



2019-2020 IKASTURTERAKO DBH-2ko **IRAKASGAI ALTERNATIBOAK**  
**ASIGNATURAS ALTERNATIVAS DE 2º ESO PARA EL CURSO 2019-2020**

<b>INFORMATIKA</b>		
<b>HELBURUAK</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ikasleak, eguneroko bizitzan, ordenagailua erabiltzeko gai izatea eta sor dakizkioken errore egoera arruntenak era autonomoan bideratzea.</li><li>Informatikako oinarritzko terminologia ondo erabiltzea.</li><li>Pakete ofimatiko, Google Apps-eko testu prozesadorea, aurkezpen eta kalkulu programen oinarritzko ezagutza eta erabilpena, arlo ezberdinetan egin beharreko edozein lanetan.</li><li>Irudien edizio digitala egitea eta erabiliko diren testu inguruaren arabera beren ezaugarriak aldatzea.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Capacitar alumn@ en el uso del ordenador para vida cotidiana y para que actue de forma autónor ante los problemas que surjan.</li><li>Utilizar correctamente la terminología de la informática</li><li>Conocimiento básico y utilización de procesador de textos, presentaciones y hojas de cálculo (Google Apps, paquete ofimático) para realizar trabajos de otros ámbitos.</li><li>Realizar ediciones digitales de imágenes y modificar sus características en función del contexto de utilización.</li></ul>
<b>EDUKIAK</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ordenadore pertsonal baten osagaiak (lan baten bidez)</li><li>Internet eta posta elektronikoa</li><li>Testu, irudi, aurkezpen eta kalkulu programak (Google Apps, pakete ofimatikoa)</li><li>Multimedia: Bideo edizioa</li><li>Mekanografia.</li><li>SITEa kudeatu</li><li>Web gune bat sortu: WIX</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Componentes de un ordenador personal (mediante un trabajo)</li><li>Internet y correo electrónico</li><li>Procesador de textos, imágenes, presentaciones y hojas de cálculo (Google Apps, paquete ofimático)</li><li>Multimedia: Edición de video</li><li>Mecanografía.</li><li>Gestión deL SITE.</li><li>Crear un sitio Web: WIX</li></ul>

<b>IRAKURKETA TAILERRA</b>	
<b>HELBURUA</b>	<p>Liburuak atsegin-iturri izan daitezkeela ikusita, ikasleengan irakurtzeko interesa eta zaletasuna sortzea. Irakurketaren bidez, hainbat gairi buruzko hausnarketa sorraraztea, eta taldean elkartrukatzea. Hizkuntza aberatsaren edertasuna baloratzea eta harekin gozamina sentitzea. Liburu mota eta genero askotarikoak ezagutzea. Literatura beste adierazpide batzuekin lotzea: arte plastikoak, antzerkia, zinema, musika... Irakurritakoa beste batzuekin konpartitzea.</p>
<b>EDUKIAK</b>	<p>Edukiak, batez ere, prozedurazkoak izango dira: Liburutegiko liburuak sailkatu eta aukeratu. Liburuak irakurri eta ahozko zein idatzizko aurkezpenak egin. Solosalai dialogikoak egin Ipuinak - Eleberriak - Poesia - Antzerkia - Komikiak irakurri. Eleberrien azpigeneroak aztertu. Irakurketa adierazkorra landu. Liburuetarako ilustrazioa asmatu. Agenda literario bat sortu. Irakurritako libururen baten zinema-bertsioa ikusi. Liburuen blog bat egin.</p>



	<b>ROBOTIKA HASTAPENAK 2DBH</b>	<b>ROBÓTICA INICIACIÓN 2DBH</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, elkartasunez 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>• Trudimena 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 rcarños a los principios de programación de manera práctica y l údica.</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 zuztatuz.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• CODE.ORG</li><li>• SCRATCH</li><li>• MBLOCK (MBOT errobota)</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.</p> <p>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></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>
<b>FRANTSESA</b>		



<b>HELBURUAK</b>	<p>2DBH: frantsesa oholztan</p> <p>Tailer honek frantsesez komunikatzeko gaitasunak garatzen ditu rol jokoen bidez</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Talde-kohesioa indartzea</li><li>• Arreta, kontzentrazioa lantzea</li><li>• Jokoen bidez fonetika lantzea</li><li>• Parte-hartzea eta hitz-egitea bultzatzea</li><li>• Rol jokoak erabilita antzezpena lantze</li></ul>	<p>2º ESO: el francés a escena</p> <p>Este taller <b>desarrolla habilidades de comunicación</b> en lengua francesa a través de juegos de rol.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reforzar la cohesión de grupo</li><li>• Trabajar la escucha y la concentración</li><li>• Abordar la fonética francesa a través del juego</li><li>• Facilitar la participación y el habla</li><li>• Dramatizar escenas cotidianas en el aula</li></ul>
------------------	--	---

