

OPTATIVAS 3º ESO

CULTURA CLÁSICA

Las optativas no tienen por qué ser afines a las carreras que se pretenden cursar en el futuro, es bueno que sirvan de contrapunto. Si tu futuro es científico o técnico, piensa que esta es quizás la última oportunidad que te brinda el sistema educativo de ponerte en contacto con el mundo clásico:

- Con su riquísima mitología, fuente de inspiración artística y de modelos psicológicos.
- Con el vocabulario que sigue vivo en el mundo médico y farmacéutico; dando unos primeros pasos en etimología (= origen de las palabras que usamos).
- Con la historia apasionante de los griegos y de los romanos ...
- En contacto con los grandes relatos épicos: Ilíada, Odisea, Eneida; como puedes ver en: <https://sites.google.com/site/garcillegas/home/a-cultura-clasica-2o-eso?authuser=0>
- Participaremos en el Concurso Nacional Odisea, asistiremos a un Festival Juvenil de Teatro como este curso 23/24 en Mérida.

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 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)