	<input type="text"/>
CONSERVATORI DE DANSA (has de posar una X)	<input type="checkbox"/>	Modalitat	<input type="text"/>
Nom del conservatori:	<input type="text"/>		
ESPORTISTA D'ÈLIT (has de posar una X)	<input type="checkbox"/>	Esport	<input type="text"/>
Vull convalidar (has de posar Sí o NO)*	<input type="checkbox"/>		
OPTATIVA	<input type="checkbox"/>		
EDUCACIÓ FÍSICA	<input type="checkbox"/>		
MÚSICA	<input type="checkbox"/>		
*Pendent de presentació de documentació oficial			

OPTATIVES 3r ESO			
OPTATIVA	DPT	IDIOMA	BREU EXPLICACIÓ
TA- CULTURA CLÀSSICA	LLATÍ	CAS	Optativa pensada para acercarnos de forma práctica y divertida al mundo clásico de Grecia y Roma. Se relacionará el mundo clásico con nuestra actualidad y para ello utilizaremos mucho material audiovisual. Participaremos en el Festival de Sagunto realizando talleres y asistiendo a actividades teatrales. No habrá exámenes.
PROGRAMACIÓ INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA II	INF	CAS	El objetivo de esta asignatura es que los alumnos aprendan a programar con un lenguaje visual. Hoy en día muchos de los trabajos más demandados requieren de esta habilidad. En Inteligencia Artificial se trabajará con tutoriales online que ayuden a comprender el funcionamiento de cómo aprende la inteligencia artificial. En robótica se trabajará con kits de robots: tarjeta microbit, coche McQueen y accesorios. Es una signatura muy práctica y fácil de aprobar si se trabaja en clase a diario. Se realizarán algunas salidas relacionadas con esta temática durante el curso.
SEGONA LLENGUA ESTRANGERA	FR	FR	Estudiar Francés en el instituto permite aprender un 2º idioma extranjero que abre más puertas en el ámbito de los estudios y del trabajo. El objetivo principal de la asignatura es conseguir un nivel de A2 en 4ºESO y tiene una continuidad y una progresión desde 1ºESO hasta 2ºBAC. Al ser grupos reducidos, el/la profesora puede atender mejor a cada alumno/a y de esa manera es más fácil aprobar la asignatura. Se sigue trabajando para conseguir mayor autonomía en las cuatro competencias lingüísticas. No sólo se aprende la lengua sino también la cultura a través de concursos, canciones, lecturas, películas y un contacto estrecho con escolares franceses. de la misma edad. Además, todos los años se procura organizar un intercambio a Francia con los alumnos de 3ºESO y 4ºESO. Gracias al programa europeo ERASMUS, estos viajes están subvencionados y el alumnado puede optar también una estancia de larga duración.
COMPETÈNCIA COMUNICATIVA ORAL EN ANGLÉS	ANG	ANG	Esta asignatura optativa está diseñada para mejorar la capacidad del alumnado para expresarse y comprender el inglés hablado en diferentes contextos reales. La materia se centra en el desarrollo de la comunicación oral a través de proyectos basados en distintas temáticas vinculadas a la vida real en países angloparlantes, como la cultura, las costumbres, los viajes o situaciones cotidianas. De este modo, el alumnado no solo mejora su fluidez y pronunciación, sino que también adquiere confianza para comunicarse de manera efectiva en contextos reales
TA: INFORMÀTICA	INF	CAS	Asignatura práctica y muy divertida en la que se trabajarán diferentes bloques de contenido: presentaciones en línea, imagen vectorial, creación de vídeos, manipulación de sonido, creación de blogs, seguridad informática, etc. Se trabaja en el aula de informática de forma individual o en grupos. Asignatura fácil de aprobar si se trabaja en clase a diario. Además, se realizarán excursiones relacionadas con la temática de la asignatura.
TA: PROJECTES DE TECNOLOGIA	TEC	CAS	La tecnología es la base en los estudios de ingeniería y técnicos, con gran proyección en el mundo laboral. En este taller, trabajaremos de forma práctica, las máquinas, la electricidad, el diseño 3D, y otros saberes tecnológicos a través del diseño y construcción de proyectos en equipo y la utilización de simuladores. Este taller ayudará a desarrollar habilidades como el pensamiento lógico, la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el interés por la ciencia y la tecnología. Además, puede motivar a los estudiantes a aprender de forma lúdica y divertida, al tiempo que los prepara para los desafíos del futuro. Gracias a todo ello, tendremos la capacidad de participar en los concursos de proyectos más importantes de la Comunidad Valenciana.
TA: ESCRITURA CREATIVA	VAL	VAL	Alguna vegada has sentit que tens una pel·lícula al cap però no saps com explicar-la? Aquest taller no va d'ortografia ni d'analitzar textos antics; va de trobar la teua pròpia veu . Anem a hackejar els bloquejos creatius, a crear personatges que semblen reals i a descobrir que escriure és, bàsicament, tindre el superpoder d'inventar mons. Porta les teues idees, els teus auriculars i les teues ganes de trencar les regles: ací l'únic límit és el paper.

