

### 3r ESO - PDC

<b>DADES PERSONALS</b>		Curs Acadèmic: 20__ 20__	
1r COGNOM	2n COGNOM	NOM	S.I.P. o nº AFILIACIÓ
D.N.I.	SEXE <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/> F	DATA NAIXEMENT	NACIONALITAT
PAÍS NAIXEMENT	PROVÍNCIA NAIXEMENT	LOCALITAT NAIXEMENT	
COGNOMS I NOM DE LA MARE	D.N.I.	TELÈFON	
e-MAIL DE LA MARE <small>(ESCRIURE EN MAJÚSCULA)</small>			
COGNOMS I NOM DEL PARE	D.N.I.	TELÈFON	
e-MAIL DEL PARE <small>(ESCRIURE EN MAJÚSCULA)</small>			
ADREÇA MARE I PARE (Si conviuen junts)	LOCALITAT	CODI POSTAL	
NO CONVIVÈNCIA PER MOTIUS DE SEPARACIÓ, DIVORCI O SITUACIÓ ANÀLOGA <input type="checkbox"/> En cas de marcar aquesta casella, cal emplenar el quadre de baix (*). Cal portar documentació acreditativa, cas de no estar ja al centre.			
HI HA LIMITACIÓ DE LA PÀTRIA POTESTAT D'ALGUNS DEL PROGENITORS: SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> En cas afirmatiu cal portar documentació acreditativa.			
REPETEIX SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>	SOL·LICITA TRANSPORT ESCOLAR <input type="checkbox"/> KM _____		
QUOTA APA SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> GERMÀ <input type="checkbox"/>			

(*) ADREÇA MARE	LOCALITAT	CODI POSTAL
REBRE INFORMACIÓ ACADÈMICA I DISCIPLINÀRIA DEL MEU FILL/FILLA? SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>		SIGNATURA:
ADREÇA PARE	LOCALITAT	CODI POSTAL
REBRE INFORMACIÓ ACADÈMICA I DISCIPLINÀRIA DEL MEU FILL/FILLA? SÍ <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>		SIGNATURA:

**Estimats pares / mares:** Segons la legislació vigent, cal l'autorització paterna perquè les fotos dels menors d'edat siguen utilitzades públicament. Els demanem, per tant, l'autorització per tal que la imatge del seu fill/a pugui aparèixer tant a la revista de l'institut, com a futurs documents o suports, com suros de l'institut o pàgina web.

Autoritze SÍ  NO  Signatura pare/mare/tutor/a:

**WEB FAMÍLIA:**

El nostre centre utilitza el programa Web Família per tal de comunicar-nos amb les famílies i enviar informació acadèmica, actitudinal i de faltes d'assistència, en temps real. Les famílies que ja estan fent ús d'aquest programa en aquest centre no han de tornar a donar-se d'alta (utilitzaran la mateixa contrasenya). Cal emplenar un full que trobareu a secretaria per a aquelles famílies que encara no hi són al programa.



## 3r ESO - PDC

### DADES ACADÈMIQUES DE L'ÚLTIM CURS

**CURS I GRUP:** \_\_\_\_\_

**NOM I COGNOMS:** \_\_\_\_\_

### MATÈRIES COMUNES (SE'N CURSEN TOTES)

**Àmbit Lingüístic (9h)**

**Àmbit Científic (8h)**

**Àmbit pràctic (Tecnologia i Digitalització - Orientació i Iniciació Professional) (4h)**

**Projecte Interdisciplinari (2h)**

**Educació Física (2h)**

**Tutoria (1h)**

**Àmbit de Llengua Estrangera (4h):**  Anglès  Francés

L'alumnat que vulga canviar el 1r idioma que estava cursant haurà de sol·licitar-ho a la matrícula.

