



BATXILERGOA 2

OHARRA: *Erlijio*ko ikaslerik ez badago, ez da beharrezkoa izango *Komunitateari Zuzendutako Proiektuak* egitea. Ikastetxearen erabakia da ordu hori *Espainiako 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 esanguratsuena

- 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 FISIOLOGIA ETA ANATOMIA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Batxilerreko 1. mailan giza gorputzaren antolamendua eta funtzionamendua modu praktikoan ikasten dira; horretarako irakasleak eta ikasleak 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 gerneru 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 bereizteaz aparte, enpresen elementuak aztertuko ditugu, eta nola ez, enpresen jardura ekonomikoa, horretarako arlo ezberdinetan egiten dena ikasiz (hornidura, ekoizpena, banaketa eta salmenta, finantza departamentua eta kontabilitate saila)

Unibertsitatean Sartzeko Proban (USaP), JAKINTZAGAI honen azterketa egin daiteke; fase espezifikoan.

Eduki esanguratsuena

- **Enpresa eta bere ingurunea**
Enpresa motak, zergak, gizarte segurantzak, lan-zuzenbidea, I+G+B, Erantzukizun Sozial Korporatiboa....
- **Negozio- eta kudeaketa-eredua**
Hornikuntza, ekoizpena, merkataritza, giza baliabideen kudeaketa, finantza eta inbertsio funtzioak. Egoera-balantzea eta kontabilitatearen inguruko zenbait kontzeptu. Negozio ereduak eta Canvas metodoa.
- **Negozio- eta kudeaketa-ereduetan berritzeko tresnak**
- **Enpresa-estrategia eta enpresa-errealitatea aztertzeke metodoak**
Lehia indarrak, enpresaren abiapuntua ezagutzeko AMIA metodoa, erabakiak hartzeke prozesua, enpresaren egoera finantzarioaren analisisa.



MEKANIKA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Mekanika ikasgaia Fisikaren oinarrizko adarra da, indarrak, mugimenduak eta haien eraginak aztertzen dituena. Ikasgai honek Zientzia Aplikatuetan eta Ingeniaritzan duen garrantzia azpimarratzen du, kontzeptu teorikoak eta aplikazio praktikoak uztartuz.

Ikasleek mekanika ulertzeko eta aplikatzeko, metodologia aktiboak erabiliko dira:

- Praktika laborategikoak: Ikasleek esperimentuak egingo dituzte dinamometroak, sentsoreak eta simulazio softwareak erabiliz.
- Simulazio digitalak: Fisika-simulazioak erabiliko dira fenomeno mekanikoak aztertzeko eta ulertzeko.
- Proiektu bidezko ikaskuntza (PBL): Benetako ingeniaritza-arazoak ebazteko talde-lanak.
- Sentsoreen erabilera: Mugimendu, indar eta deformazioak neurtzeko esperimentuak.
- Gamifikazioa eta problemak ebaztea: Erronkak ikaskuntza errazteko.

Ikasgai hau esperientzia praktikoan oinarritzen da, kontzeptu mekanikoak modu eraginkorrean ulertzeko eta aplikatzeko.

Eduki esanguratsuenak

- Mekanika klasikoaren oinarriak
- Solido zurrunen dinamika
- Fluidoaren mekanika
- Materialen mekanika eta deformazioak
- Dinamika esperimentalak eta aplikazioak
- Tresna digitalen erabilera eta informazioaren kudeaketa



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 aztertzekeko estrategiak eskuratzea lortu nahi da, alderdi intelektualari, afektiboari eta jarrerazkoari dagokionez, eta bizitzako egoera konkretuetan aplikatzea, nork 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 esanguratsuak

1. ebaluazioa: eboluzio historikoa, oinarritzko teoriak, eremuak eta metodoak, oinarritzko prozesu kognitiboak, pertzepzioa.
2. ebaluazioa: oinarritzko 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-mutlei dakartzkien arriskuez nola babestu landuko da modu praktikoa 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 irakasgaien, 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 praktikoa 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 bereganatzea, 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; euskal zerga-sistema. Gizarte Segurantzak.
Kontabilitate Plan Orokorra. Enpresaren informazioa: 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**

Oharra: Unibertsitatean Sartzeko Proban (USaP), ez da JAKINTZAGAI hau eskatzen.



ARTEAREN HISTORIA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Artearen alderdi eta dimentsio guztiak aztertuko ditugu ikuspegi historiko batetik, estiloak (erromanikoa, barrokoa, pop art...), obrak eta artistak (Policleto, Miron, Michelangelo, Picasso, Monet etab) kulturalki eta denboraz bere testuinguruan jarritz.

Aldi berean, arte lengoai eta jarduera artistiko ezberdinek giza adimenaren eta sormenaren adierazpena lantzen erakutsiko digute eta gure errealitatea hobeto ulertzen

Eduki esanguratsuenak

- Artearen terminologia eta hiztegi espezifikoak, arkitekturan, eskulturan eta pinturan; haien esanahia, identifikazioa, testuingurua eta garrantzia.
- Arte klasikoak: Grezia eta Erromako artelanak.
- Arte erlijiosoaren garrantzia: erromanikoa eta gotikoa.
- Gizakiaren garrantzia : Berpizkundea eta Barrokoa
- Arteak eta bere funtzio kritikoa: Goya, Erromantizismoa, Errealismoa
- Arte abanguardista: fauvismo, kubismoa, expresionismoa etab.
- Arkitektura eta hirigintza historian zehar
- Emakumeak artean
- Ondare artistikoaren garrantzia Espainian eta Euskal Herrian
- Erakusketa tokiak: museoak, arte galeriak, fundazioak eta arte kritikariak: komisarioen garrantzia.