4ESO (CURS 2026-27) - IES DISTRICTE MARÍTIM

COGNOMS:				NOM:							
Cap al Batxillerat Científic				Cap al Batxillerat de CCSS, Humanitats i Artístic				Cap a Cicles Formatius			
Triar 1 Matemàtiques				Triar 1 Matemàtiques							
4h	Matemàtiques B*	<input type="checkbox"/>	CAS /VAL	4h	Matemàtiques B	<input type="checkbox"/>	CAS /VAL	4h	Matemàtiques A	<input type="checkbox"/>	CAS
4h	Matemàtiques A	<input type="checkbox"/>		4h	Matemàtiques A	<input type="checkbox"/>		3h	Tecnologia	<input type="checkbox"/>	CAS
3h	Física i Química	<input type="checkbox"/>	VAL	3h	Economia	<input type="checkbox"/>	CAS	3h	FOPP	<input type="checkbox"/>	VAL
Triar 1				3h Llatí							
3h	Biologia	<input type="checkbox"/>	CAS								
3h	Tecnologia	<input type="checkbox"/>	CAS								

3h	D'OPCIÓ (Has de numerar-les de l'1 al 6, sent 1 la prioritària. En faràs una).			
	Digitalització	<input type="checkbox"/>		CAS
	Expressió Artística	<input type="checkbox"/>		CAS
	Francés	<input type="checkbox"/>		FRA
	Economia	<input type="checkbox"/>		CAS
	Música	<input type="checkbox"/>		CAS
	Tecnologia	<input type="checkbox"/>		CAS
2h	OPTATIVES (Has de numerar-les de l'1 al 7, sent 1 la prioritària. En faràs una).			
	Competència Comunicativa Oral Anglès	<input type="checkbox"/>		ANG
	Projecte interdisciplinari (Cine i aula)	<input type="checkbox"/>		CAS
	Taller d'Aprofundiment (Programació avançada)	<input type="checkbox"/>		CAS
	Taller d'Aprofundiment (Ars Mathematica)	<input type="checkbox"/>		CAS
	Taller d'Aprofundiment (Taller de videojocs)	<input type="checkbox"/>		CAS
	Taller d'Aprofundiment (Taller de robòtica)	<input type="checkbox"/>		CAS
	Taller d'Aprofundiment (Taller d'oratoría)	<input type="checkbox"/>		VAL
1h	Religió (has de posar SÍ o NO)	<input type="checkbox"/>		CAS
CONSERVATORI DE MÚSICA (has de posar una X)		<input type="checkbox"/>	Instrument	<input type="text"/>
CONSERVATORI DE DANSA (has de posar una X)		<input type="checkbox"/>	Modalitat	<input type="text"/>
Nom del conservatori:				
ESPORTISTA D'ÈLIT (has de posar una X)		<input type="checkbox"/>	Esport	<input type="text"/>
Vull convalidar (has de posar SÍ o NO)*		<input type="checkbox"/>		
OPTATIVA		<input type="checkbox"/>		
EDUCACIÓ FÍSICA		<input type="checkbox"/>		
MÚSICA		<input type="checkbox"/>		
*Pendent de presentació de documentació oficial				