**Religió (1h)**

**Atenció educativa (1h)**

### OPTATIVA (2 hores) –SOLS SE'N CURSA UNA–

- Creativitat Musical
- Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica I – INFORMÀTICA
- Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica I – TECNOLOGIA
- Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica II – TECNOLOGIA
- Francés - Segon Idioma:  Nivell 0  Coneixements previs
- Taller d'Economia
- Taller de Reforç: VALENCIÀ
- Taller d'Aprofundiment: CASTELLÀ (ORATORIA Y DEBATE)

- Caldrà numerar de l'1 al 3 per ordre de preferència.
- Els alumnes de FRANCÉS de 1r idioma no poden triar FRANCÉS-Segon idioma com a OPTATIVA.

Sueca a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_ Signatura de pare / mare / tutor/a



## Departament de Francés

### 1. QUINES SÓN LES NOSTRES ASSIGNATURES?

- FRANCÉS PRIMERA LENGUA ESTRANGERA (PLE)
- FRANCÉS SEGONA LENGUA ESTRANGERA (SLE)
- COMPETÈNCIA DE COMUNICACIÓ ORAL
- FRANCÉS MATÈRIA DE MODALITAT

Sempre es té en compte el nivell i les necessitats de tots i cadascun dels alumnes i se'n fan les adaptacions pertinents!!!!

### 2. PER QUÈ ELEGIR EL FRANCÉS?

- Perquè obtindràs el certificat A2 de l'EOI
- Perquè t'obri la porta a Europa (treball, formació a l'estranger, programes Erasmus, viatjar...)
- Perquè quantes més llengües estrangeres més oportunitats
- Perquè pondera en les proves PAU
- Perquè hi ha estudis universitaris que inclouen la llengua francesa
- Perquè és divertit, fàcil i enriquidor

### 3. A QUI VA DIRIGIDA?



### 4. QUÈ APRENDREM?

- Aprenem a **parlar** i **escriure** francès en situacions comunicatives reals
- Adquirem coneixements sobre la **cultura francesa** i els seus costums, però no sols de França sinó també dels **països francòfons**
- Desenvoluparem noves **estratègies d'aprenentatge**
- Aprenem a treballar de **manera autònoma** i en grup



## 5.COM TREBALLAREM?

Per aconseguir-ho, a més de les activitats previstes al llibre de text o al quadern d'exercicis, en fem d'altres complementàries com:

- Posada en escena de **situacions comunicatives quotidianes**.
- Lectures** graduades adequades al nivell de l'alumne.
- Pòsters **murals** de consolidació i ampliació lèxica.
- Jocs**: bingo, dominó d'activitats quotidianes, puzles, "¿Quién es quién?",etc
- Visionat de **pel·lícules** en V.O. subtitul·lades.
- Participació en **tallers**.
- Preparació **proves A2**
- Creació de **contingut audiovisual** (videos, podcasts, presentacions...)
- Exposicions orals**
- Diverses **excursions** i eixides:



## 6.NECESSITEM UN MATERIAL ESPECIAL?

**NO**, necessitem que l'alumne aporte motivació i mostre interès.

## 7.COM S'AVALARÀ?

Es farà una **avaluació continua** i es valorarà no sols la qualificació obtinguda als exàmens i treballs, sinó també l'**actitud**, l'**esforç**, la **participació** i, en general, l'**interès** que pose l'alumne en el seu aprenentatge.

**APPRENDRE FRANÇAIS... C'EST FACILE!! C'EST UN PLUS!!**



## **OPTATIVA CULTURA CLÀSSICA**

### QUÈ ÉS?

Les cultures de Grècia i de Roma antigues són la base del món que ens envolta, de les llengües, de l'art, de les tradicions, de les institucions, dels mites i del món de ficció. És important no només perquè ens explica el passat, també perquè ens ajuda a explicar la realitat actual.

Els temes clàssics continuen subministrant matèria creativa a la literatura, les arts, el cinema... continua creant vocabulari mèdic, científic, filosòfic, jurídic, continua molt present en les referències de publicitat, dels jocs digitals, dels llibres que lliges de les pel·lícules que veus...

