

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.



BIO-LAB: EL ARTE DE INVESTIGAR

OPTATIVA 2º ESO
DEPARTAMENTO DE BIOLOGÍA

¡Elige una optativa **100% práctica!**

Aquí **TÚ eres el científico:**
experimenta, investiga y descubre
el mundo desde el laboratorio.

¿QUÉ VAS A HACER?

- ✓  Misión Espacial ESERO/NASA: Obtén tu **carnet de Investigador**, usa el **microscopio** y descubre misterios de sustancias ciegas
- ✓  Jardín Botánico: Investiga el huerto del instituto y **crea tu propio jardín botánico**
- ✓  Cazadores de Micro-Monstruos: Captura y **estudia invertebrados con lupa binocular** y apps
- ✓  **Divulgación Total:** Diseña **pósters científicos** y organiza las I Jornadas de Ciencia y Medio Ambiente

IMPORTANTE !

⚠ Plazas limitadas a 20 alumnos por seguridad en el laboratorio



¡PLAZAS LIMITADAS!

¿POR QUÉ ELEGIR BIO-LAB?

- **100% práctico:** TÚ eres el científico
- **Sin exámenes:** se evalúa tu cuaderno de laboratorio, experimentos y proyectos en equipo.
- Ideal como preparación para **Bachillerato de Ciencias** o Ciclos de Sanidad/Informática

Computación y Robótica

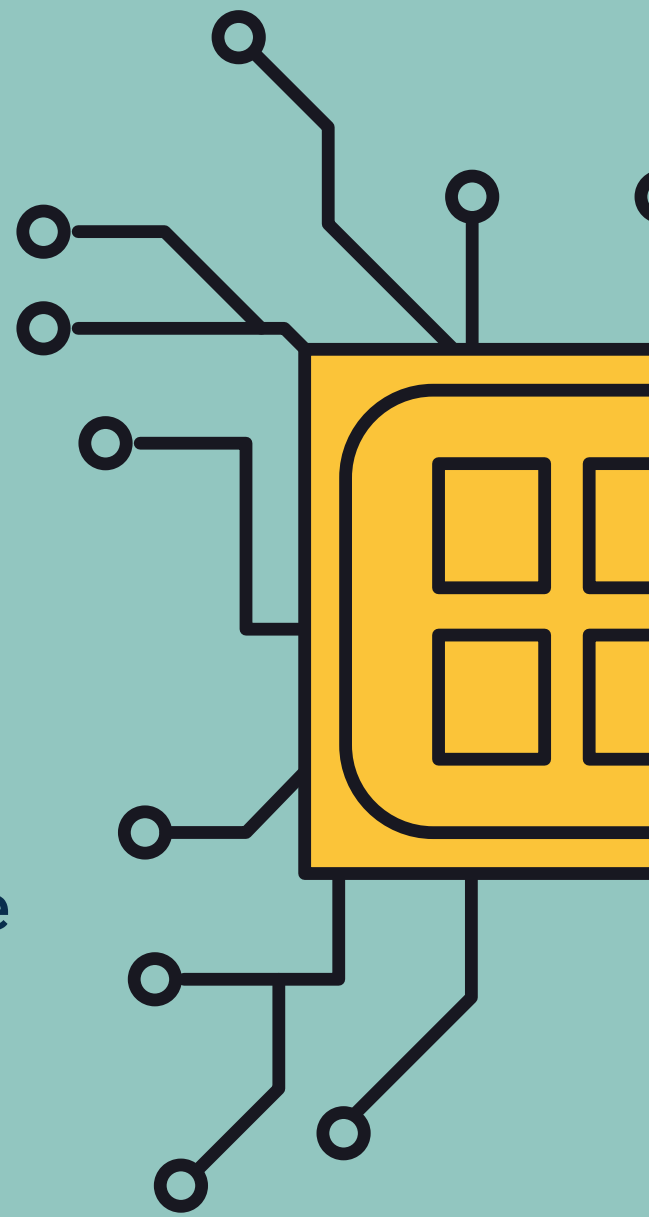
¿Te imaginas ser capaz de crear tus propios videojuegos? ¿y de usar una impresora 3D para imprimir tus creaciones? ¿Te ves programando un robot?

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,...

