

10 RAZONES PARA APRENDER FRANCÉS

- UNA LENGUA HABLADA EN EL MUNDO ENTERO (Icon: Globe)
- UNA LENGUA PARA ENCONTRAR EMPLEO (Icon: Handshake)
- UNA LENGUA PARA VIAJAR EN EL MUNDO DE LA FRANCOFONÍA (Icon: Eiffel Tower)
- UNA LENGUA PARA ESTUDIAR EN LAS UNIVERSIDADES FRANCESES (Icon: Graduation cap)
- LA LENGUA DE LA CULTURA (Icon: Palette and brush)
- UNA LENGUA DE APRENDIZAJE AGRADABLE (Icon: Mustache)
- LA OTRA LENGUA DE LAS RELACIONES INTERNACIONALES (Icon: Suit and globe)
- LA LENGUA DEL AMOR Y DEL ESPÍRITU (Icon: Heart)
- UNA LENGUA PARA APRENDER OTRAS LENGUAS (Icon: European Union flag)
- UNA LENGUA PARA ABRIRSE AL MUNDO (Icon: Gear with globe)

FRANCÉS SEGUNDO IDIOMA

Una lengua para comunicar con muchos países



En Segundo de ESO



PODRÁS AMPLIAR TUS HABILIDADES COMUNICATIVAS

CONOCERÁS ELEMENTOS DE OTRA CULTURA

- HÁBITOS DE LOS JÓVENES FRANCESES
- ECO-TURISMO EN PARÍS
- HÁBITOS ALIMENTARIOS
- COSTUMBRES Y MODO DE VIDA
- COMPRAS EN LINEA DE MODA



Objetivos que habrás conseguido al acabar el curso

- **Mejorar tu capacidad comunicativa en otra lengua**
- **Abrir tu mundo a otra cultura cercana.**
- **Desarrollar habilidades de comprensión y producción**
- **Despertar la curiosidad por otras realidades.**

Y más allá del curso...

Recuerda que con Francés segundo idioma entrarás a formar parte de una gran comunidad lingüística

LA FRANCOFONÍA

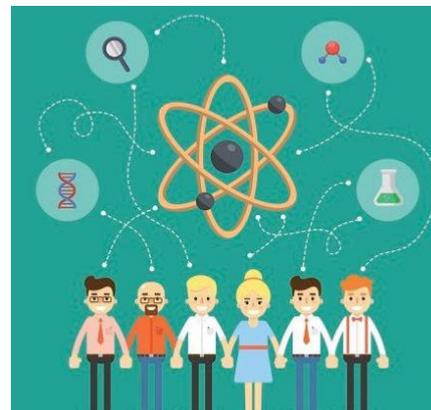
superándote a ti mismo o misma, aumentando tus conocimientos en francés y adquiriendo la base para futuros intercambios personales.

INVESTIGACIÓN Y DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

2º ESO

¿Qué se aprende?

En esta materia se trata de dar a conocer el modo en que se trabaja en Ciencia y en concreto como se debe presentar la información científica para hacerla llegar a diferentes receptores de la información, desde un informe científico o la divulgación de temas de contenido científico para el público en general. Se trata de que el alumnado elabore esa información que previamente ha recogido de diversos medios o canales y también que sea capaz de diferenciar las informaciones pseudocientíficas, de las que presentan rigor científico.



¿A quién va dirigida?

Resulta indicada para el alumnado de 2º de ESO que presente inquietudes científicas e interés por saber cómo comunicar esos intereses con rigor y dejando de lado los engaños o falsedades que nos presentan a diario, intentando maquillarlos de saber científico, por ejemplo, productos milagro, horóscopos, etc.

Metodología y Evaluación

Interactiva, dinámica, motivadora y resolutoria. El carácter práctico de esta asignatura hace necesario programar actividades variadas, en el aula, en el laboratorio y en el entorno. Cada tarea es enfocada como una investigación, como una oportunidad para el diseño, como un juego constructivo. Por lo tanto, la evaluación se basará en la valoración de los trabajos y su presentación.



¡MATRICÚLATE EN INVESTIGACIÓN Y DIVULGACIÓN CIENTÍFICA



Proyecto Educación, plástica, visual y audiovisual 2º ESO

Finalidad

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico, es decir, aprender a ver y aprender a hacer que integra todas las dimensiones de la imagen: las de carácter pictórico, las de carácter tridimensional y las fotográficas, cinematográficas y mediáticas; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas, procedimientos y formatos utilizados.

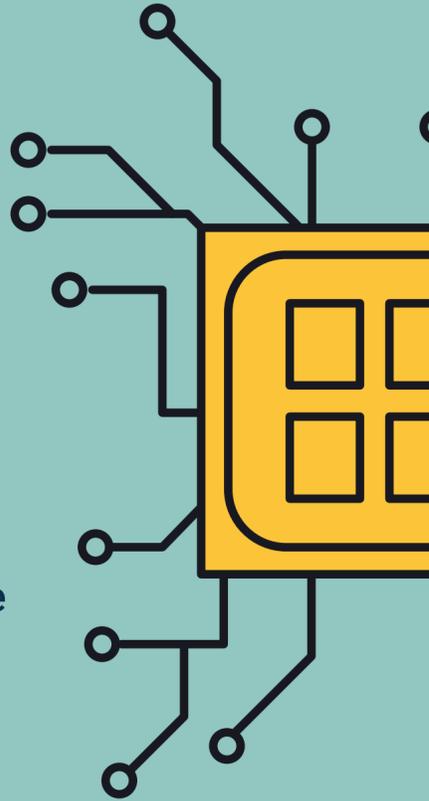
Contenidos

- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes.
 - El lenguaje visual como forma de comunicación.
 - El proceso creativo a través de operaciones plásticas.
 - Imagen y comunicación visual y audiovisual

