

CULTURA CLÁSICA 3º ESO

A materia de Cultura Clásica ten como obxectivo primordial achegar o alumnado ao estudo das civilizacións grega e latina en toda a súa dimensión, especialmente nos ámbitos literario, artístico, filosófico, científico, sociopolítico e lingüístico, de xeito que se evidencie a súa influencia na cultura occidental e a súa presenza no mundo actual en todos os niveis: dende o uso da escritura que herdamos de gregos e romanos, pasando polo vocabulario greco-latino presente nas linguas modernas, ata a mitoloxía presente nas artes, na literatura, ou na publicidade, e tamén algo tan popular como as olimpíadas e outros espectáculos.

En todos os bloques temáticos se parte do estudo dun elemento antigo (por exemplo os deuses da mitoloxía grega) empregando o libro de texto e outros materiais ubicados na aula virtual ou facilitados pola profesora; a continuación o alumnado debe atopar no mundo actual as súas pegadas (neste exemplo, os deuses gregos na publicidade, na arte, na botánica, na zooloxía, na astronomía etc...).

A materia de Cultura Clásica pretende tamén contribuír a que o alumnado aprecie o patrimonio cultural empezando polo máis próximo (restos romanos na nosa cidade, na nosa provincia), a que mellore a súa competencia dixital (procura e presentación de información) e a súa expresión tanto escrita como oral (presentación en distintos formatos de información sobre temas diversos).

Dado que os bloques temáticos son moi variados e amplos, a principio de curso selecciónanse aqueles que máis interese suscitan no grupo, para que servan de punto de partida e de eixo condutor dos demais temas.

Por exemplo, se o alumnado está moi interesado na política, comezaremos co nacemento en Grecia e Roma de conceptos ou institucións políticas presentes hoxe (Senado, democracia, república...), para a partir de aí desenvolver os outros temas. Se se observa atracción especial pola práctica deportiva, partirase do nacemento das Olimpíadas e en relación con iso irase artellando a presentación dos demais temas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

3º ESO

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen (plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática), así como su forma, que varía según los materiales, las herramientas y los formatos utilizados. La materia da continuidad a los aprendizajes del área de Educación Plástica y Visual del curso anterior y ahonda en los mismos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica de las manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones. Esta alfabetización visual permite entender las imágenes y el desarrollo de un juicio crítico sobre estas. Además, favorece la educación en el respeto por el patrimonio cultural y artístico, y su puesta en valor.

Los contenidos de la materia se articulan en cuatro bloques. El primero lleva por título **«Patrimonio artístico y cultural»** e incluye contenidos relativos a los géneros artísticos y a las manifestaciones culturales más destacadas. El segundo, denominado **«Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica»**, abarca los elementos, principios y conceptos que se ponen en práctica en las distintas manifestaciones artísticas y culturales como forma de expresión. El tercer bloque, **«Expresión gráfico-plástica y técnica: fundamentos y procedimientos»**, comprende tanto los procedimientos gráfico-plásticos como las distintas operaciones técnicas, además de los factores y las etapas del proceso creativo. Por último, el bloque **«Imagen y comunicación visual y audiovisual»** incorpora los contenidos relacionados con los lenguajes, las finalidades, los contextos, las funciones y los formatos de la comunicación visual y audiovisual.

Materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 3º ESO

Bloque 1. Patrimonio artístico y cultural.

Bloque 2. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica

Bloque 3. Expresión gráfico-plástica y técnica: fundamentos y procedimientos

Bloque 4. Imagen y comunicación visual y audiovisual

MATERIA: EDUCACIÓN DIGITAL 3º ESO.

- Materia específica de 3 horas semanales.
- Materia de especial importancia en la época que vivimos, donde la informática se aplica en cualquier actividad cotidiana.
- La materia será impartida en las aulas de informática buscando sobre todo la aplicación práctica de todo lo aprendido.
- Para despejar cualquier duda, solicitar y completar más información sobre la materia no dudes en consultar con los profesores del Departamento de Tecnología.

• **BLOQUES DE CONTENIDOS**

Bloque 1: DISPOSITIVOS DIGITALES Y SISTEMAS OPERATIVOS.

Dispositivos físicos que componen el hardware de un equipo informático o dispositivo digital. Sistemas operativos. Organización de la información en los dispositivos de memoria y creación de copias de seguridad como método de seguridad.

Bloque 2: CREACIÓN Y EDICIÓN DE IMAGEN DIGITAL.

Tratamiento de imagen digital y diseño gráfico. Empleo de las funcionalidades básicas de un programa de software gratuito (GIMP) para la edición de imágenes.

Bloque 3: CREACIÓN Y EDICIÓN DE DOCUMENTOS DE TEXTO.

Tratamiento de textos. Conocimiento del software libre de edición de textos y su empleo. Empleo del procesador de texto para la elaboración de documentos sencillos.

Bloque 4: CREACIÓN Y EDICIÓN DE DE HOJAS DE CÁLCULO.

Hojas de cálculo, gráficos e informes. Manejo de las rutinas básicas de trabajo con una hoja de cálculo. Empleo con soltura de las fórmulas básicas. Formateado de tablas y de gráficos.

Bloque 5: CREACIÓN Y EDICIÓN DE PRESENTACIONES DIGITALES.

Presentaciones digitales con elementos multimedia. Conocimiento del software libre de elaboración de presentaciones y su empleo. Empleo de herramientas web para la elaboración de presentaciones (Genially...)

Bloque 6: CREACIÓN Y PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS EN La RED.

Colaboración en red. Conocimiento de las características de la web 2.0. Creación de blogs. Empleo de herramientas de trabajo colaborativo: Drive, Google Forms ...

Bloque 7: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL: PROGRAMACIÓN.

Programación, creación de algoritmos sencillos. Utilización de estructuras básicas de programación, uso de constantes y variables en el código. Desarrollo de aplicaciones sencillas para ordenadores y/o dispositivos móviles mediante entornos de programación gráfica.

Bloque 8: ÉTICA Y SEGURIDAD DIGITAL.

La huella digital y seguridad en la red. Conocimiento de las amenazas básicas en la red. Identificación de las situación de riesgo y la conducta idónea para evitarlo.