

OPTATIVAS DEL DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA

ESO

3º ESO

DIGITALIZACIÓN CREATIVA: Materia en la que se inicia al alumno en el mundo de la programación. Para ello se trabajan en comunidades virtuales como “Code” y “Scratch”. También aprenden a programar un robot con “Mblock” así como son capaces de crear su propia app con el programa “app inventor”. Se inician en el mundo de la electrónica aprendiendo a utilizar las tarjetas “makey Makey”, “Arduino” y “Raspberry Pi”. Además, como novedad de este curso, a los alumnos se les iniciará en el entorno de la programación con el lenguaje Python a través del programa educativo código escuela 4.0 dando lugar también a que los alumnos puedan utilizar una impresora 3d así como una cortadora láser de plásticos.

4º ESO

DIGITALIZACIÓN: Materia en la que el alumno adquiere una visión amplia del mundo de la informática. Por un lado se trabaja un bloque dedicado al software, hardware, sistemas operativos, redes y seguridad informática. Hay otro gran bloque dedicado a la publicación y edición de contenidos webs y por último otro gran bloque dedicado al dominio del office así como de herramientas de imagen y sonido.”. Además, como novedad de este curso, a los alumnos se les iniciará en el entorno de la programación con el lenguaje Python a través del programa educativo código escuela 4.0 dando lugar también a que los alumnos puedan utilizar una impresora 3d así como una cortadora láser de plásticos

TECNOLOGÍA: Materia en la que el alumno recoge una idea sencilla del mundo de la ingeniería en determinadas áreas de ésta ya que se trabajan los bloques de instalación de viviendas,electricidad, electrónica, neumática así como redes informáticas. Todos estos campos se estudian desde un punto de vista teórico-prácticos, especialmente prácticos.”. Además, como novedad de este curso, a los alumnos se les iniciará en el entorno de la programación con el lenguaje Python a través del programa educativo código escuela 4.0 dando lugar también a que los alumnos puedan utilizar una impresora 3d así como una cortadora láser de plásticos.



BACHILLERATO

1º DE BACHILLERATO

DIGITALIZACIÓN Y OFIMÁTICA: Materia en la que el alumno realiza una profundización de conocimientos adquiridos en 4º sobre arquitectura de ordenadores (hardware, software...).Se inicia en el mundo de la programación mediante Scratch ,debiendo de programar un videojuego. Aprenden diseño en 2 y 3D .Se profundiza en los conocimientos de ofimática.

TECNOLOGIA E INGENIERIA-I: Materia en la que el alumno adquiere una visión general sobre el mundo de la ingeniería ya que se trabaja campos como la energía, mecánica, electrónica y neumática. Se puede considerar una materia de física aplicada.

2º DE BACHILLERATO

DIGITALIZACIÓN Y PROGRAMACIÓN: Materia que entra en el mundo de la programación de línea. Se trabajen en diferentes lenguajes de programación como son: Python, C++,Java y processing (también se trabaja la programación de las placas de raspberry pi con Python) así como en el desarrollo y creación de una página web.

TECNOLOGÍA E INGENIERIA-II Materia en la que el alumno profundiza en el mundo de la ingeniería ya que se trabajan campos como la mecánica automovilística, electrónica, neumática, automatismos, resistencia de materiales, entre otros, pudiéndose considerar una materia de física aplicada.

IMAGEN Y SONIDO: Materia en la que el alumno aprende el tratamiento digital de imágenes, edición de piezas visuales, captación de imágenes, análisis de situaciones audiovisuales. Edición de sonido realizando podcasts. Creación de revistas digitales y comics.

ELECTROTECNIA: Materia en la que el alumno profundiza en conocimientos del mundo de la electricidad y electrónica. Aprenderá la resolución de circuitos de corriente continua, corriente alterna y circuitos electrónicos con fines industriales y científicos. Se puede considera una materia de física aplicada en donde se trabaja, principalmente, la resolución de problemas.

