



BATXILERGOA 2

OHARRA: *Erljioko* ikaslerik ez badago, ez da beharrezkoa izango *Komunitateari Zuzendutako Proiektuak* egitea. Ikastetxearen erabakia da ordu hori *Espaniako Historiari* esleitzea, ondorioz 4 ordukoa izango litzateke.

ATZERRIKO BIGARREN HIZKUNTZA II (FRANTSESA)

Ikasgaiaren deskribapen laburra

B2 mailako azterketarako prestakuntza zehatza. Lexiko eta gramatika. Konpententzia guztiak landuko ditugu bereziki ulermena eta ekoizpena.

Eduki esanguratsuenak

- Comprendre des conférences et des discours assez longs et même suivre une argumentation complexe.
- Comprendre la plupart des émissions de télévision sur l'actualité et les informations.
- Comprendre des articles dans lesquels les auteurs adoptent un certain point de vue.
- Communiquer avec un degré de spontanéité et d'aisance qui rende possible une interaction.
- normale avec un locuteur natif.
- Écrire des textes clairs et détaillés, écrire un essai ou un rapport en exposant des raisons pour ou contre une opinion donnée. Écrire aussi bien des lettres formelles.



GIZA FISILOGIA ETA ANATOMIA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Batxilerreko 1. mailan giza gorputzaren antolamendua eta funtzionamendua modu praktikoan ikasten dira; horretarako irakasleak eta ikasleek egindako aurkezpena, bideoak, laborategiko praktikak, etab. erabiltzen dituzte.

Bigarren mailan, aldiz, Biologia ikasgaiaren lantzen diren prozesuak hobeto ulertzen lagunduko die ikasleei. Zelulen barruko mekanismo molekularretatik hasi, organismoak bizitzarako funtsezko funtzioak aztertu arte.

Eduki esanguratsuenak

- Laborategiko praktikak: odola eta gernu analisiaren azterketa, biomolekulen bereizketa, etb.
- Dieta orekatuaren garrantzia.
- Giza gorputzarekin lotutako beste funtzioak: harremana eta ugalketa.
- Gaur egungo Biomedikuntzaren aurrerapenak.
- Osasuna, gaixotasun motak eta prebentzio neurriak.



ENPRESA ETA NEGOZIO EREDUA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Jakintzagai honen helburua enpresek gizartean duten eraginaz eta garrantziaz hausnarketa egitea da.

Enpresa mota desberdinak bereiztuko ditugu.

Enpresa aztertuko dugunez, enpresaren elementuak eta sail edo arloak zeintzuk diren ikasiko dugu, baita enpresak ingurunearekin dituen harremanak ere.

Fase espezifikoan, Unibertsitatean Sartzeko Ebaluazioan, nota igotzeko egin daiteke JAKINTZAGAI honen azterketa.

Eduki esanguratsuenak

- **Enpresa eta bere ingurunea**
Enpresa motak, zergen inguruko eta lan alorreko betebeharrak, I+G+B...
- **Negozio- eta kudeaketa-eredua**
Hornikuntza, ekoizpena, merkataritza, finantza eta inbertsio funtzioak. Egoera-balantzea eta kontabilitearen inguruko zenbait kontzeptu.
- **Negozio- eta kudeaketa-ereduetan berritzeko tresnak**
- **Enpresa-estrategia eta enpresa-errealitatea aztertzeko metodoak**
Lehia indarrak, enpresaren abiapuntua ezagutzeko AMIA metodoa, erabakiak hartzeko prozesua, enpresaren egoera finantzarioaren analisia.



MEKANIKA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Mekanika fisikaren adarra da, makinak edo mekanismoak diseinatu, eraiki, mantendu eta optimizatzear arduratzen den ingeniartzaren espezialitatea. Fisika, Teknologia eta Ingeniaritza irakasgaien artean, jakintza zientifiko-matematikoen eta teknikoaren arteko erlazioak lantzen ditu.