<b>ENGLISH CULTURE</b>		
<b>HELBURUAK</b>	Ingelesa hitz egiten den herrialde desberdinak ezagutu, kultura eta ohituren bitartez, trebetasun desberdinak erabiliz (entzumena, ahozketasuna, irakurmena eta idazkera)	Conocer los diferentes países de habla inglesa, a través de su cultura y costumbres, utilizando las diferentes destrezas ( listening, speaking, reading, writng)
<b>EDUKIAK</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gaiak (AEB, Errusia, India, Hegoafrika, Zeelanda Berria) goian aipaturiko lau gaitasunak praktikan jartzeko .</li><li>• Goian aipaturiko gaiekin erlazionaturiko hiztegia.</li><li>• Ikasitako hiztegiaren ahoskera eta intonazioa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Temas (acerca de EEUU, RU, India, Sudáfrica, Australia y Nueva Zelanda) para practicar las cuatro destrezas arriba mencionadas.</li><li>• Vocabulario relacionado con los temas arriba mencionados.</li><li>• Pronunciación y entonación del vocabulario aprendido</li></ul>
<b>METODOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Banakako zein taldeko proiektuak egin eta ahoz aurkeztu.</li><li>• Aipaturiko gaiak lantzen dituzten bideo eta pelikulekin lan egin.</li><li>• Mundu anglosaxoiko zenbait ohitura klasean praktikan jarri, hala nola, "tea edan" edo "Jack O' lantern" bat egin.</li><li>• Moodle eta Internetekin lan egin.</li><li>• Abestiekin lan egin eta herrialde desberdinetako folklorea ezagutu.</li><li>• Ahozko laguntzailearekin lan egin.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar proyectos tanto individuales como en grupos, y presentarlos oralmente .</li><li>• Trabajar con vídeos y películas que traten los temas mencionados.</li><li>• Poner en práctica en el aula algunas tradiciones del mundo anglosajón, como "tomar el te" o hacer un "Jack O' lantern".</li><li>• Trabajar con Moodle e internet.</li><li>• Trabajar con canciones y conocer el folclore de los diferentes países.</li><li>• Trabajar con el / la ayudante de conversación.</li></ul>

<b>MUSIKA ETA INSTRUMENTUEN TAILERRA</b>
--



<b>HELBURUAK EDUKIAK</b>	<p>Tailer honetan, DBH-1 mailan landutakoa sakonduko dugu modu praktiko batean.</p> <p>Horretarako hiru lan esparrutan antolatuko dugu irakasgaia:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.- Soinuaren behaketa eta analisisa: Inguruneko soinu-gertakarien behaketaren bitartez, soinuari dagokionez material eta objektu desberdinak manipulatu...</li><li>2.- Instrumentuak egitea: Egunero erabiltzen diren tresnak musika-instrumentu bihurtuz, musika-instrumentu sinpleak, orijinalak edo existitzen direnak, diseinatuz eta eginez...</li><li>3.- Musika interpretazioa: Egindako musika-tresnak, musika gelan dauzkagunak, eta ikasleek eduki ditzaketenak erabiliz estilo eta jatorri ezberdinetako musikak interpretatuko ditugu bakarka eta taldeka. Atal honetan, ikasleen sormen musikala ere bultzatuko dugu</li></ol>
------------------------------	---

<b><i>DISEINU TAILERRA</i></b>	
<b>ZERTARAKO</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Fenomeno artistikoa, diseinua bereziki, gure eguneroko bizitzan duen garrantzia aztertzea, gizakion bizikalitatea hobetzeko bitartekoa izan daitekeela ulertuz.</li><li>2. Aztertu diseinuaren baliogarritasuna</li><li>3. Ikasleen lanak hobetzeko eta errezteko, diseinuaren aukerak landu.</li><li>4. Arte lanetan murgildu, proiektuak esperientzia praktikotik helduz.</li><li>5. Proiektuari aplikagarri diren material eta teknika desberdinekin esperimintatu eta jokatu.</li></ol>
<b>NOLA</b>	<p>ANAGRAMA, MAKETAZIOA, DISEINU DIGITALA, MODULOAK, ESTANPAZIOA, MODA, EGUNEROKO OBJEKTUAK, KARTELA, PUBLIZITATEA, BOLUMEDUN MAKETAZIOA...</p> <p><b>Eskolan aurkeztu behar diren lanen itxura eta aurkezpena hobetzeko</b></p>

**EREDU ELEANITZA (Euskaraz eta Ingelesez)**

Ingeles hizkuntza garatu eta trebatu nahi duen ikasleentzat pentsatua. Ikasle hauen ingeleseko kompetentzia handitzen lagundu nahi da.

- **GORPUTZ HEZKUNTZA eta BALIO ETIKOA:**

DBH-2ko talde batean jarriko da indarrean. Edukiak euskaraz gain ingelesez ere emango dira. Ikasleak aukeratuko du ikasgaiak euskara hutsez edo euskaraz eta ingelesez eman nahi dituen, eta beharrezko balitz zozketaz aukeratuko dira eredu eleanitzean sartuko diren ikasleak. Hiru ikasgaiak pakete batean joango dira.

- **ENGLISH CULTURE:** Irakasgai hau ingelesez emango da eta DBH-2n aukerako bezala eskainiko da.
- **MATEMATIKA, TEKNOLOGIA:** DBH-2ko Teknologia ikasgaiako talde guztiak unitate didaktikoren bat (12 bat ordu) euskaraz gain ingelesez ere emango dute.