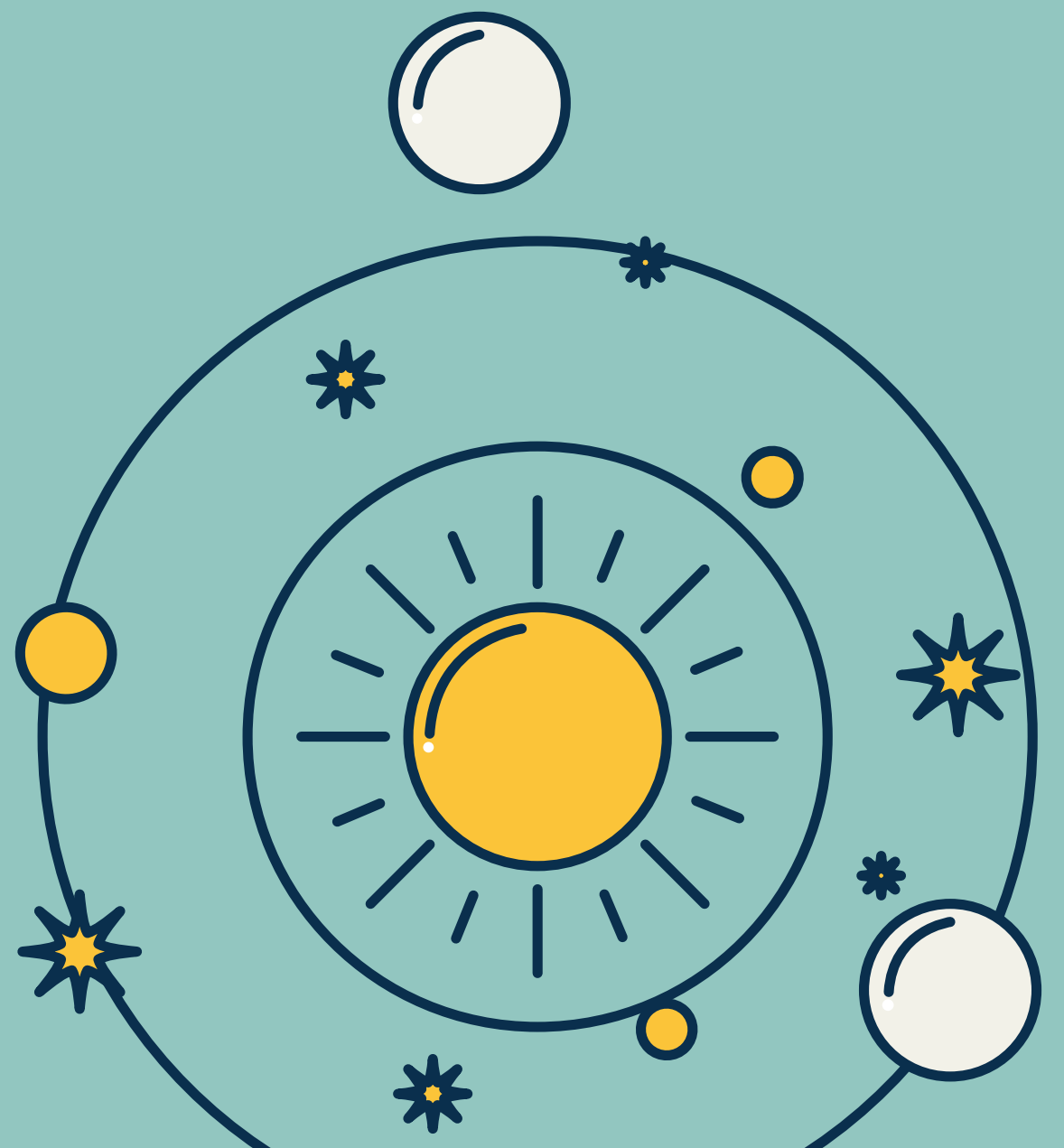
Actualmente, los empleos relacionados con la programación y la robótica son los más demandados, por lo que puedes plantearte realizar este tipo de estudios en el futuro.

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

Dpto. Tecnología y Robótica
IES Aguadulce



Desarrolla tu pensamiento computacional



¡Te gusta
imaginar,
inventar y
contar historias?

TALLER

DE

2º ESO
OPTATIVA

ESCRITURA CREATIVA

Escribe tu mundo. Inspira al resto.

¿POR QUÉ ELEGIRLA?



Desarrolla tu imaginación
y da vida a tus ideas.



Mejora tu expresión escrita
y comunícate mejor.



Descubre tu voz
y encuentra tu propio estilo.



Comparte, lee y aprende
en un ambiente creativo y cercano.



¡Es útil, divertida y diferente!
Te acompañará en todos
tus estudios y en tu vida.

Aquí puedes escribir...

- ★ Relatos
- ★ Cuentos
- ★ Poemas
- ★ Guiones
- ★ Diarios
- ★ Historias increíbles
- ★ ... y todo lo que
se te ocurra

ATRÉVETE A ESCRIBIR LO QUE LLEVAS DENTRO.
TUS HISTORIAS IMPORTAN.

¿Te unes al Taller de Escritura Creativa?

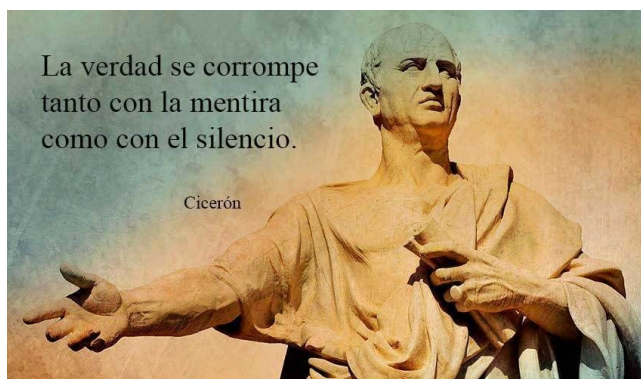
ORATORIA Y DEBATE

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

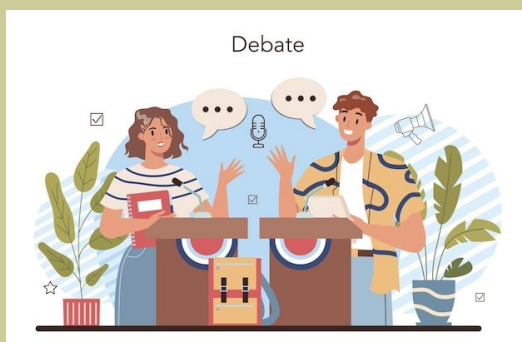
Exposiciones orales y escritas

Presentaciones

Recursos multimedia

Debates y lecturas

Evaluación integral de todas las tareas



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



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 las 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.