### QUÈ VEUREM?

- **Mitologia:** els cicles mítics dels déus, dels herois, dels humans i les seues passions.
- **La història:** els fets i els personatges que van fer història: Pèricles, Sòcrates, Alexandre el Gran, Cèsar, Cleòpatra...
- **La vida quotidiana:** els models de vida a les ciutats, els teatres, els espectacles, les termes; l'educació, la societat, les institucions polítiques que ajuden a entendre el món actual.
- **L'art i literatura:** la llarga tradició de models clàssics, de temes i estils.
- **Les paraules:** la procedència i el significat correcte de paraules

### QUÈ POT APORTAR-TE? et facilitarà:

- Coneixements culturals necessaris per al teu futur escolar i personal.
- Desenvolupament de la teua sensibilitat artística i literària.
- Millora de la comprensió i expressió escrita i oral
- Major capacitat crítica i d'anàlisi de fets i de situacions.

*«El coneixement clàssic fertilitza ment, cor i llenguatge:  
les seues que ens conformen com a éssers humans»*

## **OPTATIVA TALLER D'ECONOMIA**

L'estudi d'esta matèria potencia les competències clau, i proporciona eines per a desenvolupar una visió crítica de nostra la societat tan present en els objectius de l'etapa secundària obligatòria i en els reptes del segle XXI.

Els continguts d'aquesta matèria faciliten la comprensió dels conceptes habituals de l'àmbit econòmic, com ara la desocupació, la inflació, la producció sostenible, el consum responsable, l'esgotament dels recursos naturals, la distribució de la renda, l'economia circular o les conseqüències socials de la globalització,.

Per tant, el seu enfocament competencial permet que l'alumnat de tercer de l'ESO conega els problemes econòmics diaris que afecten a totes les persones, tant individual com col·lectivament des d'una perspectiva social que impregnen els Objectius de Desenvolupament Sostenible.

BLOC 1 L'ECONOMIA I EINES EMPRENEDORES

BLOC 2 ELS AGENTS ECONÒMICS: Famílies, empreses i estat

BLOC 3 VARIABLES ECONÒMIQUES I SOCIALS: l'entorn laboral, l'estabilitat de preus, el sistema tributari i creixement sostenible.

BLOC 4 LA NOVA ECONOMIA: l'Economia del Bé Comú i l'Economia Circular.





## OPTATIVA CREATIVITAT MUSICAL

La matèria Creativitat Musical desenvolupa la percepció i l'expressió musical mitjançant l'exploració i l'experimentació sonora, en estreta relació amb altres llenguatges artístics. Al mateix temps, possibilita a l'alumnat connectar els seus coneixements, imaginació i sensibilitat amb les possibilitats creatives del so.



### **Improvisació**

Els alumnes podran experimentar amb la improvisació a nivell instrumental, vocal i amb percussió corporal i moviment.

### **Creació**

Composició de bases musicals i cançons, incloent-hi l'ús de les tecnologies i aplicacions online per a la seva pràctica.

### **TIC**

L'alumnat tindrà l'oportunitat de realitzar projectes d'allò més creatius utilitzant aplicacions informàtiques de tot tipus.

### **Taller de construcció d'instruments**

L'alumnat se submergirà en la construcció d'instruments de diferents famílies, utilitzant tant procediments artesanals com d'altres.

### **Projectes**

1. Creació d'un paisatge sonor
2. Improvisació instrumental col·lectiva
3. Construcció d'instruments
4. Composició grupal d'una cançó
5. Creació d'un karaoke
6. Creació i publicació d'un podcast de ràdio
7. Creació d'un vídeo d'animació
8. Creació d'un videoclip (planificació, gravació, edició d'àudio i vídeo, etc.).



