

DBH 2 HAUTAZKOAK 2026/2027

OPTATIVAS 2º ESO 2026/2027

ARTISAUTZA II / ARTESANÍA II

Artisautza II ikasgaiaren helburua eskulanean bitartez ikasleen sormena, adierazpen gaitasuna eta trebetasun teknikoak garatzea da. Ikasturtean zehar material eta teknika anitz lantzen dira eta proiektu praktikoen bidez objektu artistiko zein erabilgarriak sortzen dira. Ikasgai honek talde-lanerako gaitasuna sustatzen ditu eta gure inguruko zein bestelako kultura-tradizioetako artisautza-adierazpenak ezagutzeko aukera eskaintzen du.

El objetivo de la asignatura Artesanía II es desarrollar la creatividad, la capacidad expresiva y las habilidades técnicas de los alumnos a través de las manualidades. A lo largo del curso se trabajan diferentes materiales y técnicas y mediante proyectos prácticos se crean objetos artísticos y útiles. Esta asignatura fomenta la capacidad de trabajo en equipo y ofrece la oportunidad de conocer las manifestaciones artesanales de nuestro entorno y de otras tradiciones culturales.

ASMAKUNTZA / TALLER DE INVENCIÓN

Asmakuntza ikasgai guztiz praktikoa da. Tailerrean proiektu ezberdinak sortuz, teknologia esparruko gai ezberdinak (elektrizitatea, mekanika, ideien adierazpena, eta abar) modu praktikoa landuko dira. Proiektuen aukeraketa askea izango da, ikasleek aukeratuko dituzte haien gogo edo nahien arabera. Nori zuzendua:

- Tailerrean erremintekin eta eskuekin lan egin nahi duenarentzat.
- Taldean lan egitea gustoko duenarentzat.
- Sormena eta irudimena teknologia berriekin (3D inprimagailua, ordenagailuz lagundutako diseinua...) landu nahi dituenarentzat.

"Taller de inventos" es una asignatura eminentemente práctica. Mediante la construcción de diferentes proyectos en el taller, se trabajarán de forma práctica diferentes temas del ámbito tecnológico (electricidad, mecánica, expresión de ideas, etc.). La elección de los proyectos será libre, los alumnos y alumnas los elegirán en función de sus gustos.

Dirigido a

- *quien quiera trabajar con herramientas y manos en el taller.*
- *quien le guste trabajar en equipo.*
- *quien quiera trabajar la creatividad e imaginación con las nuevas tecnologías (impresora 3D, diseño asistido por ordenador, etc.).*

ATZERRIKO BIGARREN HIZKUNTZA: FRANTSESA 2 **(IKASTURTE OSOKOA)**

SEGUNDA LENGUA EXTRANJERA: FRANCÉS 2 (CURSO COMPLETO)

Ikasgai honen helburua idatziz zein ahoz, jariootasunez eta zuzentasunez, frantses hizkuntza menperatzea da. Hizkuntza guztietan bezala bai gramatika, bai entzumenak, bai ahozko ariketak eta idazlanak egingo dira, baina ahozko komunikazioari emango zaio lehentasuna. Eta hain zuzen ere, ahozko komunikazioa lantzeko frantsesa ama-hizkuntza duen laguntzaile bat izango dugu; frantses kulturarekin lotutako alderdiak eta jarduera ludikoagoak berarekin lantzeko aukera izango dugu hartara.

Klaseetan pelikuak ikusiko dira, bideoak, abestiak landuko dira; ikasleek bideoak sortuko dituzte eta proiektu ezberdinak egingo dituzte eta, adibidez, audioak eta bideoak sortuko dituzte, bai hizkuntzaren alderdi ezberdinak bai kulturartekotasuna lantzeko.

Azken hiruhilekoan egun guztirako txangoa egingo dugu gure ikasleak frantses hitzuneekin eta frantses kulturarekin zuzeneko harremanean jartzeko xedez.

El objetivo de esta asignatura es dominar tanto la lengua escrita como la oral, con fluidez y corrección. Como en el estudio de todo idioma, se realizarán ejercicios tanto de gramática, como audios, ejercicios orales y redacciones, pero se le dará especial importancia a la comunicación oral. Para cumplir con dicho objetivo contaremos con un asistente de francés nativo con quien se trabajarán determinados aspectos de la cultura francesa y actividades más lúdicas.

Para trabajar en las clases se utilizarán películas, canciones, vídeos; los alumnos crearán videos y realizarán diversos proyectos y crearán audios, vídeos etc. para trabajar tanto los aspectos lingüísticos como los culturales e interculturales.

En el tercer trimestre se realizará una excursión con el fin de que nuestros alumnos puedan tener contacto directo con personas de habla francesa y con la cultura francesa.

CLUB DE LECTURA II / CLUB DE LECTURA II

Irakasgaia gaztelaniaz emango da./ *La asignatura se impartirá en castellano.*

Irakurtzeak duen garrantzia sobera ongi ezagutzen dugu denok. Izan ere, ikerketa askok frogatzen dute ikasleen errendimenduarekin erlazionatuta dagoela: irakurketak ulermen maila hobetzen du, ikasketa erraztu, sormena piztu, lexikoa aberastu... Irakurtzeko gaitasuna zenbat eta hobea izan, gehiago irakurtzen da; eta zenbat eta gehiago irakurri, gogo handiagoa liburu bat esku artean izateko.