MATÈRIES D'OPCIÓ 4t ESO

MATÈRIA	DPT	IDIOMA	BREU EXPLICACIÓ
BIOLOGIA I GEOLOGIA	BG	CAS	<p>Matèria on es treballen els sabers de les ciències geològiques i de la vida. Els sabers bàsics es distribueixen en quatre blocs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Projecte científic - La cèl·lula - La genètica - L'origen i l'evolució de la vida - Els ecosistemes - La Geologia.
FÍSICA I QUÍMICA	FQ	VAL	<p>La matèria aprofundirà en els aspectes que asseguren una preparació científica més general i cultural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pel que fa a la Física, s'inclouen els conceptes i aplicacions de forces i moviments i s'estudien, a més, les energies mecànica i ondulatoria. - Pel que fa a la Química, s'aborden, sobretot, els canvis químics i els primers models atòmics, i es proposa una introducció dels compostos del carboni.
TECNOLOGIA	TEC	CAS	<p>Matèria amb perspectiva pràctica, realitzada en taller i que engloba els sabers bàsics en quatre blocs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolupament de projectes amb tècniques actuals adaptades al món empresarial i industrial. - Elements mecànics i electrònics amb els que es resolen problemes mitjançant tècniques de control digital en situacions reals. - Comprendre, saber dissenyar i implementar sistemes de control programat, així com programar ordinadors o dispositius mòbils. - Aplicar criteris de sostenibilitat en l'ús de materials, el disseny de processos i en qüestions energètiques.
ECONOMIA I EMPREDORIA	ECO	CAS	<p>Integra, per una banda, una formació econòmica i financera i, per altra banda, anima a buscar oportunitats que ajuden a satisfer les necessitats detectades en l'entorn, desenvolupant estratègies per a portar endavant eixes idees. Té una perspectiva teoricopràctica, amb els sabers bàsics en quatre blocs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Treballar el coneixement d'ú mateix, habilitats personals i socials i estratègies de gestió. - Analitzar els diferents àmbits (econòmic, empresarial, social, ambiental, cultural i artístic) per a identificar necessitats i buscar oportunitats. - Captar i gestionar tots els recursos necessaris per portar endavant un projecte. - Conèixer el mètode de realització d'un projecte emprenedor.
EXPRESSIÓ ARTÍSTICA	DIB	CAS	<p>Afavoreix l'experimentació de les principals tècniques artístiques i el desenvolupament de la capacitat expressiva i de la creativitat, el pensament divergent i de la innovació. Matèria majoritàriament pràctica amb els sabers bàsics en dos blocs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tècniques gràfico-plàstiques - Fotografia, llenguatge visual, audiovisual i multimèdia.
LLATÍ	LLAT	VAL	<p>Té com a objectiu principal la comprensió d'aspectes lingüístics i sociopolítics del món actual partint de la pervivència de la llengua i cultura llatines. Els sabers bàsics es distribueixen en quatre blocs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aspectes històrics, geogràfics i polítics del món romà i la seua pervivència.

			<ul style="list-style-type: none"> - Aspectes culturals i patrimonials del món romà i la seua pervivència, la mitologia i la seua influència en les manifestacions artístiques i culturals. - Trets bàsics del sistema de la llengua llatina i la importància del llatí com a origen de les dues llengües cooficials de la Comunitat Valenciana i com a vincle amb moltes altres llengües d'Europa. - El llatí i el plurilingüisme.
FORMACIÓ I ORIENTACIÓ PERSONAL I PROFESSIONAL (FOPP)	FIL	VAL	<p>Matèria amb perspectiva teoricopràctica amb els sabers bàsics:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conèixer al ser humà des de la perspectiva de la psicologia, l'antropologia i la sociologia. - Autoconeixement de les qualitats personals pròpies i dels demés; orientació cap a la formació acadèmica i professional per conèixer l'oferta formativa de l'entorn; conèixer el funcionament del mercat laboral, les formes d'ocupació i la importància de la iniciativa emprenedora. - Dissenyar un projecte d'orientació personal, acadèmic i professional d'aproximació a la recerca activa d'ocupació.
DIGITALITZACIÓ	INF	CAS	<p>S'aprendrà a fer un ús competent de les tecnologies i contribuirà a generar una ciutadania digital crítica, informada i responsable.</p> <p>Els Sabers bàsics en quatre blocs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dispositius digitals, sistemes operatius i de comunicació: hardware i software. - Recursos de recerca, selecció i arxiu de la informació per a la creació i programació informàtica de continguts digitals i per a la col·laboració i difusió dels aprenentatges. - Mesures preventives per a possibles riscos i amenaces informàtics en entorns digitals. - Reflexions sobre la llibertat d'expressió, el correcte ús de les llicències i la propietat intel·lectual dels recursos digitals compartits.
MÚSICA	MUS	CAS	<p>La matèria continua amb la progressió establida en cursos anteriors i aprofundeix en les músiques del món, en la música tradicional i històrica de l'entorn de l'alumnat, i en la música present al llarg del segle XX fins l'actualitat.</p> <p>Els sabers bàsics es distribueixen en 2 blocs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percepció i anàlisi: obres i intèrprets, patrimoni musical, gèneres musicals, escènics i audiovisuals. La veu i els instruments, el consum musical i normes de comportament - Interpretació i creació: fa referència a l'ús del llenguatge musical i altres llenguatges per a la improvisació, la interpretació, la sonorització, l'experimentació i la creació.
SEGONA LLENGUA ESTRANGERA (FRANCÉS)	FR	FR	<p>Aquesta matèria implica una ampliació i un aprofundiment de les competències específiques de comprensió, expressió, interacció i mediació, així com l'extensió pel que fa als àmbits de les situacions comunicatives, els gèneres textuals i la utilització de suports digitals.</p> <p>Comporta aprofundir en la reflexió del funcionament i el contrast de diferents llengües del seu repertori lingüístic, així com la incorporació de diverses llengües en les activitats de mediació lingüística que contribueixen al desenvolupament de la seua consciència plurilingüe i pluricultural.</p>