**OPTATIVA PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA I i II  
INFORMÀTICA**



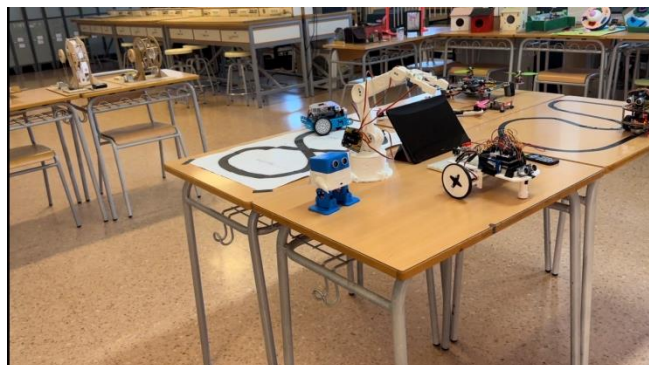
## **OPTATIVA: PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA I - TECNOLOGIA**

A l'optativa **Programació Intel·ligència Artificial i Robòtica 1 de TECNOLOGIA** aprenem a programar robots i, sobretot, a construir-los. En aquesta optativa aprendràs a:

- Conèixer què és un robot, quines parts el formen i per a què es pot utilitzar
- Programar un robot ja muntat anomenat mBot amb el llenguatge Scratch (llenguatge de programació per a xiquets basat en blocs de colors) per tal que es desplace evitant obstacles, que seguisca un circuit fet amb una línia negra, que balle una coreografia, que reproduisca una melodia, que es comuniqui amb altres robots i un llarg etc
- Redissenyar les peces del popular robot OTTO (robot bipedestre que pot caminar) amb el programa de Disseny 3D TinkerCAD
- Imprimir les peces del robot amb una impressora 3D
- Muntar el robot amb les peces dissenyades i l'electrònica necessària
- Programar el robot OTTO amb Scratch
- Controlar el robot OTTO amb el Bluetooth d'un dispositiu mòbil Android (Mòbil, tablet, etc.)
- Explorar i conèixer què és la Intel·ligència Artificial amb simuladors IA
- Introduir-te en el món dels Drones

Visita la nostra pàgina per poder veure fotos i vídeos del que fem a l'optativa:

**[portal.edu.gva.es/joanfuster/organitzacio-2/departaments-2/tecnologia/](http://portal.edu.gva.es/joanfuster/organitzacio-2/departaments-2/tecnologia/)**





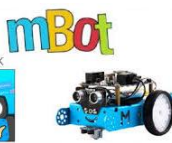
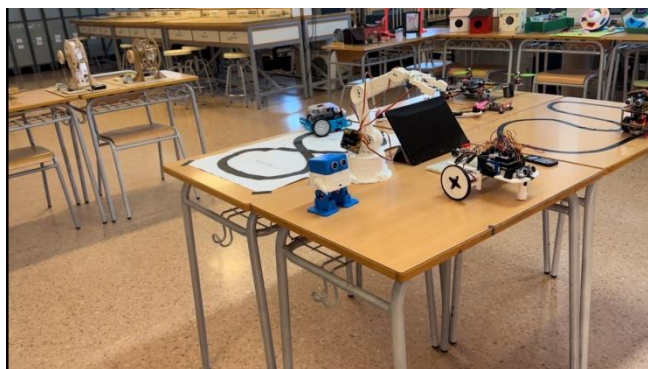
## **OPTATIVA: PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA II - TECNOLOGIA**

A l'optativa **Programació Intel·ligència Artificial i Robòtica 2 de TECNOLOGIA** aprenem a programar robots i, sobretot, a construir-los. S'imparteixen continguts més avançats que en Programació Intel·ligència Artificial i Robòtica 1 de Tecnologia. En aquesta optativa aprendràs a:

- Conèixer què és un robot, quines parts el formen i per a què es pot utilitzar
- Programar un robot ja muntat anomenat mBot amb el llenguatge Scratch (llenguatge de programació per a xiquets basat en blocs de colors) per tal que es desplaça evitant obstacles, que seguisca un circuit fet amb una línia negra, que balle una coreografia, que reproduísca una melodia, que es comuniqui amb altres robots i un llarg etc
- Conèixer i programar la placa Arduino amb el llenguatge C o Arduino Blocks
- Dissenyar peces per a fabricar peces de Robots o Sistemes Robotitzats amb el programa de Disseny 3D TinkerCAD
- Imprimir les peces anteriors amb una impressora 3D
- Muntar el robot amb les peces dissenyades i l'electrònica necessària
- Explorar i conèixer què és la Intel·ligència Artificial amb simuladors IA
- Saber què són els Drones i quines parts els formen
- Dissenyar, imprimir, muntar i volar un Drone

