

OPTATIVAS 3º ESO**CULTURA CLÁSICA**

La asignatura tiene como finalidad facilitar al alumnado un primer acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y romana en los ámbitos literario, artístico, histórico, social, científico, filosófico y lingüístico, para que pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental.

¿Qué se estudia?

- Historia y civilización griega y romana: lugares y etapas principales de ambas civilizaciones.
- Léxico latino y griego, orígenes de nuestras lenguas.
- Mitología clásica y religión.
- La herencia del mundo clásico en la ciencia, la tecnología y el conocimiento de hoy. Sociedad y vida cotidiana: infancia y situación de la mujer.
- Manifestaciones artísticas y culturales y su influencia en la actualidad.

Todo ello lo trabajamos en un ambiente de clase agradable, con apuntes y fichas, viendo películas, dibujando cómics de tema mitológico, etc. Participaremos en concursos regionales y nacionales de temática clásica y haremos excursiones a yacimientos arqueológicos o a festivales de teatro grecolatino.

FRANCÉS

Además de ser hablado en los 5 continentes, el francés es el idioma de nuestro país vecino y los franceses, la comunidad que más nos visita y con la que más comercializa La Rioja.

El Francés Lengua Extranjera busca un aprendizaje activo y dinámico en el que el alumnado es el protagonista en cada momento: juegos, aprendizaje por proyectos, aprendizaje inductivo, etc. Asimismo, con el fin de acompañar al alumnado en cada momento, los ejercicios más tradicionales se realizan en el aula.

Nuestro centro dispone de grupos de colaboración con la Escuela Oficial de Idiomas desde 3º de ESO, pudiendo certificar en 4º de ESO (A2), y también prepara a las certificaciones de DELF desde el A2 al B2, facilitando un diploma de gran utilidad para el futuro de nuestro alumnado.

Dentro de nuestras actividades extraescolares contamos con: el día de la Francofonía; viaje a las landas (1º y 2º ESO); viaje a Futuroscope, Tours y Burdeos (3º ESO); y para terminar un viaje a París (4º ESO/Bach).

INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

La materia pretende introducir al alumno en la resolución de problemas haciendo uso de herramientas y conceptos propios de las ciencias de la computación (informática). Para ello se realiza una breve introducción de los conceptos básicos, pasando a continuación a **desarrollar programas y aplicaciones** con un enfoque basado en la **experimentación práctica** y el **método de proyectos**.

Se abordan los siguientes bloques temáticos:

- Desarrollo de programas mediante código visual basado en bloques (Scratch)
- Representación de algoritmos mediante diagramas de flujo.
- Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles (App Inventor)
- Programación de dispositivos robóticos (mBbot) mediante código basado en bloques.

La materia pretende introducir al alumno en la resolución de problemas haciendo uso de herramientas y conceptos propios de las ciencias de la computación (informática). Para ello se realiza una breve introducción de los conceptos básicos, pasando a continuación a **desarrollar programas y aplicaciones** con un enfoque basado en la **experimentación práctica** y el **método de proyectos**.

Se abordan tres bloques temáticos:

- Desarrollo de programas mediante código visual basado en bloques (Scratch)
- Programación mediante código textual (Lenguaje C)
- Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles (App Inventor)