

AUKERAKO IKASGAIEN AZALPEN LABURTUA

DESCRIPCIÓN RESUMIDA DE LAS ASIGNATURAS OPTATIVAS

DBHI

1- FRANTSESA

FRANÇÉS

Oiartzun herriaren kokapen geografikoa dela eta frantsesa hizkuntzaren gizarte-eskaria gero eta handiagoa da. Hortik, beraz, hizkuntza aniztasunaren beharra sortzen da mugak gainditzeko tresna gisa .

Ikasgai honetan hau lantzen da:

- Ohiko egoeretan, ahozko eta idatzizko mezu errazen informazio globala eta datu garrantzitsuenak ulertzea.
- Atzerriko hizkuntza ahozko egoeretan behar bezala erabiltzea
- Ikasleen interesei egokitutako idatzitako dokumentu errazak ulertuz irakurtzea.
- Eguneroko bizitzan erabil daitezkeen idatzizko testu errazak sortzea.
- Atzerriko hizkuntzak beste kultura batzuetako pertsonekin komunikatzeko tresna garrantzitsuak direla baloratzea
- Frantsesa hitz egiten duten herrialdeen alderdi sozial eta kultural garrantzitsuenak lantzea.
- Gramatika ere lantzen da eta haien adierazpenetan erabili behar dute.

Metodologia aktiboa jarraitzen da non ikaslea ikasketa prozesuaren protagonista da. Ebaluazioa **DEL**F frantseseko azterketa organo ofizialean oinarritzen da



Debido a la situación geográfica de Oiartzun la demanda social por el francés es cada vez mayor. De ahí surge, por tanto, la necesidad de un plurilingüismo como instrumento de superación de las fronteras.

En esta asignatura se trabaja:

- *En situaciones habituales, comprender la información global y los mensajes más sencillos de la comunicación oral y escrita.*
- *Utilizar adecuadamente la lengua extranjera en situaciones orales.*
- *Leer de forma comprensiva documentos escritos sencillos adaptados a los intereses de los alumnos y alumnas.*
- *Producir textos escritos sencillos de utilidad en la vida cotidiana.*
- *Valorar las lenguas extranjeras como elemento de comunicación importante con personas de otras culturas.*
- *Conocer los aspectos sociales y culturales más relevantes de los países de habla francesa.*
- *También se trabajan aspectos gramaticales teniendo que utilizarlos en sus expresiones.*

Se sigue una metodología activa en la que el alumno es el protagonista del aprendizaje y a la hora de evaluar se tiene como base el organismo oficial de exámenes de francés DELF.

2- ARTE ETA SORMEN TAILERRA

Heziketa artistikoa bigarren hezkuntzan erabiliko dugu ikasle goaren barne mundua adierazten laguntzeko, bakoitzak bere burua hobe ezagutzeko, eta irudimena eta sormena garatzeko hain zuzen.

Hezkuntza mota hau bide ezberdinak jorratuz gozatu daiteke: margogintza, marrazketa, antzerkia, musika edo dantza besteak beste; baina guk tailer honetan konkretuki **arte eta sormena** landuko ditugu.

Hori dela eta:

1. artelanak historian zehar izan duten ibilbide ezberdinak ezagutu eta aztertuko ditugu
2. kulturaren duten aportazioak ikertuko dugu
3. geure artelan propioak sortuko ditugu
4. teoria eta praktika oreka egoki bat lortu ahal izateko jorratuko ditugu

Ezaugarri onuragarri anitz dituelako ere, oso aproposa ikusten dugu eskolan ikasle goarekin gure egunerokotasunean landu ahal izatea.

Ez da kasualitatea. 2020ko covid itxialdian, artea, musika eta gorputz heziketa mundu mailan eta gizarte osoan etxe guztietan praktikatzeko ziren ekintza nagusiak izatea, edo akaso bakarrik....



TALLER DE ARTE Y CREATIVIDAD

La educación artística en la enseñanza ayuda al alumnado a expresar su mundo interior, a conocerse mejor a sí mismo, y a desarrollar su imaginación y creatividad.

*Esta educación se puede disfrutar de diferentes maneras como por ejemplo con el dibujo, la pintura, el baile, el teatro o la música; nosotros en este taller en concreto y dado el carácter terapéutico que tiene todo lo relacionado con lo artístico en el ser humano, nos centraremos en **el arte y la creatividad**, para lo cual seguiremos el siguiente guion:*

1. *Conocer el arte y su evolución a lo largo de la historia*
2. *Su aportación en el mundo de la cultura*
3. *Crear nuestras propias obras*
4. *Trabajar la teoría y la práctica logrando el equilibrio necesario entre ambas*

Debido al carácter terapéutico entre muchos otros, nos parece muy acertado trabajar con el alumnado de secundaria en las aulas.

