



## INFORMACIÓN MATERIAS OPTATIVAS 2º E.S.O.

### ■ COMPUTACIÓN Y ROBÓTICA.

Tiene un carácter práctico y va a permitir que los alumnos y alumnas aprendan a idear, planificar, diseñar y crear sistemas de computación y robots. Desarrollarán capacidades como la creatividad, la capacidad de abstracción y el pensamiento lógico y crítico.

### ■ CULTURA CLÁSICA.

Tiene como finalidad facilitar al alumnado un primer acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y latina en los ámbitos literario, artístico, filosófico, científico y lingüístico, con objeto de que, a partir de su estudio, pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental.

Cultura Clásica presenta una visión del mundo clásico con un recorrido que va desde aspectos generales sobre historia y geografía, vida cotidiana, política, artes, creencias religiosas y mitos hasta un primer acercamiento a las lenguas clásicas. Es una oportunidad para transmitir conciencia de lo que somos, desde la comprensión de formas artísticas, literarias, arquitectónicas y escultóricas que nos rodean y de la lengua que usamos.

### ■ ORATORIA Y DEBATE.

Se pretende que el alumnado adquiera un conocimiento de los mecanismos que son imprescindibles para una buena comunicación y capacidad de abstracción para poder generar discursos adecuados a las necesidades del momento. El uso de la palabra ante el público puede considerarse como una habilidad necesaria para la participación democrática activa, el desarrollo personal, el éxito académico o el ejercicio de cualquier profesión.

### ■ TALLER DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

Es una asignatura que inicia en el mundo del arte y la correcta utilización de sus técnicas gráfico-plásticas. Está dirigida a los alumnos que les apasiona y disfrutan dibujando, pintando y en definitiva creando. Es una forma de aprender a expresarse correctamente a través del arte y la imagen. La asignatura es inminentemente práctica, donde se valora la idea y el proceso creativo, sin dejar de lado la lectura de imágenes y la cultura visual de tanta importancia en estos momentos.

### ■ INGLÉS (Segunda Lengua Extranjera).

Tiene como objetivo principal la adquisición de la competencia comunicativa apropiada en la lengua extranjera, de modo que permita al alumnado comprender, expresarse e interactuar en dicha lengua con eficacia, así como el enriquecimiento y la expansión de su conciencia intercultural.

Esta materia, además, permite al alumnado desenvolverse mejor en los entornos digitales y acceder a las culturas vehiculadas a través de la lengua extranjera, tanto como motor de formación y aprendizaje cuanto como fuente de información y disfrute.

### ■ FRANCÉS (Segunda Lengua Extranjera).

El departamento de Francés quiere recordar la importancia de cursar la optativa Segunda Lengua Extranjera y que los alumnos y alumnas del IES "Los Alcores" sigan estudiando Francés para optar a intercambios, conseguir un diploma de reconocimiento internacional (D.E.L.F.), optar en un futuro a becas en Europa (Erasmus +), o incluso más adelante tener ventaja a la hora de obtener un trabajo en España o en un país francófono frente a otros candidatos que sólo cuentan con una lengua extranjera en su currículum. Hay que preparar, por tanto, a alumnos y alumnas para vivir en un mundo progresivamente más internacional, multicultural y multilingüe.

### ■ PROYECTO INTERDISCIPLINAR.

#### - LA AVENTURA DE LA COMUNICACIÓN II.

Implica un trabajo cooperativo y que persiguen el desarrollo de las habilidades comunicativas. El objetivo fundamental de este proyecto es el fomento en los estudiantes de la necesidad de progresar en el dominio de sus habilidades comunicativas, al tratarse de elementos claves en la formación del individuo e imprescindibles para una adecuada inserción social.

#### - EL DIARIO DE HERACLES II.

Persigue profundizar en la diversidad geométrica como un conjunto de herramientas útiles en diferentes disciplinas, usar diferentes estrategias para realizar informes y construcciones, la lectura comprensiva, el enriquecimiento cultural, dibujos, maquetas, dibujos y elementos de la naturaleza y la arquitectura. También persigue usar la estructura y normas del juego didáctico o de estructuras geométricas como un proceso de asimilación útil para diferentes disciplinas relacionadas con este proyecto, conociendo y practicando una variedad de juegos, que permitan crear nuevos juegos y maquetas. Y por último ser capaz de realizar un informe final del juego o de estructuras geométricas.