

RESUMEN DE OPTATIVAS PARA EL CURTOSO 2024-25

3º ESO	FRANCÉS	Hoy en día, hablar una sola lengua extranjera no es suficiente. Un alumno que habla varias lenguas extranjeras multiplica sus oportunidades en el mercado laboral nacional e internacional. En definitiva, el francés como segunda lengua extranjera permite al alumnado abrirse nuevos horizontes personales y profesionales, además de la preparación para títulos como el DELFB1-B2.
	CULTURA CÁSIKA	<p>Con esta asignatura el alumnado entrará en contacto con diferentes aspectos de la cultura grecolatina aún presentes en la cultura occidental; tendrá la oportunidad de conocer las historias y personajes más emblemáticas de la mitología griega, estudiar hechos históricos destacados de la historia de Grecia y Roma, con personajes tan influyentes como Julio César o Alejandro Magno, conocer la geografía y el patrimonio cultural de estas dos grandes civilizaciones y despertar su curiosidad por entender su propia cultura a través del análisis de costumbres, ritos, religiones, formas de gobierno, sociedad, derechos humanos, etc.</p> <p>A lo largo del curso los alumnos podrán responder a cuestiones como: cuál fue el verdadero motivo de la guerra de Troya, por qué hablamos del talón de Aquiles como una debilidad, cuál fue el crimen de Medea, de dónde procede el complejo de Edipo, qué terrible error cometió Pandora, cómo nació la democracia, cuál es el origen de Europa... así como reflexionar sobre cuestiones como la esclavitud, las clases sociales, la guerra y sus consecuencias, o fiestas, celebraciones y costumbres aún presentes hoy día.</p> <p>Todo ello lo veremos con el apoyo de la literatura y las artes plásticas de diferentes épocas, ya que la cultura grecolatina ha influenciado a artistas y escritores de toda la cultura europea occidental y en el cine, el teatro, novelas, series o cómics de la actualidad.</p>
	COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA	Se desarrolla de manera práctica el pensamiento computacional mediante los siguientes bloques: Scratch, programación de videojuegos o animaciones mediante un lenguaje de programación por bloques; Robótica, programación de robots; Electrónica, Arduino (realizar con la placa de arduino proyectos como la creación de un semáforo, una cuenta atrás, circuito de un sensor de luz, circuito de un sensor de humedad, etc); Inteligencia artificial; uso correcto de las nuevas tecnologías.
	ORATORIA Y DEBATE	Se desarrollan habilidades de Oratoria (hablar en público) a partir de pequeñas investigaciones, proyección de películas, lecturas adaptadas, etc. Asimismo se realizan debates de acuerdo con temáticas planteadas por el docente (sistema educativo, hábitos alimenticios, redes sociales...)
	FILOSOFÍA Y ARGUMENTACIÓN	Esta materia se propone que el alumnado logre el desarrollo personal esperado para: identificar problemas y formular preguntas; buscar, organizar, interpretar y transmitir información; apreciar y producir discursos orales y escritos, componer y valorar disertaciones filosóficas, analizar y resolver dilemas morales y emplear imágenes para la argumentación racional; participar de forma activa, rigurosa, empática y tolerante en el diálogo y el debate; adoptar una actitud abierta y tolerante comprometida en la resolución de conflictos; conocer y comprender algunos de los problemas más relevantes de nuestro tiempo en relación con los que ha abordado el pensamiento filosófico a lo largo de la historia.
	ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL	Conócete a tí mismo, idea, crea, innova, diseña, emprende, gestiona...¡ Aprende a crear tu propia empresa!