

EMPREDORIA SOCIAL I SOSTENIBLE (2ESO)

Departament d'economia



Objectius:

- Fomentar l'esperit emprenedor: Desenvolupar la creativitat i la iniciativa personal.
- Promoure la sostenibilitat: Inculcar pràctiques sostenibles en projectes i activitats diàries.
- Desenvolupar habilitats de treball en equip: Fomentar la col·laboració i la comunicació efectiva.
- Impulsar el compromís social: Identificar problemes socials i ambientals i buscar solucions innovadores.

Continguts principals:

1. Introducció a l'emprenedoria social: Concepte i exemples d'iniciatives socials exitoses.
2. Identificació de problemes socials i ambientals: Anàlisi de reptes locals i globals.
3. Disseny de projectes socials i sostenibles: Definició d'objectius, planificació de recursos i accions.
4. Estratègies de comunicació i difusió: Plans de comunicació i ús de xarxes socials.
5. Avaluació de l'impacte social i ambiental: Mesura de l'èxit del projecte i reflexió sobre millores.

Metodologia i activitats:

- Desenvolupament de projectes grupals: Treball en equip per resoldre necessitats socials o ambientals.
- Tallers de creativitat i innovació: Generació d'idees originals i viables.
- Anàlisi de casos reals: Estudi d'emprenedories socials amb impacte positiu.
- Xerrades amb emprenedors socials: Experiències i consells de líders de projectes socials.
- Simulacions empresarials: Dinàmiques de gestió, finançament i presa de decisions.

Rellevància per a l'alumnat:

- Desenvolupament de competències clau: Lideratge, comunicació, resolució de problemes i planificació estratègica.
- Consciència social i ambiental: Actitud proactiva i responsable cap als problemes de l'entorn.
- Preparació per a reptes futurs: Conceptes i pràctiques valuoses per a la vida acadèmica, personal i professional.
- Implicació en la comunitat: Contribució tangible al benestar de l'entorn i enfortiment del sentit de pertinença.



¿Per a què la farà servir en el futur?

Famílies professionals d'FP d'administració i gestió, de comerç i màrqueting, d'hostaleria i turisme. Graus universitaris relacionats amb l'economia, les finances, les relacions laborals, el dret i l'administració d'empreses.

Consulta ací el curriculum complet



ECOLOGIA I MEDIAMBIENT (2ESO, 3ESO)

**Departament de Biologia i
Geologia**



Si t'agrada la naturalesa, si estàs interessat en el medi ambient, si vols distingir les diferents espècies d'animals i plantes, si t'interessa el canvi climàtic i com prevenir-lo, el reciclatge, com contaminar menys,... aquesta és la teva assignatura. Ho aprendràs d'una manera pràctica, amena i útil.



¿Per a què la faré servir en el futur?

A més de formar-te com a persona i ciutadà responsable, augmentarà el teu coneixement de la naturalesa i et servirà a nivell professional per a proporcionar-te una bona base teòrica-pràctica per a futures professions com a biòleg, enginyer forestal, enginyer agrícola, agent forestal, jardiner, planterista, etc.



PILOTA VALENCIANA (2ESO)

Departament d'Educació
Física



L'alumnat continuarà/reforçarà alguns aspectes tractats el curs anterior.

El joc de pilota al trinquet i al carrer així com l'adaptació de la Pilota a altres espais de joc. Aprofundiment sobre el Raspall, el Frontó, introducció a l'Escala i corda, la Galotxa. Continuaran practicant aspectes relacionats amb el One Wall i el Madel.

Nota: No es necessari haver cursat el taller en el curs anterior, és imprescindible la motivació per a la pràctica de les diferents modalitats de Pilota, l'únic requisit és estar disposat a crear/millorar el vostre guant de pilotari i moltes ganes d'endinsar-se o continuar en el meravellós món de la Pilota (Va de bo!)



¿Per a què la faré servir en el futur?

Ens servirà per arprofundir per als continguts curriculars de pilota tractats a 2n d'ESO assignatura EF i per a participar al campionat Pilota a l'escola

FRANCÉS (1,2,3,4 ESO 1,2 BATX)

Departament de Francés



Música, teatre, cinema, plats típics, tradicions, una nova llengua... Tot en una sola assignatura!

En les classes es prioritzarà la comunicació oral des dels nivells més bàsics perquè l'alumnat guanyi en confiança des dels inicis de l'aprenentatge i s'atreveixi a parlar en francès.

Es treballaran totes les competències comunicatives des d'un enfocament cultural. L'alumnat haurà d'interactuar en llengua estrangera, farà petites representacions, treballs col·laboratius, degustacions i moltes coses més.



¿Per a què la faré servir en el futur?

L'estudi de les llengües és molt beneficiós en qualsevol de les carreres o itineraris d'estudi que es triï. A tall d'exemple:

- Negocis internacionals
- Enginyeries i tecnologies
- Màrqueting i finances
- Turisme i hostaleria
- Periodisme
- Ciències polítiques
- Medicina i farmàcia
- Filologies i traducció

Consulta ací el curriculum complet



TALLER DE REFORÇ DE MATEMÀTIQUES (1,2,3,4ESO)

**Departament de
Matemàtiques**



És una assignatura optativa en la que es reforcen els continguts de l'assignatura de matemàtiques, prestant especial atenció a aquelles qüestions en les que els estudiants solen tindre més dificultats, i centrat-se sobretot en la resolució en un grup reduït amb una atenció més individualitzada.

