

MATÈRIES  
OPTATIVES  
3r d'EŞO  
Curs 2018 - 2019



## OFERTA DE MATÈRIES OPTATIVES

<b>MATÈRIA</b>	<b>PROFESSOR</b>	<b>1r TRIMESTRE</b>	<b>T</b>	<b>2n TRIMESTRE</b>	<b>T</b>	<b>3r TRIMESTRE</b>	<b>T</b>
SOC	GREGORI MARTÍNEZ	MITOLOGIA GREGA	A	MITOLOGIA GREGA	A	MITOLOGIA GREGA	A
INT	DAVID FERRER	VINE, QUE T'AJUDO	R	VINE, QUE T'AJUDO	R	VINE, QUE T'AJUDO	R
INT	LORENA JIMÉNEZ	EMPRENEDORIA	I	EMPRENEDORIA	I	EMPRENEDORIA	I
VIP	DOLORS PADRÓ	COMUNICACIÓ I LLENGUATGE AUDIOVISUAL	I	COMUNICACIÓ I LLENGUATGE AUDIOVISUAL	I	COMUNICACIÓ I LLENGUATGE AUDIOVISUAL	I
TEC	ANDRÉS LÓPEZ	IMPRESSIONA'T EN 3D	I	IMPRESSIONA'T EN 3D	I	IMPRESSIONA'T EN 3D	I
FRA	LAIA CONRADO	PLUS D'ÉNERGIE	A	PLUS D'ÉNERGIE	A	LA TULIPE NOIRE	A

### **CODIS UTILITZATS:**

**(T).- TIPOLOGIA D'OPTATIVES:** (A) AMPLIACIÓ, (R) REFORÇ, (I) INICIACIÓ

**MATÈRIES:** (CAS) CASTELLÀ, (CAT) CATALÀ, (MAT) MATEMÀTIQUES, (NAT) NATURALS, (SOC) SOCIALS, (TEC) TECNOLOGIA, (INF) INFORMÀTICA, (MUS) MÚSICA, (ANG) ANGLÈS, (FRA) FRANCÈS, (VIP) VISUAL I PLÀSTICA, (INT) INTERDISCIPLINAR, (REL) CULTURA RELIGIOSA, (EF) EDUCACIÓ FÍSICA

# Títol: MITOLOGIA GREGA

Àrea: **SOCIALS**

Curs: **3r d'ESO**

Tipus: **AMPLIACIÓ.**

## OBJECTIUS:

- Conèixer què és un mite.
- Veure les vinculacions de la mitologia grega amb l'actualitat
- Conèixer l'origen del món segons els grecs.
- Conèixer les divinitats creadores
- Reconèixer i identificar els deus i deesses olímpics
- Conèixer les aventures i històries mitològiques dels deus i deesses grecs.
- Interpretar els mites, què ens volen explicar
- Conèixer les històries de la Il·líada i l'Odissea.
- Conèixer el món dels morts dels grecs.
- Fer un seguiment de les aventures d'Heracles
- Relacionar el món artístic i mitològic.

## CONTINGUTS:

- Creació del món segons els grecs
- Lluites de Cronos i Zeus
- Els deus i deesses olímpics
- Els atributs que identifiquen les divinitats i heois
- Aventures amoroses de Zeus
- La Guerra de Troia; La Il·líada i l'Odissea
- El món d'Hades
- Els treballs d'Heracles.

## ACTIVITATS:

- Treballar de forma competencial, donant molta importància a les fonts visuals i als textos.
- Recercar informació sobre diversos mites grecs.
- Exposar històries mitològiques
- Interpretar teatralment els mites grecs.

## UTILITAT O/I A QUI VA ADREÇAT:

- A aquells alumnes que tenen un interès la mitologia i les històries de la civilització grega.

**Títol: EMPRENEDORIA**

**Matèria: INTERDISCIPLINÀRIA**

**Curs: 3r. ESO**

**Tipus: INICIACIÓ**

## **OBJECTIUS**

- Desenvolupar la capacitat d'autonomia personal, innovació i lideratge.
- Fomentar la creativitat, l'experimentació i l'expressió d'idees.
- Treballar de forma cooperativa per l'assoliment d'uns objectius.
- Comunicar i transmetre idees de forma oral.
- Desenvolupar un projecte (o idea de negoci) seguint tots els passos, des de la idea inicial fins la posada en pràctica i realització del projecte.

## **CONTINGUTS**

- Les habilitats i actituds d'un emprenedor.
- Què vol dir ser emprenedor?
- La creativitat com estímul de l'emprenedoria.
- El treball en equip
- La comunicació: l'expressió oral.
- Parts d'un projecte (negoci).

## **ACTIVITATS**

- Jocs i activitats individuals i d'equip que desenvolupin les habilitats i actituds emprenedores (autonomia personal, innovació, lideratge, treball en equip, responsabilitat, comunicació, sentit crític, iniciativa, perseverança).
- Jocs i activitats individuals i d'equip que desenvolupin la creativitat.
- Realització d'un projecte (negoci) des del seu inici fins a la seva posada en pràctica.

## **A QUI VA ADREÇADA?**

Aquesta optativa va adreçada als alumnes que es vulguin iniciar en l'emprenedoria. Es plantejaran activitats per treballar i desenvolupar actituds imprescindibles en el dia d'avui en el món professional (la creativitat, la innovació, la cooperació, l'esperit emprenedor).

