



MATERIAS OPTATIVAS 2ºESO – CURSO 2024-25

FRANCÉS

Partiendo de conocimientos previos sobre gramática y vocabulario, trabajan las diferentes competencias a través de situaciones de aprendizaje o proyectos como los siguientes:

- Imaginar su vida en casa: describir su habitación y demás habitaciones, mostrando
- las direcciones correspondientes y haciendo un dibujo de ello.
- Realizar un folleto de su ciudad.
- Inventar un nuevo deporte.
- Organizar un concurso de cocina francófona,
- Inventar una prenda de ropa o un objeto reciclado.
- Organizar un viaje de clase.

Vocabulario:

- Las habitaciones de la casa, los muebles, las fiestas, el carnaval, las costumbres de todos los días.
- La ciudad /el campo, los medios de transporte, caracterizar un medio de transporte, los itinerarios, los comercios.
- Los deportes/los nuevos deportes, las reglas del skateboard, las actividades preferidas, los juegos olímpicos y paralímpicos.
- Los cubiertos/vasos/platos, los ingredientes y las medidas, los sabores, las alergias.
- El reciclaje, los materiales/los precios, los estilos/marcas/la moda, los estilos del consumidor.
- El coche/el avión/el tren/el barco, las actividades de vacaciones, caracterizar un medio de transporte, la meteorología.

CULTURA CLÁSICA

La materia se organiza en cinco bloques:

A. Geografía e historia.

- El marco geográfico de las civilizaciones griega y romana.
- Etapas de las civilizaciones griega y romana.
- Esparta y Atenas: dos polis contrapuestas. La urbs: Roma.
- La familia griega y romana. Evolución del concepto de familia.
- La casa griega y romana.
- Gastronomía griega y romana.
- Los modelos educativos en Grecia y Roma y su comparación con el modelo actual.
- El trabajo y el ocio. Las competiciones atléticas y su pervivencia en la actualidad.

B. Léxico.

- El alfabeto latino y griego.
- Localización de las lenguas romances de la península ibérica.
- Iniciación al significado etimológico de las palabras.
- Técnicas básicas de reconocimiento, organización e incorporación a la producción escrita, oral o multimodal de léxico de raíz común entre las distintas lenguas del repertorio lingüístico individual.

C. Mitología.

- El origen mítico del mundo, de los dioses, de las diosas y del ser humano.
- Dioses y diosas, héroes y heroínas de la mitología grecolatina. Atributos, rasgos y ámbito de influencia. Pervivencia de la mitología en la actualidad.

D. Manifestaciones artísticas.

- Características esenciales del arte griego y romano.
- Principales monumentos y obras de arte clásicos de Castilla-La Mancha: cronología y localización. Parques arqueológicos de Castilla-La Mancha.



- La mitología en la literatura juvenil, en el cine, en la música actual y en los videojuegos.
- E. La herencia clásica en la construcción de la ciencia y la tecnología.**
- El cómputo del tiempo.
 - La construcción de ciudades.

DESARROLLO DIGITAL

La materia es de carácter práctico, se desarrolla en el aula de informática y se organiza en cuatro bloques:

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.