

## OPTATIVAS 3º ESO CURSO 26-27

|   |  |  |
|---|--|--|
| 1 | <b>Animación y stop motion. Da vida a tus historias.</b> | Profundizaríamos en el mundo de la narrativa visual con animaciones sencillas utilizando técnicas accesibles (plastilina, recortables, objetos, dibujos, etc.), también analizaríamos referentes para ampliar su cultura audiovisual, con mirada crítica (multicultural, perspectiva de género, ruptura de estereotipos). Daría continuidad a la de segundo, sin ser obligatorio o imprescindible haberla cursado en segundo para matricularse a la de tercero.  |
| 2 | <b>Taller de economía</b>                                | Introducción a la ciencia económica de manera práctica.  |
| 3 | <b>Cultura Clásica</b>                                   | La asignatura pretende acercar al alumnado al mundo clásico desde numerosos aspectos: <b>historia, cultura</b> , origen de las <b>palabras de la ciencia</b> y otras disciplinas, la <b>mitología</b> y el <b>arte</b> .   |
| 4 | <b>Creatividad Musical</b>                               | Trabajamos la música desde el punto de vista creativo sobre todo a nivel de practica instrumental y de las nuevas tecnologías.   |
| 5 | <b>Actividad física y deportiva</b>                      | El objetivo de la materia es ampliar el contenido de Educación Física ofreciendo un enfoque más práctico y recreativo que la materia obligatoria. Se tratará la iniciación deportiva de los deportes convencionales, nuevas tendencias deportivas, entrenamiento de la condición física, deportes del mundo....  |
| 6 | <b>Taller enigmas de la Historia</b>                     | Introducción al método de investigación histórica analizando casos misteriosos, intrigantes o sin resolver (el mecanismo de Anticitera, las líneas de Nazca, los templarios...) diferenciando hechos de hipótesis y opiniones y sabiendo acceder y utilizar las fuentes primarias del conocimiento histórico, comunicando los hallazgos de forma oral y escrita.   |
| 7 | <b>Historia, cine y sociedad</b>                         | Analizar diversos acontecimientos históricos a través de las películas que los han tratado, poniendo de relieve la dicotomía entre realidad histórica y ficción artística. El arte cinematográfico también es objeto de estudio de la Historia: su comprensión sirve para entender la evolución de la sociedad porque las películas son producto del momento en el que fueron creadas. Aprender a valorar la calidad de un film histórico y usarlo como punto de inicio de debates críticos con su calidad artística y sobre los hechos históricos que narra son objetivos primordiales en esta materia. |

|    |  |  |
|----|--|--|
| 8  | <b>LABORATORI DE BIOLOGIA I GEOLOGIA</b>   | L'objectiu és aplicar el mètode científic per resoldre problemes quotidians i qüestions científiques diverses relacionades amb la matèria. Fomentar el treball de laboratori i la participació directa i activa de l'alumnat per una millor comprensió dels processos naturals. Reforçar el treball d'aula amb experiències pràctiques que només són possibles en grups reduïts. Familiaritzar-se amb la utilització d'instruments i materials de laboratori de forma adequada. Fomentar el treball en equip, la col·laboració per resoldre problemes, la recerca d'informació en fonts fiables i la presentació pública de resultats. |
| 9  | <b>Taller experimental de Física y Química.</b><br><br><b>Proyecto interdisciplinar.</b> | Iniciación en experiencias de laboratorio de forma didáctica y divertida.  |
| 10 | <b>Programación, Inteligencia Artificial y Robótica II (PIAR II)</b>                     | <p>La asignatura Programación, Inteligencia Artificial y Robótica II en 3º de ESO profundiza en el uso y creación de tecnología.</p> <p>De forma sencilla, los alumnos aprenden a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear programas más avanzados.</li> <li>• Entender mejor cómo funciona la inteligencia artificial.</li> <li>• Diseñar y programar robots con mayor complejidad.</li> <li>• Resolver problemas usando lógica y creatividad.</li> </ul> <p>En resumen, la materia permite a los estudiantes desarrollar habilidades tecnológicas más avanzadas y crear sus propios proyectos digitales.</p>              |
| 11 | <b>Taller de Ofimática II</b>  | <p>La asignatura Ofimática II en 3º de ESO enseña a los alumnos a utilizar herramientas digitales básicas para trabajar y estudiar.</p> <p>Aprenden a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Hacer presentaciones digitales con Power Point y Prezi</li> <li>◦ Usar hojas de cálculo para organizar datos.</li> <li>◦ Manejar archivos y trabajar de forma ordenada en el ordenador.</li> </ul> <p>En resumen, ayuda a los estudiantes a usar el ordenador de forma práctica y eficiente para tareas escolares y del día a día.</p>   |
| 12 | <b>Taller de reforç de Valencià.</b>   |  |
| 13 | <b>INGLÉS ORAL PARA PROYECTOS EUROPEOS. Erasmus I. (Competencia</b>                      | Trabajar de forma colaborativa junto con otros alumnos de centros socios proyectos europeos. Preparar materiales de difusión, actividades para movilidades en las que somos anfitriones. Mini-lesson plans enfocadas a la producción oral y escrita en el aula (travelling, cinema, music, environment).   |

|           |                                      |          |
|-----------|--------------------------------------|----------|
|           | <b>comunicativa oral en inglés).</b> |          |
| <b>14</b> | <b>Segunda lengua extranjera</b>     | Francés. |