

**2019-2020 IKASTURTERAKO DBH-3ko IRAKASGAI ALTERNATIBOAK  
ASIGNATURAS ALTERNATIVAS DE 3º ESO PARA EL CURSO 2019-2020**

<b>INFORMATIKA</b>		
<b>HELBURUAK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interneten talde laneko aplikazioak erabiliz, gizarte-sare birtualetan parte hartu informazioa bidali eta jasotzen, ekimen bateratuak bultzatuz, errespetuaz eta lagunduz, talde-ekoizpenak sortzeko.</li> <li>▪ Irudien edizio digitala egitea eta erabiliko diren testu inguruaren arabera beren ezaugarriak aldatzea.</li> <li>▪ Software espezifikoa erabiliz audiodun bideo zatiak kapturatzea, editatzea eta muntatzea, ikus-entzunezko mezuek sortzeko</li> <li>▪ Oinarritzko programazioa landu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participar activamente, manejando aplicaciones de trabajo común en Internet, en redes sociales virtuales como emisores y receptores de información para fomentar iniciativas comunes, adoptando actitudes de respeto y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.</li> <li>▪ Realizar ediciones digitales de imágenes y modificar sus características en función del contexto de utilización.</li> <li>▪ Capturar, editar y montar fragmentos de vídeo con audio mediante software específico con el fin de crear mensajes audiovisuales.</li> <li>▪ Conocer los fundamentos básicos de la programación, órdenes y estructuras básicas.</li> </ul>
<b>EDUKIAK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Google Apps</li> <li>▪ Multimedia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Irudi edizioa</li> <li>○ Soinu edizioa</li> <li>○ Bideo edizioa</li> </ul> </li> <li>▪ Programazioaren bitartez baliabide didaktikoak sortu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Google Apps</li> <li>▪ Multimedia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Edición de imagen</li> <li>○ Edición de sonido</li> <li>○ Edición de video</li> </ul> </li> <li>▪ Fundamentos básicos de programación para crear material didáctico.</li> </ul>

<b>ARTISAUTZA</b>		<b>ARTESANIA</b>
	Jakintzagai honek gai ugari eskaintzen ditu eta horren bidez ikasleak artisautza-teknika desberdinak eta artisautza bakoitzaren jatorria eta ezaugarriak ikasi eta ezagutu ditzan lortu nahi da.	Conocer y comprender las distintas técnicas de artesanía para poder llegar a la construcción de los proyectos.
<b>PROIEKTUAK</b>	Buruhandiak Igeltsuzko moldeak Igeltsuzko maskara Buztina Ohialak margotu Fimo	Cabezudos  Moldes de yeso Máscaras de yeso Arcilla Tinte de telas Fimo

<b>FRANTSESA</b>	
<b>HELBURUAK</b>	<p><b>3DBH: frantsesa galderatan</b></p> <p><b>Tailer honek frantsesez komunikatzeko gaitasunak garatzen ditu, erreportaje txikiak eginez</b> (irratirako, aldizkarirako, blog-erako ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Balore etiko ikasgaietan lantzen diren gaiekiko lotura egotea</li> <li>• Talde lanetan edo jardueretan parte hartzea</li> <li>• Idatzi zein ahozko testuetatik ideia orokorra ulertzea</li> <li>• Aldez aurretik gelan landu diren gaiekin lotutako idatzi zein ahozko diskurtsoak ekoiztea</li> <li>• Egunerokoan erabiltzen den hiztegia ezagutzea</li> <li>• Egunerokoan erabiltzen diren oinarritzko egiturak berrerrabiltzea</li> </ul>
	<p><b>3° ESO: el francés en preguntas</b></p> <p>Este taller <b>desarrolla habilidades de comunicación</b> en francés mediante la creación de pequeños reportajes (radio, revista, blog).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar en estrecha colaboración con los temas tratados en Valores Éticos</li> <li>• Participar activamente en actividades y trabajos de grupo</li> <li>• Reconocer la idea global y extraer información de textos orales y escritos</li> <li>• Producir discursos hablados y escritos comprensibles relacionados con temas previamente trabajados en clase</li> <li>• Ser capaz de identificar léxico propio de situaciones cotidianas</li> <li>• Utilizar estructuras básicas de la lengua</li> </ul>