No es casual que durante el confinamiento del covid del 2020 fueran las artes, la música y el deporte, las actividades que todo el planeta practicaba en sus casas.

3- ASMAKUNTZEN ETA MAKINEN TAILERRA

ASMAKUNTZA TAILERRA ikasgaiaren helburu, erronka edo diseinu bat proposatuko diegu ikasleei.

Arazo berberak hamaika irtenbide eman ahal ditu! Eta den denek balio dute, hasiera batean!

Bururatzen zaizkigun proposamen guztiak paper batean islatuko ditugu.

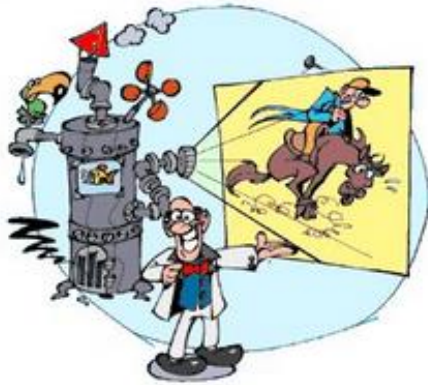
Geroago balorazioa egingo dugu:

zein da proposamen guztietatik errazena? Eta politena? Zein arazoari erantzuten diona? Zein ditugun baliabideekin gure tailerrean eraiki ahal izango duguna? Zein da guretzako eraikigarria tailerrean, teknika errazak erabiliz?

Diseinatu eta gero, ideiak tailerrean gauzatuko ditugu, eraiki egingo ditugu.

Arlo asko landuko ditugu: sormena, diseinua, marrazketa intuitiboa, kreatibitatea. Materialak berrerabili egingo ditugu. Erraminta txikiak erabiliko ditugu. Gure proiektuak eraiki eta frogatu egingo ditugu. Emaitei buruz eztabaidatuko dugu.

Eta, era berean, ongi pasatzen saiatuko gara.



TALLER DE MÁQUINAS E INVENTOS

En la asignatura ASMAKUNTZA TAILERRA se le propone al alumnado una resolución de un problema, un reto, un diseño...

Un mismo problema se puede resolver de mil y una maneras, todas válidas en principio.

Haremos un pequeño diseño en papel de las respuestas que se nos ocurran.

Luego valoraremos cuál es la propuesta más fácil, cuál la más atractiva, cuál la más eficaz, cuál se puede construir en el

taller de una manera sencilla utilizando materiales que no requieren de gran tecnificación.

Y después construiremos en el taller la propuesta realizada.

Trabajaremos la creatividad, el diseño, los croquis y la imaginación. Reutilizaremos materiales. Utilizaremos pequeñas herramientas sencillas. Construiremos nuestros proyectos y los probaremos. Discutiremos sobre los resultados.

E intentaremos, asimismo, pasárnoslo bien.

4- OINARRIZKO INFORMATIKA

INFORMÁTICA BÁSICA

Informatikaren erabilera gaur egungo bizitzan oso hedatuta dago, lanaren eta ezagutzaren adar desberdinetan zeregin ugari betetzeko baliabide eta teknika informatikoak ezagutzea beharrezkoa izateraino. Bestalde, azken erabiltzaile batek prestatuta egon behar du tresna informatiko berriak ikasteko ez ezik, baita jarrera kritikoak izateko ere produktu hauen erabiltzaile eta kontsumitzaile gisa merkatuaren abiadura eta eraginaren aurrean.



El empleo de la informática se ha impuesto de forma amplia en la vida actual, hasta el punto de que hoy se hace imprescindible un conocimiento de los medios y técnicas informáticas para el desarrollo de numerosas tareas en las más diversas ramas del trabajo y conocimiento. Por otro lado, un usuario o usuaria final debe estar preparado no sólo para aprender a utilizar nuevas herramientas informáticas, sino para tener una actitud crítica ante la velocidad e influencia del mercado en los usuarios/as y consumidores/as de estos productos.

Lehenengo mailan ikasgaiaren helburu nagusia eskolako baliabideen ezagutza bermatzea izango da. Hau da, hurrengo ikasturtetan ezinbestekoak izango diren eskolako plataforma birtuala, eskolako kontua, helbide elektronikoa eta abar menperatzea.

