

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?

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

Contacta amb nosaltres a través de:
Tel.: 961719110
46021617@edu.gva.es
<https://portal.edu.gva.es/joanfuster>



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'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 COMPETÈNCIA COMUNICATIVA I ORAL - ANGLÈS

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.

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 seus 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, IA I ROBÒTICA I i II –
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!



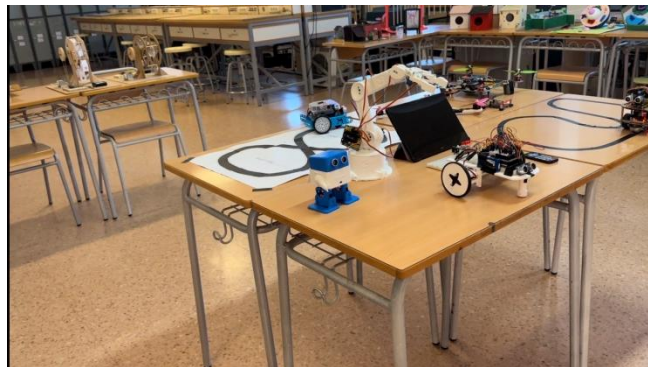
**OPTATIVA: PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA I -
TECNOLOGIA**

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 bipedestres 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/



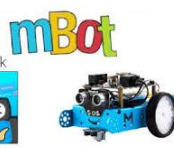
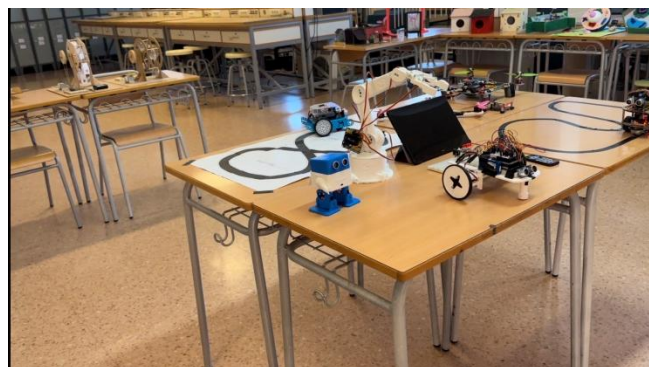
OPTATIVA: PROGRAMACIÓ, INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL I ROBÒTICA II - TECNOLOGIA

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 desplace evitant obstacles, que seguisca un circuit fet amb una línia negra, que balle una coreografia, que reproduïska 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/



AUTODESK®
TINKERCAD®



OPTATIVA TALLER D'APROFUNDIMENT: VALENCIÀ

CREATIVITAT TEXTUAL I LITERÀRIA

En aquesta edat molts joves ja han descobert el gust per la lectura i, alguns, el plaer de l'escriptura. Aquesta optativa del Departament de Valencià vol fomentar la reflexió sobre els propis pensaments, sobre l'entorn i sobre els fets i preocupacions més actuals. I sobretot vol potenciar la capacitat de saber comunicar i compartir amb els altres les idees, fantasies i sentiments propis a través del vehicle de l'escriptura creativa.



El taller d'aprofundiment "Creativitat textual i literària" és un taller d'escriptura centrat en la narrativa i la poesia i en el qual els estudiants aprendran a redactar amb fluïdesa textos originals en valencià i a millorar-los amb la posada en comú amb els companys i la supervisió del docent. I no només això. Gaudirem també amb la lectura d'una selecció de poemes i breus relats i, a més, coneixerem diverses tècniques per superar el bloqueig de l'escriptor i per saber generar d'idees.

Es fomentarà que l'alumnat participe en distintes convocatòries de premis literaris (especialment en el concurs literari Joan Fuster) amb produccions d'alta qualitat. A més, aprendrà a elaborar llibres col·lectius, llibres en format digital, audiollibres amb textos propis i podcasts amb acompanyament musical que podrien ser emesos per Ràdio Joan Fuster o en altres activitats del centre.

Quant a activitats extraescolars, es propiciarà l'assistència i participació en presentacions de llibres, visites a biblioteques i llibreries i altres activitats culturals en valencià que es porten a terme en el centre o fora d'aquest.

OPTATIVA TALLER D'APROFUNDIMENT : BIOLOGIA

• **BIOLOGIA-GEOLOGIA:**

Aquesta assignatura està orientada per ampliar els continguts del currículum de l'assignatura de Biologia-Geologia que es donen de forma més general i estudiar uns altres que els seran d'utilitat per a estudis posteriors. En qualsevol dels casos, aquesta matèria enriqueix tant als alumnes que finalitzen els seus estudis en aquesta etapa, com a aquells que els continuaran en la secundària postobligatòria.

La idea que la Biologia i la Geologia, com totes les ciències, té implicacions amb la tecnologia i la societat ha de posar-se de manifest en la metodologia, plantejant qüestions teòriques i pràctiques mitjançant les quals l'alumne compregua que un dels objectius de la ciència és determinar les lleis que regeixen la naturalesa. El procés d'adquisició d'una cultura científica, a més del coneixement i la comprensió dels conceptes, implica l'aprenentatge de procediments i el desenvolupament d'actituds i valors propis del treball científic. La realització d'activitats pràctiques i el desenvolupament d'algunes fases del mètode científic permetran aconseguir habilitats que serviran de motivació per a aconseguir nous coneixements i posar en pràctica mètodes del treball experimental.

L'assignatura està adreçada a alumnes interessats en Biologia i Geologia, amb bona disposició per treballar i investigar sobre el cos humà i la geologia. Proposem que siga un grup no nombrós (un màxim de 15 alumnes) ja que no disposem de més microscopis ni lupes i tampoc es pot treballar amb seguretat al laboratori amb molts alumnes.

L'assignatura es donarà principalment al laboratori.

Les pràctiques s'agruparan de la següent manera:

BIOLOGIA

1. Pràctiques de bioquímica dedicades a identificar nutrients als aliments.
2. Pràctiques de citologia, on s'observaran al microscopi òptic diferents cèl·lules del cos humà.
3. Pràctiques d'histologia, on s'observaran al microscopi òptic diferents teixits del cos humà.
4. Pràctiques de disseccions d'òrgans.

GEOLOGIA

1. Realitzar un calendari de la història de la Terra.
2. Realització de maquetes dels principals modelatges del relleu.
3. Realització de mapes topogràfics.
4. Estudi dels principals riscos geològics interns i externs i la influència de l'ésser humà en l'agreuament de les seues conseqüències.
5. Estudi dels principals problemes mediambientals i possibles solucions.

OPTATIVA TALLERS D'APROFUNDIMENT

3r d'ESO. TALLER D'APROFUNDIMENT D'EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL.

L'experiència artística: tècniques i materials d'expressió gràficoplàstica i de creació visual i audiovisual. Àmbits d'aplicació artística individual i grupal.

o INDIVIDUAL:



o GRUPAL: Teixir utilitzant la tècnica de punt de creu per a realitzar un recipient per a col·locar una planta per a l'hort vertical.



Investigar diferents obres creates al portafolis i crear un abecedari de l'art i realitzar una intervenció artística al centre de manera grupal utilitzant material reciclat: Disseny i elaboració de cartells per a identificar les plantes i arbres de l'institut. Els cartells es realitzaran en ceràmica o fusta pirogravada.



Participar en l'exposició de final de curs dels treballs de l'alumnat, en la sala "Els Porxets", de Sueca.