OPTATIVES 4t ESO

OPTATIVA	DPT	IDIOMA	BREU EXPLICACIÓ
COMPETÈNCIA COMUNICATIVA ORAL EN ANGLÈS	ANG	ANG	Esta asignatura optativa está diseñada para mejorar la capacidad del alumnado para expresarse y comprender el inglés hablado en diferentes contextos reales. La materia se centra en el desarrollo de la comunicación oral a través de proyectos basados en distintas temáticas vinculadas a la vida real en países angloparlantes, como la cultura, las costumbres, los viajes o situaciones cotidianas. De este modo, el alumnado no solo mejora su fluidez y pronunciación, sino que también adquiere confianza para comunicarse de manera efectiva en contextos reales
PI: CINE I AULA	GH	VAL	Des d'una aproximació al sèptim art, l'alumnat descobrirà tots els aspectes que rodejen la creació audiovisual i la importància d'aquesta en el món actual. Històries que ens ajuden a comprendre, empatitzar i descobrir aquesta disciplina.
TA: PROGRAMACIÓ AVANÇADA	INF	CAS	Los alumnos trabajarán de manera práctica en proyectos que involucren conceptos de programación avanzada para la resolución de problemas reales. Se trabajará con el lenguaje Python, uno de los lenguajes de programación más populares actualmente. Se participará en el concurso UpStem de la UPV. Haremos alguna salida relacionada con esta temática.
TA: ARS MATHEMATICA	MAT	CAS	Este taller está pensado para alumnado con buenas capacidades para el razonamiento lógico. Se trabajará sobre problemas y juegos de lógica, y se profundizará sobre los contenidos de la asignatura. Nunca se avanzará materia del curso siguiente. El taller tiene contenido lúdico, pero sin perder el rigor propio de las matemáticas. Se espera de los participantes interés, motivación y disposición para participar en pruebas y olimpiadas matemáticas de la C. Valenciana, aunque esto no es obligatorio.
TA: PROGRAMACIÓ DE VIDEOJOCS	INF	CAS	En esta optativa usaremos herramientas de programación visual de videojuegos, así el alumnado aprenderá conceptos básicos de programación, con entornos similares a Scratch, Godot, etc. Se programarán tanto historias interactivas como juegos, animaciones, gráficos, 3D, mapas de juegos, etc. La asignatura es muy práctica y fácil de aprobar si se trabaja en clase cada día. Haremos alguna salida relacionada con el mundo del videojuego. Visitaremos el taller de retroinformàtica de la UPV.
TA: TALLER DE ROBÒTICA	TEC	CAS	El objetivo de esta asignatura es que el alumnado desarrolle competencias como el pensamiento computacional, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad, utilizando herramientas actuales como placas Arduino, microbit, robots programables o entornos visuales tipo Scratch. Se trabaja con sensores, motores y sistemas de control para diseñar, montar y programar proyectos reales que permiten entender cómo funcionan los dispositivos tecnológicos que nos rodean.
TA: TALLER D'ORATÒRIA	VAL	VAL	Parlar bé no és parlar molt, sinò saber dir el que cal, quan cal i com cal. Al taller d'Oratòria aprendràs a ordenar idees, a trobar la paraula justa i a dominar els silencis. Descobriràs que la teua veu també pensa i que el cos també argumenta. Llegirem, escoltarem i parlarem. Guanyaràs seguretat, però sobretot criteri. Perquè qui sap expressar-se, sap fer-se escoltar. I fer-se escoltar es, sovint, començar a transformar les coses.