



CURS 2022-2023

MATÈRIES OPTATIVES

2n d'ESO

NOTA IMPORTANT: A la pàgina web trobareu el formulari que cal omplir per fer la tria de les optatives (només es pot contestar amb el correu idc.cat) i s'ha de fer abans del dia 1 de juliol.

No fer aquest formulari dins el període indicat suposarà l'assignació d'ofici.



FRANCÈS	
Departament:	Llengües estrangeres
Nivell:	2 ESO
Durada:	Anual
Descripció:	Matèria de continuïtat, que té com a objectiu ampliar les capacitats de comprensió i d'expressió oral i escrita de l'alumne/a en situacions de la vida quotidiana, tot aprofundint els seus coneixements culturals.
Observacions	És una matèria anual i es recomana cursar-la durant tot l'ensenyament secundari (de primer a quart d'ESO). Cal haver-la cursat a 1r.

STEAM-VIP	
Departament:	Expressió
Nivell:	2 ESO
Durada:	Trimestral
Descripció:	En aquesta optativa treballarem la geometria construint volums tridimensionals, treballant diferents sistemes de representació en el pla, en farem els desplegaments i finalment els construirem, i aplicarem el que haurem après participant en el projecte en Xarxa "Maquetem Mataró", on farem una part de la ciutat i en construirem alguns edificis significatius.

HORT	
Departament:	Ciències
Nivell:	2n d'ESO
Durada:	Quadrimestral
Tipus:	Iniciació
Descripció:	Des d'aquesta optativa els alumnes aprendran a realitzar les tasques pròpies d'un hort ecològic (preparació del terreny, sembra, trasplantament, reg, collita, utilització de les eines...). D'altra banda, prendran consciència del respecte que s'ha de tenir al medi ambient i de la importància de menjar sa tot prepararan boníssimes receptes amb les mateixes hortalisses que produiran. No t'ho pots perdre!

UN LLOC TRANQUIL	
Departament:	Orientació
Nivell:	2n d'ESO
Durada:	Trimestral
Descripció:	Avui dia, els nens i els adolescents esteu sotmesos a una gran pressió, ja sigui a l'escola, a l'institut, en la família, amb les amistats o a través de les noves tecnologies. Nombrosos estudis científics demostren que la pràctica del mindfulness disminueix l'ansietat i la depressió, incrementa l'atenció, l'aprenentatge i la resiliència de nens i adolescents. En aquesta optativa adquiriràs habilitats que et seran útils per controlar l'estrès i l'ansietat, gestionar i regular els estats mentals i les emocions que generen malestar, incrementar la comunicació positiva, ser més amable amb tu mateix i amb els altres o millorar el teu benestar físic, mental i emocional. Aquest camí et portarà a tenir una vida més plena i a descobrir el "lloc tranquil" que es troba en el teu interior, acceptant les coses que no estan a les teves mans poder canviar i reorientant la teva atenció cap a aquelles que sí pots modificar.

TEATRE	
Departament:	Català
Nivell:	2n ESO
Durada:	Anual
Tipus:	Iniciació
Descripció:	Es tracta d'una optativa a través de la qual l'alumnat s'acostarà a les nocions bàsiques de l'art teatral. Tractant de millorar l'expressió oral, es realitzaran diferents projectes de creació i interpretació per, així, acabar amb un producte final que consistirà en el muntatge d'una obra de teatre completa que ells representaran participant com a representants de l'institut en la "Mostra de teatre juvenil" de Mataró.

Història de les Matemàtiques	
Departament:	Matemàtiques
Nivell:	2n d'ESO
Durada:	Trimestral
Descripció:	Quan es va inventar el metre? com es mesurava abans? Estem acostumats a fer servir unitats i a calcular seguint metodologies apreses en el seu moment. En aquesta optativa coneixerem tota la història que hi ha darrera tots aquests temes i més!

INICIACIÓ A LA PROGRAMACIÓ	
Departament:	Tecnologia
Nivell:	2n d'ESO
Durada:	Quadrimestral
Tipus:	Iniciació
Descripció:	La programació ajuda a desenvolupar el pensament lògic i les estratègies de resolució. Aquesta assignatura va encarada en aprendre a desenvolupar el pensament lògic i solucionar problemes tot creant algorismes senzills. Treballarem amb diferents plataformes de construcció i programació, utilitzant els recursos i les eines disponibles per realitzar diferents creacions. Programar no consisteix només en crear un joc o una app, sinó que un cop creats els alumnes han de ser capaços de modificar-los utilitzant la seva imaginació per resoldre els reptes proposats.