LURRAREN ETA INGURUMEN ZIENTZIAK

Ikasgaiaren deskribapen laburra

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

Horretarako, Lurra sistema bezala aztertuko dugu: geosfera, hidrosfera, atmosfera eta biosfera eta beraien arteko elkarreragina. Gaur egun ingurumenean gertatzen diren arazoak aztertuko ditugu: bioaniztasunaren galera, klima aldaketa, baliabideen ustiaketa, hondamendi naturalak, arrisku geologikoak, etab. Bestalde, gizakiok gure planetan sortzen dugun inpaktua aztertuko dugu.

Lan praktikoak, proiektuak, irakaslearen azalpenak, laborategi praktikak, kanpo jarduerak, etab. eginez landuko dugu ikasgaia

Eduki esanguratsuenak

- Lurreko materialak eta erliebeak.
- Atmosferaren eta hidrosferaren dinamika: berotegi efektua eta aldaketa klimatikoa.
- Klima: mapa meteorologikoen interpretazioa.
- Baliabide energetikoak, hidrikoak eta metalikoak.
- Arrisku geologikoak, klimatikoak eta biologikoak.
- Ingurugiroak jasaten dituen inpaktuak: kutsadura eta hondakinen kudeaketa.
- Garapen jasangarria.



ORDENAGAILUZ BIDEZKO DISEINUA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Diseinuarekin lotutako programen hastapenak ikasiko ditugu era praktikoan.

Hasteko CAD programen bidez, 2 eta 3 dimentsioko barne espazio eta elementu industrialak diseinatuko ditugu, baita planoen muntaia egiten ere. Ondoren diseinatutakoa eraikiko dugu laser mozketa eta 3D inprimagailuak erabiliz.

Diseinu grafikoari lotutako bit mapa eta eta bektore erako programak erabiltzen ikasiko dugu. Irudien eraldaketa eta muntaiak egiten trebatuko gara, baita logotipo edo erakusketa panelen muntaiak egiten ere.

Eduki esanguratsuenak

- Diseinuaren prozesua eta Maker mugimendua
- 2D lantzeko CAD programak (LibreCad edo AutoCad...)
- 3D programak (AutoCad , FreeCad edota SketchUp)
- Planoen muntaia
- Bit mapa programen bidez irudien eraldaketa eta muntaia (Photopea edo Gimp)
- Diseinurako programa bektorialak (InkScape)
- Ikasturte osoko proiektuaren eraikuntza fisikoa (laser mozketa eta 3D inprimaketa) eta erakusketa.



ALJEBRA ETA KALKULUA II

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Aljebra eta Kalkulua II irakasgaiak funtsezko konpetentzien garapena bultzatzen du, arlo zientifiko-teknologikoko graduei ekiteko, matematika-ezagutza sendotuz.

Irakasgai honetan Zientzietako Matematika irakasgaian proposatzen diren ezagutzak finkatzea da. Irakasgai honek Curriculumak lortu nahi duenaren eta ikasleek benetan bereganatzen dutenaren arteko desfasea arindu nahi du, irakasgaiari metodologia aktiboarekin eta baliabide teknologikoen erabilerarekin aurre eginez, problemak modu dinamiko eta aberastuan ebatzea bultzatzeko.

Aljebra eta Kalkuluko II-ko ikasleek begirada eta matematika-hizkuntza bat garatuko dute. Problema ebatztean jarriko dugu arreta, matematikarako konpetentzia eta matematikako zentzu guztiak indartzeko. Hainbat baliabide digital integratuko ditugu, hala nola laguntzaile matematikoak, simulazioak, software dinamikoak eta abar, ikaste-egoerei aurre egiteko eta ekosistema aberastuetan problemak ebatzeko.

Eduki esanguratsuenak



MUSIKA, DANTZA ETA ANTZERKIA

Ikasgaiaren deskribapen laburra

Musika, Dantza eta Antzerkia jakintzagaiak arte mota bakoitzaren osagai propioak identifikatzea du abiapuntu, jarraian osagai horiek interpretazioaren eta ikus-entzutezko ezagutzaren bidez praktika eramateko. Arte hauek bizirik daude eta bere izaera nagusiki praktikoa da, esperimentaziora eta esplorazio kolektibokora gonbidatuz. Komunikazioaren eta sormenaren garapena sustatzeko, eta arte eszeniko hauen kode espezifikoak ezagutzeko eta konbinatzeko.

Izaera praktikoa horrek berak bultzatzen du jakintzagai hau beste batzuekin lotzera, non gorputz-trebetasunak, bokalak, testualak, musikala, digitalak edo proiektu artistikoen plangintza eta kudeaketakoak ere lantzen diren.

Eduki esanguratsuak