Evaluación

- Participación y aportación de ideas soluciones. Aprovechamiento en general; Cumplimiento de los plazos de entrega o puntualidad en la entrega.
- Corrección en la presentación del trabajo Originalidad y creatividad en las soluciones Organización y planificación del trabajo. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas. Búsqueda y organización de la información.
- Adquisición de conceptos Comprensión. Razonamiento. Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo. Originalidad y creatividad.

Computación y Robótica



¿Te imaginas ser capaz de crear tus propios videojuegos? ¿y de usar una impresora 3D para imprimir tus creaciones? ¿Te ves programando un robot?

Podrás cursar esta materia desde **1ºESO a 3º ESO**, adquiriendo nuevos conocimientos sobre programación y robótica en cada nivel: programación por bloques, programación Arduino, robótica con Mc Queen, robótica con Arduino, impresión 3D, diseño de objetos 3D, diseño de páginas web,...

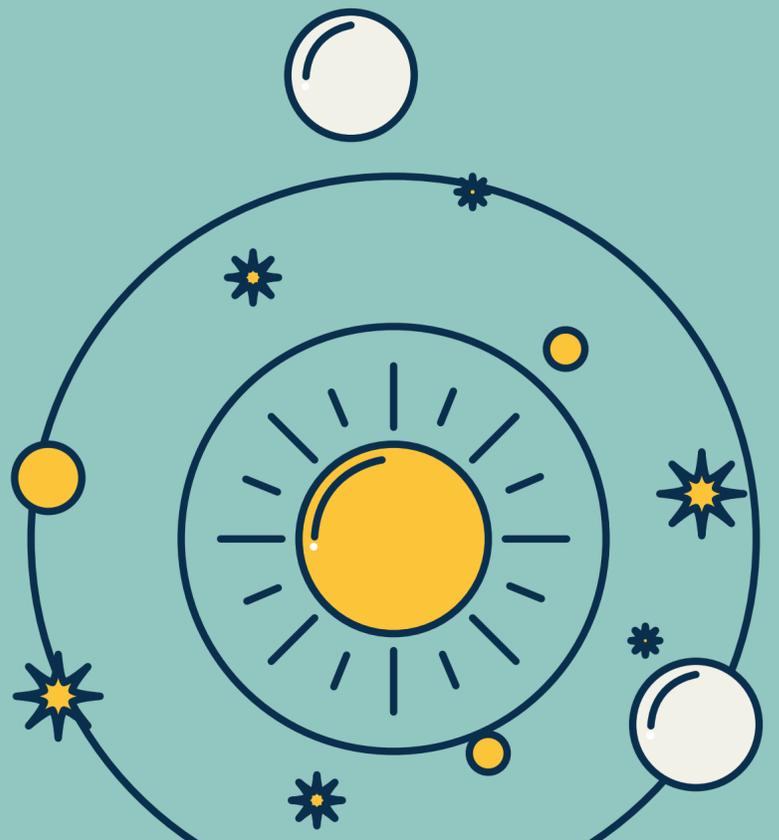
Actualmente, los empleos relacionados con la programación y la robótica son los más demandados, por lo que puedes plantearte realizar este tipo de estudios en el futuro.

Esta asignatura consta de 2h semanales, y es eminentemente práctica, Su evaluación se realiza sobre las prácticas que se realizan.



Desarrolla tu pensamiento computacional

Dpto. Tecnología y Robótica
IES Aguadulce



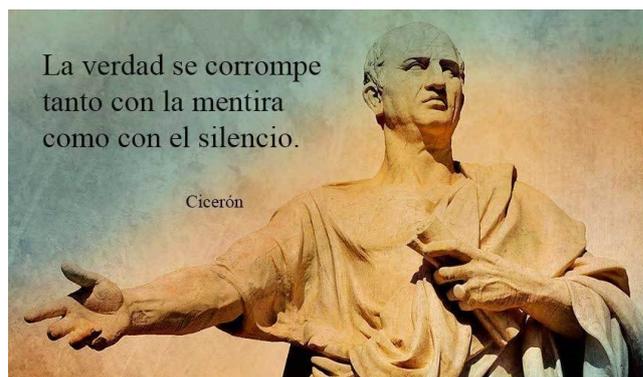
ORATORIA Y DEBATE

DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA - IES AGUADULCE

1º, 2º y 3º ESO

OBJETIVOS DE LA MATERIA

- Mejorar la **expresión oral** y la comunicación en público
- Aprender a **pensar de forma crítica**, reflexionando y cuestionando los conocimientos
- Fomentar la habilidad para **debatir ideas**, argumentando, rebatiendo y siendo tolerante con otros.



METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

Actividades de investigación y búsqueda de información

Trabajo en grupo e individual

Exposiciones orales y escritas

Presentaciones

Recursos multimedia

Debates y lecturas

Evaluación integral de todas las tareas



Esta materia permite desarrollar habilidades para la vida personal, social y laboral