

2n ESO V 1.4

DADES ACADÈMIQUES DE L'ÚLTIM CURS

CURS I GRUP: _____

NOM I COGNOMS: _____

MATÈRIES COMUNES (ES CURSEN TOTES)

Valencià (3h)

Castellà (3h)

Geografia i Història (3h)

Música (2h)

Física i Química (3h)

Matemàtiques (4h)

Educació Física (2h)

Educació Plàstica i visual (2h)

Tutoria (1h)

Llengua Estrangera (4h): ☐ Anglès ☐ Francès

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

☐ Religió (1h)

o

☐ Atenció educativa (1h)

**OPTATIVES DE LLIURE CONFIGURACIÓ AUTONÒMICA
(SOLS SE'N CURSA UNA) (2 hores)**

- ☐ Francès - Segon Idioma: ☐ Nivell 0 ☐ Coneixements previs
- ☐ Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica I - TECNOLOGIA
- ☐ Programació, Intel·ligència Artificial i Robòtica I - INFORMÀTICA
- ☐ Tallers d'aprofundiment:
- ☐ EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL
- ☐ CULTURA CLÀSSICA (Mitologia)
- ☐ ANGLÉS (Competència Comunicativa i Oral)
- ☐ Tallers de reforç: ☐ TALLER MATEMÀTIQUES
- ☐ TALLER CASTELLÀ
- ☐ TALLER VALENCIÀ

- Els alumnes que tinguen TALLERS DE REFORÇ no podran triar cap de les altres Optatives.
- Els alumnes de FRANCÉS de 1r idioma no poden triar FRANCÉS-Segon idioma com a OPTATIVA.
- Caldrà numerar de l'1 al 2 per ordre de preferència les Optatives, sent l'1 l'Optativa preferida.

Sueca a ____ de _____ de 20__

Signatura de pare / mare / tutor/a





Departament de Francés

1. QUINES SÓN LES NOSTRES ASSIGNATURES?

- FRANCÉS PRIMERA LLENGUA ESTRANGERA (PLE)
- FRANCÉS SEGONA LLENGUA 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** francés en situacions comunicatives reals
- ☐ Adquirim 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, "¿Quièn es quièn?",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'AVALUARÀ?

Es farà una **avaluació contínua** 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!!



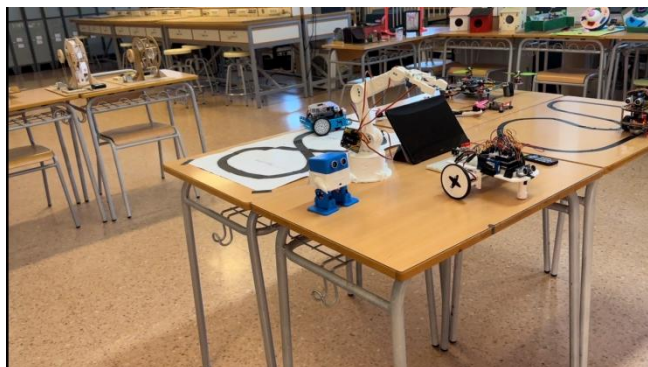
OPTATIVA: PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA 1 -TECNOLOGIA

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 reproduïsca 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/



AUTODESK®
TINKERCAD®





OPTATIVA: PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA 1 -INFORMÀTICA



PROGRAMACIÓ, IA I ROBÒTICA INFORMÀTICA 2ESO/3ESO

OBJECTIUS

**PROMOURE EL TREBALL AUTÒNOM INDIVIDUAL I EN EQUIP AIXÍ COM LA REFLEXIÓ CRÍTICA
APROFUNDIR EN EL DESENVOLUPAMENT DEL PROGRAMARI
REALITZAR PROJECTES TECNOLÒGICS**

CONTINGUTS

**UTILITATS DEL SISTEMA OPERATIU LLIUREX
LA IDENTITAT DIGITAL: OUTLOOK I ONEDRIVE
INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL:**

- SENSORS, TÈCNIQUES INICIALS, ÈTIQUES DE LA IA ...

PROGRAMACIÓ:

- CODE
- SCRATCH

ROBÒTICA:

- MUNTATGE I PROGRAMACIÓ DE ROBOTS

PER QUÈ TRIAR AQUESTA OPTATIVA?

LA INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I LA ROBÒTICA S'HAN INCORPORAT A LES NOSTRES VIDES EN MOLTES DE LES TASQUES QUOTIDIANES I, JUNTAMENT AMB LES POSSIBILITATS ASSOCIADES A LA PROGRAMACIÓ, CONFORMEN ALGUNS DELS ELEMENTS CLAU EN LA TRANSFORMACIÓ DE LA NOSTRA SOCIETAT.

**ELS CONTINGUTS SÓN PRÀCTICS I ÚTILS
PROGRAMAR ÉS PENSAR.
LA ROBÒTICA ÉS DIVERTIDA**

NO ET QUEDES ENRERE EN LES NOVES TECNOLOGIES!



OPTATIVA TALLERS D'APROFUNDIMENT

• **MITOLOGIA. 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»*





• **ED. PLÀSTICA:**

**2n 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"



- **ANGLÈS: COMPETÈNCIA COMUNICATIVA I ORAL**

L'aprenentatge de llengües estrangeres s'ha convertit en una necessitat en la nostra societat actual. En el cas de l'anglès, es tracta d'una llengua utilitzada internacionalment en multitud d'àmbits i ens permet accedir a llocs de treball, comunicar-nos i establir contactes a nivell internacional, accedir a informació compartida en aquest idioma i, a més a més, accedir a la cultura d'aquells països on es parla aquesta llengua.

El principal objectiu d'aquesta assignatura és reforçar la competència lingüística oral del nostre alumnat i el foment de la interculturalitat a través de treballs col·laboratius i individuals usant les eines de la comunicació i la tecnologia i gaudint de la participació de l'ajudant de conversa (natiu).

A classe treballarem de manera motivadora i entretinguda mitjançant l'ús de jocs, *role-*plays, debats, vídeos, música, presentacions, entrevistes, projectes, eixides extraescolars, etc. per a fer un ús real de l'anglès.

Ampliaràs les teues destreses orals (LISTENING and SPEAKING) mitjançant l'ús de cançons, pel·lícules, debats, projectes, etc.

També es treballaran continguts culturals i coneixerem millor les tradicions i la forma de vida als països de parla anglesa.

Es recomanable que l'alumnat que trie aquesta optativa haja obtés almenys un 6 el curs anterior.