LEKAROZ BHI
Lekaroz bidea,1. 31795 LEKAROZ
✆ 848 431 650 / Fax: 848 431 652
ies.lekaroz@educacion.navarra.es

B1 1º BACHILLERATO ASIGNATURAS OPTATIVAS

✓ SEGUNDA LENGUA EXTRANJERA: FRANCÉS

La segunda lengua francesa en el bachillerato está pensada para mejorar la competencia comunicativa de los alumnos.

METODOLOGÍA

Para que las horas de clase sean aún más comunicativas, trabajamos el léxico, la pronunciación y la comprensión de forma activa a través de **proyectos en grupo**.

ESCUELA DE IDIOMAS

En el primer curso de Bachillerato preparamos a los alumnos para el nivel B1, siempre respetando el progreso de cada uno; es decir, en el segundo curso también podemos formarlos para ese curso, o con los titulados empezamos a preparar el curso B2.

RESULTADOS

La verdad es que alcanzan un nivel lingüístico muy bonito para el final del instituto y los resultados en la Escuela de Idiomas Oficiales siempre son muy buenos.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Cada año hacemos un viaje de tres días a Burdeos. El objetivo de este viaje es múltiple:

- Sociocultural
- Lingüístico
- Convivencia: para fortalecer las relaciones de los alumnos de Lekaroz y Doneztebe

✓ DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

Esta materia pretende complementar el currículo actual, que reuniría a estudiantes del ámbito científico/tecnológico y humanístico. Esta materia viene a reforzar la competencia digital que hoy se ha convertido en imprescindible.

En este proyecto se analizarán los diferentes ámbitos del arte a través de la edición gráfica: arquitectura, diseño artístico e industrial, videovigilancia…

Objetivos

- ➢ Expresividad de la imagen y elaboración de estrategias de comunicación visual: diseño gráfico, cartelería, diseño industrial, señalización, etc.
- ➢ Trabajar el uso de diferentes software libre para la edición de imágenes.
- ➢ Aprender a conocer y valorar las creaciones artísticas contemporáneas y de diseño
- ➢ Capacitar al alumnado para afrontar sus situaciones y tareas de forma creativa.
- ➢ Adquirir el valor de la información gráfico-visual y formarse en su creación.
- ➢ Trabajo conjunto de elementos digitales y recursos gráficos tradicionales.

✓ TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC).

El alumnado desarrolla competencias digitales en este ámbito, genera contenidos propios y aprende a diferenciar y seleccionar información veraz y contrastada.

La materia se estructura en siete bloques de SABERES BÁSICOS cuyos contenidos se relacionan e integran en las situaciones competenciales de aprendizaje y en las actividades o proyectos prácticos.

1) El bloque **«Historia, evolución y uso de las TIC»** desarrolla un conocimiento básico de las tecnologías que han acabado convergiendo en la creación y evolución de las tecnologías de la información y la comunicación, prestando atención a su influencia en las transformaciones económicas, sociales y culturales de las últimas décadas, y tomando consciencia de las ventajas de su uso y de los riesgos que pueden conllevar.

2) El bloque **«Tratamiento y gestión de información»** está dedicado a utilizar aplicaciones de tratamiento de datos, como la hoja de cálculo o los sistemas de gestión de bases de datos, y a organizar y compartir la información en proyectos colaborativos mediante aplicaciones seguras.

3) El bloque **«Generación, almacenamiento y difusión de contenidos»** está dedicado a conocer y utilizar aplicaciones informáticas de edición de texto e imagen, de retoque fotográfico, de creación audiovisual y de creaciones y/o animaciones en 3D. También incluye aplicaciones y lenguajes informáticos utilizados para la difusión y compartición de contenidos a través de la red Internet.

4) El bloque **«Redes informáticas»** muestra los elementos que forman la red Internet para conocer el papel que desempeña cada uno en el funcionamiento global. Muestra también los elementos de conexión y seguridad utilizados en redes de área local y las características de las conexiones VPN.

5) El bloque **«Lenguajes de programación»** incluye los principios básicos de programación estructurada que permiten diseñar una solución informática para un problema determinado. Escogiendo un lenguaje concreto, se ponen en práctica las estructuras conceptuales comunes a todos ellos y se alcanzan los saberes básicos mediante la realización de un proyecto de aplicación.

6) El bloque **«Tecnologías emergentes»** aporta una visión general de las aplicaciones que van surgiendo en el ámbito de las TIC. Se incluyen aquí la Inteligencia artificial, el aprendizaje automático y las aplicaciones basadas en criptografía para comunicaciones e identidades seguras en las redes.

METODOLOGÍA:

Utilizaremos diferentes programas y servicios de cooperación, resaltando la importancia del trabajo en equipo y del conocimiento colectivo. Todo lo necesario se realizará de forma práctica en horas de clase.

✓ CINE E HISTORIA.