Gai bakoitzaren barruan lehenik kontzeptu teorikoak lantzen dira eta ondoren gai hauekin erlazionaturako ikerketa proiektuak planifikatu eta garatzen dira taldeka. Irakasgaiaren izan duzun parte-hartze guztia baloratuko dugu, baita egin diren txostenak, aurkezpenak eta azalpenak ere.

Eduki esanguratsuenak

- Mekanika: sarrera eta oinarrizko kontzeptuak.
- Zinematika.
- Dinamika.
- Estatika.
- Materialen erresistentzia.
- Tresna digitalen erabilera eta informazioaren kudeaketa.
- Zentzu sozioemozionala.



PSIKOLOGIA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Helburua: Psikologiako gaur egungo eredu teorikoak zein diren jakitea, eta ikerketa txikietan erabiltzea, diziplinaren ikuspegi globala izateko. Horren bitartez, norberaren errealitatea aztertzeko estrategiak eskuratzea lortu nahi da, alderdi intelektualari, afektiboari eta jarrerazkoari dagokionez, eta bizitzako egoera konkretuetan aplikatzea, nor bere jardueraren benetako kontrola eskuratzeko.

Metodologia: Azalpen teorikoak egiten direnean ikasleak eskemak koadernoan jasoko ditu. Halaber, koadernoan egingo ditu gainontzeko jarduera osagarriak : testuak, ariketak, gaiak sakontzeko eta azalpenak prestatzeko lanak...

Astean behin, informatika gelan emango da saioa, gaiak sakondu eta taldeka azalpenak prestatzeko. Azkenik, gaiak osatzeko hainbat testu, artikulua, film eta dokumental ikuskatuko dira.

Eduki esanguratsuenak

1. ebaluazioa: eboluzio historikoa, oinarrizko teoriak, eremuak eta metodoak, oinarrizko prozesu kognitiboak, pertzepzioa.
2. ebaluazioa: oinarrizko prozesu kognitiboak, oroimena, goi mailako prozesu kognitiboak, ikaskuntzari buruzko teoriak, adimena.
3. ebaluazioa: gizakiaren eraikuntza, motibazioa eta frustrazioa, nortasuna eta afektibitatea, psikologia soziala eta erakundeena, gizakiaren dimentsio soziala eta erakundeen psikologia.

INFORMAZIOAREN ETA KOMUNIKAZIOAREN TEKNOLOGIA II

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Gaitasun digitalak lantzen dira ikasgai honetan. Helburua, ikasleak komunikazioan, informazioaren bilaketan, segurtasun informatikoan, programazioan eta arazoak konpontzeko IKTen erabileran trebatzea da. Astean 4 ordu emango da. Ikasgaia erabat praktikoa da.

Eduki esanguratsuenak

- Programazioa: Programazioan sakonduko da eta arazo desberdinei soluzioa emateko aplikazio errazak sortuko dira. Programa txikiak ulertu, osatu eta moldatzeko gai izango da ikaslea. Programazio-lengoaia Python izango da.
- Segurtasun informatikoa: IKT erabilerak 17-18 urteko neska-mutilei dakartzkien arriskuez nola babestu landuko da modu praktiko baten bidez.
- Interneteko edukiak sortzen: Interneteko eduki sortzaile bihurtuko dira ikasleak infografia, bideo, App eta web-guneetan edukiak eta diseinuak sortuz.



JARDUERA FISIKOA, AISIA ETA OSASUNA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Jarduera Fisikoa, Aisia eta Osasuna irakasgai, ikasleen garapen pertsonal eta sozial egokia bermatuko duen konpetentzia motorra hobetzeko eta norberaren edo besteen jarduera fisikoa planifikatzeko behar den autonomia garatzeko lan egiten da. Kultura motorraren berezko ezagutzetan ere sakontzen da, eta herritartasun aktiboa eta demokratikoa egikaritzea ahalbidetzen duten balio zibikoak bultzatzen dira. Asmoa da, gainera, ikasleek gure gizartean aisia konstruktiboa zuzentzen duten oinarri kontzeptualak ulertzea, astialdian erabiltzeko, beste esparru batzuetan erabiltzea baztertu gabe.

