

## AUKERAKO IKASGAIEN AZALPEN LABURTUA

## DESCRIPCIÓN RESUMIDA DE LAS ASIGNATURAS OPTATIVAS

# DBH2

### 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 **DELFL** 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

Aurten ASMAKUNTZA TAILERRA ikasgaietan, joan den urtean hautatu zutenekin egin zuten bezala, proiektu berriak asmatzen jarraituko dugu.

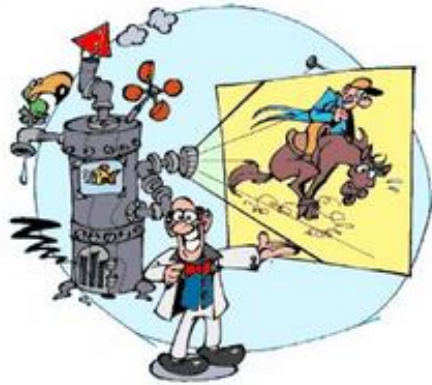
Gure irakasleak, aurten ere, arazoa, erronka edota diseinu bat proposatuko digu. Eta horri erantzuteko hamaika modu desberdin asmatuko ditugu. Ideia guzti horietatik baloratu egingo dugu zein den originalena, praktikoena, arazoari hoberen erantzuten diona edo... zergatik ez? Politena!

Gure erantzunak paper baten marraztuko ditugu. Eta behin erabakiak hartu eta gero, tailerrean eraikiko dugu, jakina!

Aurten, gainera, tailerreko lanak hobe kontrolatzen ditugunez, erraminta teknikoez erabiliko ditugu.

Kreatibitatea, diseinua, marrazketa intuitiboa eta sormena lantzen jarraituko dugu. Materialak berrerabili egingo ditugu. Gure proiektuak eraiki eta frogatu egingo ditugu. Emaitei buruz eztabaidatuko dugu.

Eta, era berean, ongi pasatzen ere saiatuko gara.



## TALLER DE MÁQUINAS E INVENTOS

*Este año, en ASMAKUNTZA TAILERRA seguiremos inventando nuevos proyectos, como las y los que cursaron esta asignatura el año pasado.*

*Nuevamente la profesora (o profesor) nos pedirá resolución de un problema, un reto, o un diseño, al que le daremos todas las respuestas posibles, todas válidas. Y de todas ellas, valoraremos cuál es la más creativa, original, funcional, práctica, sencilla... o, por qué no, ¡la más bonita!*

*Dibujaremos nuestras propuestas. Y, después de elegir, las construiremos en el taller.*

*Este año, como tenemos más habilidad, utilizaremos herramientas algo más técnicas.*

*Seguiremos trabajando la creatividad, el diseño, los croquis y la imaginación. Reutilizaremos materiales. 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.*

Bigarren mailaren hasieran ikasgai guztietan eskolako baliabideen erabilera egokia bermatzeko errepaso txiki bat egingo da: eskolako plataforma birtuala, eskolako kontua, helbide elektronikoa eta abar.

*Con el fin de garantizar el conocimiento de los recursos informáticos de la escuela, comenzarán el curso repasando algunos ejercicios relacionados con la plataforma virtual, la cuenta de la escuela, el correo electrónico, etc.*

Ondoren, gaur egungo mundu digitalerako hainbat eduki mota sortzen ikasteaz gain, egindakoak tresna desberdinak erabiliz jendearen aurrean aurkezten trebatuko dira.

*A continuación, además de formarse en la creación de diferentes tipos de contenido digital, trabajarán en la presentación al público de los mismos analizando distintas herramientas para ello.*

Gainera, jolas desberdinen bitartez programazioaren munduan ere murgilduko dira eta konturatu gabe ere algoritmoen oinarriko egiturak barneratzen hasiko dira.

*Igualmente, se sumergirán en el mundo de la programación mediante diferentes juegos con los que sin darse cuenta empezarán a asimilar las estructuras algorítmicas básicas.*

## 5- IKUS ENTZUNEZKOEN TAILERRA

## TALLER DE AUDIOVISUALES

Ikus-entzunezko mundua gero eta garrantzia handiago izaten ari da arlo guztietan. Komunikabide nagusia bilakatzen ari da esparru askotan. Izan ere, gaur egun, baliabide tekniko gutxirekin, orain dela gutxi arte pentsaezinak ziren lanak modu errazean gauzatzeko modukoak dira.



*El mundo audiovisual va adquiriendo cada vez más importancia a todos los niveles. Es ya un medio de comunicación masivamente utilizado sobre todo por las nuevas generaciones. Las nuevas tecnologías están cada vez más al alcance de la mano y hoy en día es sencillo hacer trabajos que hace muy poco tiempo eran impensables.*

IKUS-ENTZUNEZKO TAILERRA ikasgaian, mundu honetako oinarrikoa den muinera joko dugu:

*Desde IKUS-ENTZUNEZKO TAILERRA proponemos un acercamiento a la base de la materia visual: la fotografía.*

argazkera. Ikuspegi kritiko batetik beti ere, irudiak aztertuko ditugu, eta baita guregan sortzen dituzten emozioak ere. Kalitatezko handiko irudiak lortze aldera, aholku txiki batzuk ikasi eta praktikatu egingo ditugu. Enkoadraketa, plano desberdinak, argitasuna, objektu eta pertsonen posizioak aztertuko ditugu. Horretarako erraminta nagusia telefono mugikorra izango dugu.

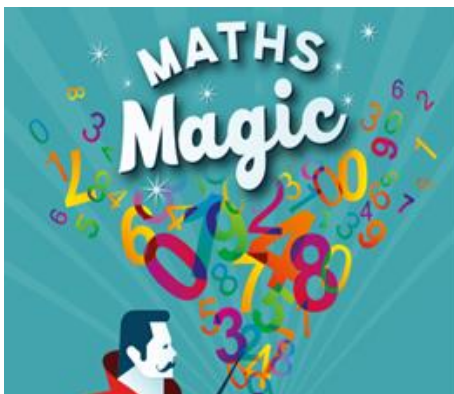
*Desde un punto de vista crítico, analizamos las imágenes y las emociones que éstas nos transmiten. Observaremos y practicaremos pequeños consejos para obtener imágenes de calidad, analizando el encuadre, los planos, la luz y las posiciones de los objetos y personas. Todo ello utilizando los teléfonos móviles.*

Beste aldetik, audioaren arloa ere jorratuko dugu. Audacity software libre oinarria hartuta, soinu, musika-estilo desberdinetako melodiak, eta ahotsa nahastu egingo ditugu, audioak sortuz eta era berean, ahoskera eta ahozko komunikazioa landuz.

*También trataremos la parte de audio con el programa Audacity de software libre, fomentando la creación de mezclas de sonidos, estilos musicales y voz, trabajando asimismo maneras de dicción y comunicación oral.*

Ikasgai honetan Matematikaren alde praktikoa erabili nahi dugu.

- Bizitza errealeko egoerak aztertu.
- Problemak ebazteko aproposak 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.*