- ➢ Esta es una **asignatura dirigida a todos los itinerarios del bachillerato**.
- ➢ La asignatura comprende **nueve temas** y la **metodología** es **práctica y teórica**, a través del **visionado de películas**.
- ➢ Permite trabajar las competencias clave, especialmente la **competencia comunicativa lingüística** y la **competencia digital**.
- ➢ Los **medios de comunicación** son instrumentos de difusión de la información, cultura e ideología de nuestra sociedad, por lo que el **espíritu crítico** del alumnado es fundamental para la interpretación de los mensajes.
- ➢ Despierta el **interés por la historia**. De esta manera, el alumnado entiende mejor el pasado que sirve para interpretar el presente y poder construir el futuro.
- ➢ Es la única asignatura que abarca la Historia desde la **Prehistoria hasta la actualidad**.
- ➢ La **evaluación** de la asignatura se basará en proyectos.

✓ EUSKALKIAK ETA KANTAGINTZA.

Gure ikasleak bertako mintzoan solastatzen badira ere, gure aitatxi-amatxirekin konparatuta aldaketa ikaragarria eman da. Gure mintzoaren eta euskalkien garrantziaz jabetzeko ikasgai ezin aproposagoa da hau. Batxilergoko lehenbiziko mailan gainera, baztandarrak ez ezik, Sunbilla, Bertizarana, Malerreka, Zugarramurdi eta Urdazubiko ikasleak izanen genituzke gelan, honek mintzo desberdinak aztertzeko aukera emanen luke. Euskalki desberdinetako ezaugarriak ikusteaz gain, idatziaz gain ahozkoari garrantzia berezia emanen genioke, hori baita egiazki erdoiltzen ari dena. Gainera, horri guztiari kantagintza gehituko genioke, mendez mende ahoz aho gureganaino ailegatu zaigun kultura ondare garrantzitsuenetako bat.

✓ TECNOLOGÍA E INGENIERÍA I

En la sociedad actual, el **desarrollo de la tecnología por parte de las ingenierías** se ha convertido en uno de los ejes en torno a los cuales se articula la evolución sociocultural. En los últimos tiempos, **la tecnología, entendida como el conjunto de conocimientos y técnicas que pretenden dar solución a las necesidades**, ha ido incrementando su relevancia en diferentes ámbitos de la sociedad, desde la generación de bienes básicos hasta las comunicaciones.

Para ello, las personas ciudadanas necesitan disponer de un conjunto de saberes científicos y técnicos que sirvan de base para adoptar actitudes críticas y constructivas ante ciertas cuestiones y ser capaces de actuar de modo responsable, creativo, eficaz y comprometido con el fin de dar solución a las necesidades que se plantean.

En este sentido, **la materia de Tecnología e Ingeniería** pretende aunar los saberes científicos y técnicos con un enfoque competencial para contribuir a la consecución de los objetivos de la etapa de Bachillerato y a la adquisición de las correspondientes competencias clave del alumnado.

En este sentido, se facilitará al alumnado un conocimiento panorámico del entorno productivo, teniendo en cuenta la realidad y abordando todo aquello que implica la existencia de un producto, desde su creación, su ciclo de vida y otros aspectos relacionados. Este conocimiento abre un amplio campo de posibilidades al facilitar la comprensión del proceso de diseño y desarrollo desde un punto de vista industrial, así como a través de la aplicación de las **nuevas filosofías** maker o DiY (**«hazlo tú mismo»**) de prototipado a medida o bajo demanda.

La materia se articula en torno a seis **bloques de saberes básicos**, cuyos contenidos deben interrelacionarse a través del desarrollo de situaciones de aprendizaje competenciales y actividades o proyectos de carácter práctico.

El bloque **«Proyectos de investigación y desarrollo»** se centra en la metodología de proyectos, dirigida a la ideación y creación de productos, así como su ciclo de vida.

El bloque **«Materiales y fabricación»** aborda los criterios de selección de materiales y las técnicas más apropiadas para su transformación y elaboración de soluciones tecnológicas sostenibles.

Los bloques **«Sistemas mecánicos» y «Sistemas eléctricos y electrónicos»** hacen referencia a elementos, mecanismos y sistemas que puedan servir de base para la realización de proyectos o ideación de soluciones técnicas.

El bloque **«Sistemas informáticos»** presenta saberes relacionados con la informática, como la programación textual y las tecnologías emergentes, para su aplicación a proyectos técnicos.

El bloque **«Sistemas automáticos»** aborda la actualización de sistemas técnicos para su control automático mediante simulación o montaje, contemplando además las potencialidades que ofrecen las tecnologías emergentes en sistemas de control.

El bloque **«Tecnología sostenible»** aporta al alumnado una visión de la materia alineada con algunas metas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Con el objetivo de conferir un enfoque competencial a la materia, es conveniente que **los saberes puedan confluir en proyectos** que supongan situaciones de aprendizaje contextualizadas, en las que el alumnado pueda aplicar sus conocimientos y destrezas para dar solución a una necesidad concreta, con una actitud de compromiso creciente.