Horrela, salbuespen egoera baten ondorioz ikasleak eskolara joatea uzten baldin badiote ere (COVID-19 pandemiaren ondorioz adibidez), ikasketekin jarraitzea ahalbidetuko da.

Honetaz gain, gaur egungo mundu digitalerako edukiak sortzen eta argitaratzen trebatuko dira eta aplikazio-programa txikiak diseinatzeko hasiko dira pentsamendu konputazionala lan dezaten.

Oinarrizko gaitasun digitalak eskuratzeko beharra ikusita, tailer hau, DBH1ean derrigorrezkoa da

El objetivo principal de la asignatura informática en el primer curso será garantizar el conocimiento de los recursos de la escuela. Es decir, dominar la plataforma virtual, su propia cuenta, el correo electrónico, etc.

De esta manera, si por razones excepcionales los alumnos se ven obligados a dejar de asistir al centro (como consecuencia de la pandemia del COVID-19 por ejemplo), tendrán la oportunidad de seguir con sus respectivos estudios.

Además, aprenderán a crear y publicar diferentes contenidos para el mundo digital en el que vivimos y empezarán a trabajar el pensamiento computacional diseñando programas de aplicación sencillos.

5- ELIKADURA OSASUNGARRIAREN TAILERRA

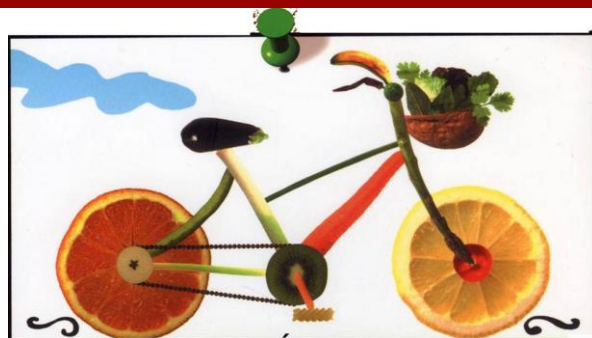
TALLER DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE

Pubertaroan gertatzen diren aldaketa fisikoek, psikikoek eta harreman-mailakoek nerabeak duen gorputzaren pertzepzioan eta irudian eragina dute.

Aldaketa horietan, elikadura osasuntsua, egokia, atsegina, orekatua, orotarikoa eta nahikoa izateak garrantzi handia du.

Tailer honetan, ikasleek beren elikadura ohiturei erreparatzeko aukera izango dute era arduratsu batean eta osasuna zaintzeko helburuarekin.

Horretaz gain, elikadura jasangarriaren ideiak, bertako eta garaiko produktuen kontsumoaren aldeko jarrerak bereganatu eta garatuko dituzte. Azken finean, "jan nahi dugunaren eta jan behar dugunaren arteko erabaki askoren emaitza gara".



Los cambios físicos, psíquicos y a nivel de relaciones que tienen lugar durante la pubertad, tienen mucha influencia en la percepción de su imagen corporal de los y las adolescentes.

En esos cambios, el tener una alimentación sana, agradable, equilibrada, diversa y suficiente tiene mucha importancia.

En este taller, los alumnos y alumnas tendrán la oportunidad de reparar en sus hábitos de alimentación, de una manera responsable, con el objetivo de cuidar su salud.

Además, tendrán la oportunidad de asimilar actitudes positivas relacionadas con la alimentación sostenible y con el consumo de productos locales y de temporada. Al fin y al cabo, "somos el resultado de la toma de decisiones entre lo que lo que nos gusta comer y lo que debemos comer".

Ikasgai honetan Matematika-ren alde praktikoa erabili nahi dugu.

- Bizitza errealeko egoerak aztertu.
- Problemak ebazteko proposak diren estrategia desberdinak landu.
- Jokoen bitartez estrategiak landu.
- Baliabide digitalak erabiliz, eguneroko bizitzan ditugun egoeretan Matematikak duen garrantzia eta erabilera ikusi.
- Baliabide digitalak erabiliz Matematikako problemak, asmakizunak, eragiketak, ekuazioak landu zein sortu



Con esta asignatura lo que se pretende es dar un enfoque práctico a las Matemáticas.

- *Analizar situaciones de la vida real.*
- *Trabajar diferentes estrategias que son ideales para resolver problemas.*
- *Practicar estrategias a través de los juegos.*
- *Comprender la importancia y el uso de las matemáticas en situaciones cotidianas utilizando recursos digitales.*
- *Desarrollar y crear problemas matemáticos, inventos, operaciones, ecuaciones utilizando recursos digitales.*