<b>KULTURA KLASIKOA</b>	
<b>HELBURUAK</b>	<p>1-Antzinako Grezia eta Erromako kulturaren atal batzuk ikasiko ditugu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- euren eguneroko bizitza : -familia -etxea -eskola -jolasak</li> <li>-euren bizitza hirian eta aisia ..gladiatoreak -antzerkia -zirkoa</li> <li>-maitasuna eta guda: -Afrodita -Helenaren bahiketa -Troiako guda -ejertzitza</li> <li>-zerua eta astronomía: -zodiakoa -konstelazioak</li> </ul> <p>2-Lexikoa: latinismoak, hitz deribatuenak: Carpe diem, sapere aude..... Occidente, oriente.....</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Gai bakoitza azaltzeko erabiliko ditugu fotokopiak, filmak eta mitología koadroak. Ebaluazioa lan baten bidez egingo da.</p>



	<b>ROBOTIKA AURRERATUA 3DBH</b>	<b>ROBÓTICA AVANZADA 3DBH</b>
<b>HELBURUAK / OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Programazioaren oinarriak ezagutu eta praktikatzea gelan landuko dituzten edukiak era ludikoan ikasteko.</li><li>• Taldean modu antolatuan lan egiten ikasi, erantzukizunez, elkartzasunez arauak adostu eta errespetatuz</li><li>• Pentsamendu logikoa garatu programazioaren bitartez.</li><li>• Arazoak konpontzeko prozedura menperatu (ikertu, irudikatu, eraikuntza edo programatu eta ebaluatu).</li><li>• Irudimena garatzeko estrategiak martxan jarri proiektuak egiterakoan.</li><li>• Jarrera ekintzailea eta autonomia izateko testuingurua eskeintzea.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acercarnos a los principios de programación de manera práctica y lúdica.</li><li>• Aprender a trabajar en grupo de manera organizada, responsable y solidaria, respetando las normas acordadas</li><li>• Desarrollar el pensamiento lógico mediante la programación.</li><li>• Dominar el procedimiento de resolución de problemas, aplicadas al contexto de la programación (analizar, idear, construir o programar y evaluar).</li><li>• Desarrollar la creatividad en la resolución de problemas.</li><li>• Crear un contexto que promueva la iniciativa, la autonomía y el emprendizaje.</li></ul>
<b>EDUKIAK / CONTENIDOS</b>	<p>Gaur egun asko garatu den <b>SCRATCH</b> plataformak dituen baliabide desberdinez, ikasleak programatzen ikasteko ibilbidean murgilduko dira. <b>SCRATCH</b> oso inguru grafikoa eta intuitiboa da, oso aproposa programazioan eta automatizazioan lehen urratsak emateko.</p> <p>Ibilbide horretan zailtasunean eta sakontasunean aurreratuz joango gara, erronkak ikasleei proposatuz, eta motibazioa zuztatzuz.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• CODE.ORG</li><li>• SCRATCH</li><li>• MBLOCK (MBOT robota)</li><li>• ARDUINO UNO eta PICAXE (plaka programagarriak)</li></ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=pmsSipper3Y&amp;list=PLuuf1TKEkEqQIUcjvM5IIBmVi7CJ_XRz-">https://www.youtube.com/watch?v=pmsSipper3Y&amp;list=PLuuf1TKEkEqQIUcjvM5IIBmVi7CJ_XRz-</a></p>	<p>Nos integraremos en un entorno de programación que ha tenido un desarrollo muy importante los últimos años denominado <b>SCRATCH</b>. Se trata de un entorno muy visual e intuitivo, dotado de numerosas aplicaciones integradas. <b>SCRATCH</b> es ideal para comenzar a dar los primeros pasos en el mundo de la programación y la automatización. En el itinerario de aprendizaje y experimentación que proponemos, plantearemos retos con dificultad y complejidad creciente que consigan motivar a los alumnos a superarlos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• CODE.ORG</li><li>• SCRATCH</li><li>• MBLOCK (robot MBOT )</li><li>• ARDUINO UNO y PICAXE ( placas programables)</li></ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=pmsSipper3Y&amp;list=PLuuf1TKEkEqQIUcjvM5IIBmVi7CJ_XRz-">https://www.youtube.com/watch?v=pmsSipper3Y&amp;list=PLuuf1TKEkEqQIUcjvM5IIBmVi7CJ_XRz-</a></p>



**INSTITUTUA**  
FRAY JUAN DE ZUMARRAGA-DURANGO

**DBH-3 2019/20**