Es pretén que l'alumne sigui capaç de portar a la pràctica un projecte d'emprenedoria, seguint tots els seus passos:

1. Definició del projecte
2. Pla de màrqueting
3. Anàlisi de mercat
4. Pla de treball i organització
5. Pla econòmic
6. Conclusions.

Títol: **PLUS D'ÉNERGIE**

Àrea: **IDIOMES**

Curs: **3r ESO**

Tipus: **AMPLIACIÓ (2)**

## **OBJECTIUS**

- Comprendre les idees principals i secundàries de textos accessibles als alumnes tant per la temàtica com pel tipus de text.
- Desenvolupar tècniques per a facilitar la comprensió lectora: Utilitzar el context, lingüístic i no lingüístic, com a mitjà per augmentar la comprensió.
- Desenvolupar estratègies per a l'adquisició de vocabulari: Agrupament per camps semàntics i elaboració de glossaris.
- Presa de consciència de l'organització interna de la llengua en els seus aspectes formals.
- Participar en intercanvis propis de la classe acceptant les regles i els acords establerts en el grup i entenent la llengua francesa com a llengua vehicular.
- Valorar els aspectes socio-culturals que es transmeten a través de la llengua.
- Elaboració creativa seguint unes pautes de textos escrits i valoració de la importància de la propietat i la neteja en l'elaboració de treballs personals i de grup.
- Cooperació i participació activa en el treball de l'aula tant a nivell individual com a nivell de grup.

## **CONTINGUTS**

- Els aliments.
- Descripcions: Adjectius.
- Les hores, el temps i les estacions.
- Temps de lleure.
- Verb *Aller*.
- Le passé composé.

## **ACTIVITATS**

- Escoltar converses .
- Repetir models de conversa significatius.
- Crear petits textos a partir d'un model.
- Llegir textos bàsics.
- Interpretar petits rols.
- Projecte de grup
- Autoavaluacions

## **A QUI VA ADREÇADA?**

La matèria va dirigida als alumnes de 3r d'ESO que van cursar francès el curs anterior.

**Títol: Comunicació i llenguatge audiovisual**

**Matèria: ViP**

**Curs: 3r. ESO**

**Tipus: INICIACIÓ**

## **OBJECTIUS**

- Comprendre la comunicació visual com una forma de transmissió d'informació.
- Experimentar i investigar la transformació d'una imatge amb finalitat expressiva.
- Dissenyar i experimentar una intervenció publicitària.
- Conèixer les tècniques de producció d'una narració audiovisual.
- Identificar i classificar les temàtiques, els estils i les tendències en les produccions audiovisuals.
- Conèixer les tècniques i els procediments de l'animació.

## **CONTINGUTS**

- El procés de comunicació, factors que intervenen.
- La campanya publicitària.
- El llenguatge cinematogràfic i videogràfic.
- El guió, els personatges, el muntatge.
- Els gèneres cinematogràfics.
- Tipus, tècniques i processos d'animació.

## **ACTIVITATS**

- Invenció i elaboració d'una intervenció publicitària creativa.
- Ideació i creació d'una breu narració audiovisual amb l'elaboració d'un guió literari, el guió tècnic, i l'*storyboard*.
- Lectura i comprensió de les característiques que defineixen i permeten classificar les produccions audiovisuals.
- Comprensió i de les característiques de la animació i la interactivitat.

## **A QUI VA ADREÇADA?**

Aquesta optativa va adreçada als alumnes que es vulguin comunicar amb imatges i desenvolupar la seva creativitat. Es faran propostes àgils i diverses, plantejant treballs individuals i de grup, on s'hauran de prendre decisions. Es pretén que l'alumne treballi amb autonomia i iniciativa.

**Títol: Impressiona't en 3D**

**Matèria: TECNOLOGIA**

**Curs: 3r ESO**

**Tipus: Iniciació**

## **OBJECTIUS**

- Entendre el funcionament i conèixer els diferents tipus d'impressores 3D.
- Aprendre les eines bàsiques que ofereix TinkerCad i SketchUp.
- Treballar la creativitat a partir d'activitats proposades.
- Dissenyar un objecte en 3D.

## **CONTINGUTS**

- Impressió 3D. Tipus d'impressores.
- Programes i eines per al disseny 3D.
- TinkerCad i SketchUp.
- Fitxers stl.
- Bases de dades fitxers 3D.
- Preparació model per imprimir. Slicers.
- Impressió i problemes d'impressió.

## **ACTIVITATS**

- Disseny activitats proposades.
- Disseny objecte.
- Presentació digital amb Glogster.

## **A QUI VA ADREÇADA?**

Igual que els ordinadors, tablets i pissarres electròniques ja formen part del nostre dia a dia, també ho faran les impressores 3D. Aquestes es poden utilitzar en totes les fases del sistema educatiu, ajuden a assimilar continguts i fomenten la creativitat i participació dels alumnes. El resultat d'una impressió en 3D és una nova tecnologia que ofereix un camí més a la resolució de problemes i procés d'aprenentatge.

S'ofereix a tots aquells alumnes que tinguin inquietud en aquest món de les noves tecnologies i amb una mentalitat oberta i creativa per a dissenyar i materialitzar estructures prèviament realitzades amb programes informàtics específics, més o menys, complexos.