Visita la nostra pàgina per poder veure fotos i vídeos del que fem a l'optativa:

[portal.edu.gva.es/joanfuster/organitzacio-2/departaments-2/tecnologia/](http://portal.edu.gva.es/joanfuster/organitzacio-2/departaments-2/tecnologia/)



AUTODESK®  
TINKERCAD®



## OPTATIVA TALLERS D'APROFUNDIMENT

- **CASTELLÀ:** ORATORIA Y DEBATE.

La optativa de ampliació de Oratoria y Debate se ofrece en 3º de la ESO con dos horas semanales. Es una asignatura que se basa en la práctica y en la expresión oral.

La primera parte del curso consiste en hacer una serie de dinámicas para fomentar la participación, estructurar las ideas y, sobre todo, perder la vergüenza a hablar en público.

La segunda parte sirve para adentrarnos en el mundo del debate: la contraposición de ideas, la argumentación y la refutación. Y a expresarlo todo correctamente.

Es una asignatura fundamental, muy orientada al nuevo mundo laboral, en que el trabajo en equipo y la exposición ante grupos de trabajo está a la orden del día.

La propuesta deliberativa invita al alumnado a reflexionar sobre hechos y situaciones concretas que requieren de una acción que las reoriente. Por su parte, el profesorado promueve la deliberación y asume que los conocimientos de la asignatura son recursos para reflexionar y analizar la realidad o situación propuesta.

Además de contribuir a desarrollar el pensamiento científico y crítico, la pedagogía deliberativa tiene muy presente la necesidad de trabajar otra área formativa clave: la ética, agente regulador de la interacción humana. La tolerancia, el respeto a la diversidad, a uno mismo y a la naturaleza, son claves para una sana convivencia.





## EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL:

### 3r d'ESO. TALLER D'APROFUNDIMENT D'EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL: TALLER DE CINEMA D'ANIMACIÓ EN 2 DIMENSIONS I STOP-MOTION

T'agradaria saber com es realitzen pel·lícules com "L'ovella Shaun", "Kubo i les dos cordes màgiques", "Els mons de Coraline", "Malson abans de Nadal", "Wallace i Gromit", "Paranorman" i tantes altres? T'agradaria fer els teus propis vídeos d'animació?



#### Al llarg del curs aprendràs:

- La història i les bases del cinema d'animació en 2D i en 3D.



- Tècniques d'animació tradicionals utilitzant dibuixos, pintures, papers, titelles, plastilina o inclús objectes quotidians com realitza el famós youtuber PES.



- Utilitzar apps especialitzades (Stop-motion studio) que podràs descarregar al teu propi mòbil.
- A realitzar vídeos de "trucs de màgia audiovisual".



- A realitzar la teua pròpia titella i decorats que després podràs animar per a crear un curt d'animació.

- Crear el guió d'una història i gravar un curt conjunt amb els personatges realitzats.
- Pujar els teus vídeos a plataformes com Youtube per a que els teus amics la gent de qualsevol lloc del món puga veure el teu treball, subscriure's i donar-li al "like"



## • INFORMÀTICA

L'objectiu d'aquest taller es ensenyar a utilitzar les aplicacions imprescindibles d'ofimàtica de manera correcta, en concret el processador de text, fulla de càlcul, presentacions.



També utilitzar eines de retoc fotogràfic, d'edició gràfica i de treball col·laboratiu. En el tercer trimestre treballarem una introducció a la programació i reflexionarem al voltant de la bretxa i les addiccions digitals així com la seguretat i els drets dels continguts d'internet.



Tots els continguts es treballaran de manera pràctica. Al principi es farà un repàs de conceptes bàsics com funcions dels components de l'ordinador, sistemes operatius, xarxes i noves tecnologies.

Aquest apartat també el veurem de manera pràctica comparant preus d'ordinadors i veient la diferència per exemple entre les diferents generacions d'un mateix processador.