Azkenik, jarduera fisikoarekin erlazionatutako praktiken irakaskuntzaren eta ikaskuntzaren alderdi psikopedagogikoak ikasten hasiko dira ikasleak.

Irakasgaiaren eduki kontzeptual handiak ez gaitu ikasgelan lan teoriko gehiegi egitera eraman behar. Beraz, **praktika motorraren denborak nagusi izan behar du** eduki teorikoak modu praktikoan eta metodologia aktiboak erabiliz garatzea helburu duen irakasgai honetan.

Eduki esanguratsuenak

- **A multzoa** : jarduera fisikoa eta osasuna.
- **B multzoa** : egokitze fisikoa.
- **C multzoa** : ludomotrizitatea.
- **D multzoa** : jarduera fisikoaren irakaskuntza, plangintza eta kudeaketa.
- **E multzoa** : jarduera fisikoa eta kirola aisiaren gizartean.



ADMINISTRAZIO ETA KUDEAKETA OINARRIAK

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Gaur egungo testuinguruan, oso garrantzitsua da ikasleek ideiak proiektu bihurtzeko beharrezkoak diren konpetentziak eta eskumenak sustatzea, negozio bat abian jartzeko eta haren etorkizuneko bideragarritasuna bermatzeko aldagaiak sakon aztertuz.

Negozio-idea jakin batean pentsatu, eta, ideia hori gauzatu ahal izateko aurrera eraman behar den jarduera ekonomikoa aztertzen da, enpresa-kostuak aztertuz. Horretarako, enpresa nola antolatu behar den, informazioa eta administrazioa nola eraman behar den, eta barneko kudeaketa prozesu guztia aztertzen da.

Ikasgai honetan STARTInnova proiektua sartu izan dugu, non CANVAS metodoan oinarrituz, negozio plan bat egiten dugun taldeka.

Eduki esanguratsuenak

- **A. Negozio-idea: enpresa-proiektua**
Enpresaburuaren eta ekintzailearen irudiaren aitorpena. Enpresa-arriskua.
Genero-rolen haustura enpresa-jardueran.
Sormena, ideiak eta soluzioak; negozio-ideiak hautatzeko dinamikak.
Egungo enpresa-erronkak: etika, Gizarte Erantzukizun Korporatiboa eta Garapen Iraunkorrerako Helburuak.
- **B. Enpresa abian jartzea: forma juridikoa, administrazio- eta kontabilitate-tramiteak**
Enpresen forma juridikoak*.
Enpresa-esparru juridikoa. Enpresaren zerga- eta lan-arloko betebeharrak halabeharrez bete izanaren balorazioa; *euskal zerga-sistema*. Gizarte Segurantza.
Kontabilitate Plan Orokorra. Enpresaren informazioa: *kontabilitate-betebeharrak*. Ondarearen osaera eta balorazioa. Urteko kontuak eta irudi fidela. Balantzearen elaborazioa eta galdu-irabazien kontua. Kontabilitate-liburuak. Kontabilitate-tresna informatikoak.
- **C. Enpresen barne-antolaketa: sailak eta beren funtzioak**
Enpresa ideia batean pentsatu ondoren, enpresa eratu eta martxan jarri behar dutenez, enpresako sail guztiak aztertuko diuzte, beraien negozio ideia horretara egokituta.
- **D. Negozio-ideiaren garapenaren jendaurreko aurkezpena**



ARTEAREN HISTORIA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Eduki esanguratsuenak



LURRAREN ETA INGURUMEN ZIENTZIAK

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Ikasleen artean ingurugiroko arazoei buruzko gogoeta bultzatzea da jakintzagai honen helburu nagusia.

Horretarako ingurumenean eragiten duten faktoreen ezagutzatik abiatuta arazo horien zergatiak ulertuko dituzte eta, modu horretan, arazo horiek konpontzeko ardurazko jarrera garatu ahalko dute.

Eduki esanguratsuenak

- Lurreko materialak eta erliebeak: zona epeletako erliebearen interpretazioa.
- Atmosfera eta Hidrosfera: berotegi efektua, ...
- Klima: mapa meteorologikoen interpretazioa,...
- Baliabideak: energetikoak, hidrikoak,...
- Arriskuak: geologikoak, klimatikoak, biologikoak...
- Ingurugiroak jasaten dituen inpaktuak: kutsadura,...
- Garapen jasagarria.