Va dirigida a l'alumnat que no ha superat l'assignatura del curs anterior, per poder assolir els coneixements bàsics i treballar per millorar els seus resultats en l'assignatura de matemàtiques.



¿Per a què la faré servir en el futur?

Qualsevol carrera o grau on s'apliquen les matemàtiques

PROGRAMACIÓ DE VIDEOJCS (2,3,4 ESO)

**Departament
d'Informàtica**



En l'actualitat vivim una revolució informàtica i de les telecomunicacions permanent: manegem informació i aparells tecnològics que fa uns pocs anys no érem capaços d'imaginar. La forma en la qual vivim i treballem ha canviat profundament i han sorgit un conjunt de noves competències necessàries per a desenvolupar-se i integrar-se en la vida adulta, en una societat híper connectada i en un constant i creixent canvi.

Per què Videojocs?

- “La industria española del videojuego facturó 1.530 millones de euros en 2018”
- “La industria de los videojuegos factura en España el doble que la música y el cine juntos”

La indústria del videojoc ve destacant per la seva aportació a la productivitat de l'economia espanyola en la seva generació d'ocupació de qualitat, així com els seus efectes externs en les tecnologies de la informació i comunicació, elements imprescindibles per al creixement econòmic.

En definitiva pot ser una bona opció de futur amb un gran ventall de possibilitats laborals.



¿Per a què la faré servir en el futur?

Aquesta assignatura te una relació directa amb les ciències de la computació i la ingenieria, le confiere les característiques necessàries per al desenvolupament de les competències tecnològiques i digitals bàsiques.

PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA (2,3 ESO)

**Departament
d'Informàtica**



PIAR I

1. Bases de la IA.
2. Introducció a la programació.
3. Introducció a la robòtica

En aquesta assignatura, aprendrem a com funcionen els algorismes que cada dia estan més presents a les xarxes i en general a les nostres vides.

Ens introduïrem en la programació com a eina per a resoldre problemes, utilitzant la programació per blocs i acabarem el curs entenent com funciona la intel·ligència artificial i el control de mecanismes i robots.

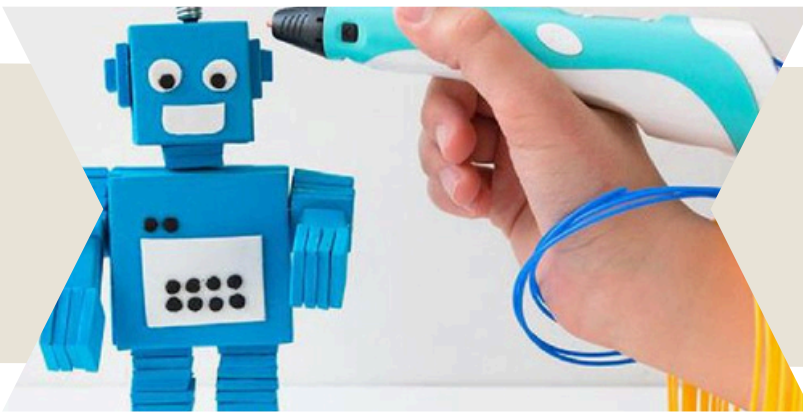


¿Per a què la faré servir en el futur?

Aquesta assignatura te una relació directa amb les ciències de la computació i la ingenieria, le confiere les característiques necessàries per al desenvolupament de les competències tecnològiques i digitals bàsiques.

Consulta ací el curriculum complet





DISSENY I IMPRESSIÓ 3D (2 ESO)

**Departament de
Tecnologia**



¿Aprende, de manera sencilla, a utilizar herramientas digitales que te permitirán diseñar diferentes proyectos tridimensionales, como por ejemplo:

- Un copo de nieve personalizado para colgar en el árbol de navidad de tu casa • Una fantasma terrorífico para decorar tu casa en Halloween
- Un llavero personalizado con tu nombre o el de la persona que elijas para regalárselo en su cumpleaños.
- Reproduce en 3D tu habitación y rediseñala a tu gusto pudiendo navegar virtualmente por su interior.
- Algunas de las prácticas las imprimiremos en 3D, utilizando alguna de las impresoras que disponemos en nuestra aula de tecnoinformática.

También utilizaremos bolígrafos 3D para diseñar y crear artísticamente diferentes tipos de objetos sencillos con plástico biodegradable, como por ejemplo un puente, una barca, un robot, o cualquier diseño que se te ocurra. Por cierto, ¿sabes que es la Realidad Aumentada?, ¿no?, pues construye con nosotros un cubo de cartulina, con un diseño especial, y utilízalo para ver en tu mano cualquier modelo 3D que hayas diseñado y obsérvalo en un entorno real a través de la cámara de tu smartphone. Para ver el video de la asignatura, copia y pega en tu navegador el siguiente enlace: https://youtu.be/tx_WVAzVKcg



¿Per a què la faré servir en el futur?

És una assignatura overta a tothom, però es podria recomanar tant per a itineraris tècnics com artístics, de Cicles Formatius o Graus Universitaris.