



INFORMACIÓN SOBRE LAS MATERIAS A ELEGIR 2º ESO

MATERIAS OPTATIVAS - En el impreso de matrícula se ordenarán las materias optativas ofertadas. - Si hubiese más demanda que oferta de una determinada optativa las solicitudes se priorizarán en función de la nota media del curso anterior. - El alumnado cursará <u>una materia</u> optativa de las ofertadas.	MATERIA	BREVE DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA
	Francés	En esta materia se aprende a comprender y producir mensajes orales y escritos en francés que permiten desenvolverse en la vida cotidiana, hablar de sí mismo, de los gustos y aficiones, así como conocer la cultura francófona, fomentar las relaciones entre los jóvenes de la Unión Europea y desarrollar el espíritu crítico y abierto. Esta materia es recomendable para realizar estudios de Filología o de Idiomas en general, para poder consultar en bibliografía de las diversas carreras, así como para poder optar a la realización de estudios o completar éstos en Francia a través de los programas de becas europeos. Es del mismo modo importante para el futuro profesional ya que el dominio de Lenguas Extranjeras es fundamental para competir en el mercado de trabajo.
	Cultura Clásica	Esta es una asignatura en la que vas a disfrutar mucho porque aprenderás una gran variedad de temas. Te gustará especialmente la mitología, pero también qué comían, cómo se vestían, cómo pensaban, por ejemplo. Visionaremos películas y documentales y haremos actividades como vestirnos de griegos y romanos, pequeños teatros y lecturas... El mundo clásico es fascinante.
	Desarrollo Digital	Esta materia optativa facilita el aprovechamiento práctico del conocimiento digital y presenta un carácter instrumental e interdisciplinar que contribuye a la consecución de los objetivos de la etapa. La materia se organiza en cuatro bloques interrelacionados de saberes básicos: A. Uso de entornos virtuales en el aula: - Presentación del entorno. Seguridad de las contraseñas. - Acceso a los contenidos de las aulas virtuales. - Actividades, tareas y otros recursos. - Comunicaciones y mensajería. B. Búsquedas en Internet: - Motores de búsqueda. - Configuraciones avanzadas. - Credibilidad y contraste de la información. - Propiedad intelectual en el ámbito digital. C. Diseño y producción digital: - Procesadores de textos. - Elaboración de presentaciones. - Programas de edición de imagen, sonido y vídeo. D. Programación creativa: - Introducción a la programación. Entornos y herramientas de programación. - Tipos de instrucciones en un programa. Secuencia de ejecución. - Cambio en la ejecución de un programa: sentencias condicionales y repetitivas. - Sentencias para el manejo de imágenes, sonidos y animación de objetos. - Colaboración en el desarrollo de proyectos de programación