MARRAZKETA ARTISTIKOA II

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Marrazkiak, irudien lengoaia gisa, gizakiak komunikatzeko duen behar naturalari erantzuten dio, ideien-transmisioa, deskribapenak eta barne sentimenduen adierazpena errezten baitizkio. Bestalde, formen lengoaia ikasteko gaitasuna ahalbidetzen du, ondoren, ingurunea eta norbere ideiak bisualki adierazteko.

Eduki esanguratsuenak

- Sentikortasun artistikoaren garapena eta sormena sustatzea.
- Ikuste-memoria eta oroimena garatzea, norbere kanpotiko, nahiz, barrutiko irudien bitartez adierazpena ahalbidetzeko.
- Inguruko formen ulermen gaitasuna hobetzea, analisiaren bitartez eta bere egituraren ikerketa eta barne antolamenduari esker.
- Materialen gaineko beharrezko ezaguerak, prozedurak eta ezinbesteko teknikak lortzea, ikus-pentsamenduaren adierazpen zuzena bermatzeko.

LITERATUR KRITIKA FEMINISTA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Kultura ere ideia heteropatriarkalen igorlea da, horregatik, ikasgai honen helburu nagusia gure ikasleak ikerketa eta azterketa feministako metodoetan trebatzea da, horiek identifikatu ahal izan ditzaten. Gainera, irakasgai honen bidez, kritika garaikidearen nagusitasun maskulinoak bigarren mailan utzi duen emakumeen genealogia ezagutu ahal izango ditugu. Azkenik, gure ikasleei munduaren ikuspegi partziala ematen ez duen corpus literario bat eskaini nahi diegu.

Eduki esanguratsuenak

- Zer da feminismoa? Feminismoaren gaiak: Hezkuntza, politikan parte hartzea, boterea. Indarkeria matxista, sexu- eta ugalketa-eskubideak, genero-aniztasuna. Sexu-aniztasuna. Garapena. Ekonomia eta lana. Sexu-lana. Kolonialismoa. Arkitektura eta hirigintza. Artea. Hizkuntza eta literatura.
- Feminismoaren aurretik zer? Patriarkatuaren jatorria.
- Feminismoaren historia: Feminismoaren olatuetan dantzan.
- Feminismoa eta literaturan arteko topaketa. Emakumeek idatzitako literaturarekin amaitzeko estrategiak.
- Literatura- teoriak feministak.
- Nolako izan da "Matilda efektua" literaturan.
- Emakume idazleen genealogia ezagutu.



ORDENAGAILUZ LAGUNDUTAKO DISEINUA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Marrazketa teknikoa adierazpide eta komunikaziorako bitarteko nahitaezkoa da, bai ikerketa zientifikoko prozesuen garapenean, bai eta azken helburutzat produktu bat sortzea eta egitea duten proiektu teknologikoen ulerpen grafikoan ere.

Horrela zehaztuta daude Marrazketa Teknikoan eta kasu honetan bereziki, hain zuzen ere CAD programen laguntzaz, analisia, ikerketa, adierazpena eta komunikazioaren funtzio instrumentalak formen ideien alderdi bisualen inguruan; gainera, guzti hau, oso modu eroso, erakargarri eta praktikoan eginez, baliabide hauek eskaintzen dizkiguten abantailei esker.

Gure proposamena Batxilerreko 2. mailako ikasleei zuzendua dago, batez ere, marrazketa teknikoaren tresna osagarria izateko asmoz.

Eduki esanguratsuenak

- Marrazten ikasteko oinarrizko aginduak eta pausoak.
- Elementu errepikatzaileak.
- Itzalak eta marraketak.
- Perspektibaren errepresentazioa bi dimentsiotan.
- Geruzak eta Multzoen erabilera.
- Akotazioa.
- 3D erako (hiru dimentsiotako) eraikuntzak.