Horregatik, irakurketa kluba bezalako ikasgaiak bultzatzea ezinbestekoa da. Horrelako foroen giltzarria taldea bera da. Irakurketa sustatzeaz gain, literatura erakargarria izatea bilatzen da, ikastetxeko liburutegia ardatz izanda.

Ikasleek ulermena garatuko dute, irakurketa ohitura batzuk hartuko dituzte eta taldekideen komunikazioa landuko dute, euren sentimenduak, ideiak eta hausnarketak partekatuz. Horretarako, idazle berri eta irakurgai mota desberdinak landuko dira eta ikasleek gaitasun kritikoa eta iritziak ematekoa garatuko dituzte.

La importancia que tiene la lectura es incuestionable. De hecho, diversas investigaciones la relacionan directamente con el rendimiento del alumnado: mejora la comprensión escrita, ayuda en el aprendizaje, desarrolla la creatividad, enriquece el léxico... Cuanto mayor sea la competencia lectora, mayor es también la propia lectura; y cuanto más se lee, mayor es el interés de tener un libro entre manos.

Por ello, es imprescindible fomentar asignaturas como el club de lectura. Además de inculcar la afición a la lectura, se busca que la literatura, teniendo como punto de partida la biblioteca del centro, sea atractiva.

El alumnado desarrollará la comprensión, adquirirán unas costumbres de lectura y trabajarán la comunicación con sus compañeros/as, exponiendo sus sentimientos, ideas y reflexiones. Para ello, se ofrecerán una variedad de autores/as y obras, con las que podrán mejorar su capacidad crítica y la relacionada con expresar opiniones.

ENGLISH CLUB 2

Ingelesean interesa duten ikasleei zuzenduta dago tailer hau. Honen helburua ahozkotasuna lantzea izango da batez ere. Horretarako, ikus-entzunezko euskarrietatik abiatuko gara ingelesa hizkuntzan eta kulturaren murgiltzeko. Abestiak, telesailak, filmak, antzezlanak, jokoak, errezetak, spelling contests etab erabiliko dira.

Este taller está dirigido al alumnado que tiene interés en la lengua inglesa. El objetivo principal es trabajar la expresión oral. Para ello, se hará uso de material audiovisual para sumergirnos en la lengua inglesa y su cultura. Se emplearán canciones, programas de televisión, películas, obras de teatro, juegos, recetas, concursos de deletreo etc.

HEZIKETA DIGITALA ETA IKT II / EDUCACIÓN DIGITAL Y TIC II

Ikasgai honekin aurrerapauso bat eman nahi dugu eta teknologia berriak modu kontziente batean erabiltzen ikastea bultzatuko dugu institutuko ikasle txikienekin hasita. Eskolan eta gizartean erabilera txarren ondorioak ikusten hasiak gara eta honi aurre egiteko asmoz, 2022-2023 ikasturtean martxan jarri dugun Heziketa Digitala HernaniBHIin proiektuaren gehigarri bat bezala planteatzen dugu jakintzagaia.

Ikasgaiaren helburu nagusiak, Teknologia berriak modu kontziente batean erabiltzen ikastea; Pentsaera Konputazionalaren eremuak zeintzuk diren jakitea eta kontzienteki erabiltzea; eta digitalizazio alorrean, gaur egungo munduan aritzeko beharrezkoak diren sare aplikazioak eta ordenagailuaren ezaugarriak ikasiko ditugu. Etorkizunean izango dugun mundu akademikorako eta lan mundurako prestatu zaitez!

Con esta asignatura queremos dar un paso adelante e impulsar el uso de las nuevas tecnologías de una manera consciente empezando por los alumnos más pequeños del instituto. Estamos empezando a ver las consecuencias de los malos usos en la escuela y en la sociedad, y con el objetivo de hacer frente a esto, en el instituto planteamos la materia como un añadido al proyecto de Educación Digital que pusimos en marcha el curso 2022-2023.



Los objetivos principales de la asignatura son conocer y utilizar las áreas del Pensamiento Computacional y aprender a utilizar de una forma más consciente, segura y colaborativa, respetando los derechos de autor, aplicaciones en red y las características del ordenador. ¡Prepárate para tu futuro académico y laboral!

JOKU MATEMATIKOAK / JUEGOS MATEMÁTICOS

Tailer honen helburua Matematikarekin disfrutatzea da. Jolas dibertigarriak ikasiko dituzu, ingurukoak zure trikimailuekin harrিতa uzteko modukoak. Ohiko matematikako saioetan aukera handirik ez dugunez, Matematikaren beste alde bat ezagutu dezazun nahi dugu, Matematikekin jolastuz.

Horretarako hainbat ariketa egingo ditugu: Tangram figurak osatu, nonogramak, sudokuak, magia trikimailuak, karta jokuak, probabilitate jokuak...

Lan dinamika, gelan lan egitekoa izango da, lanak/jokuak egin eta entregatu, azterketarik gabe. Portaera egokia eta lan eginez gero oso lasai eramateko tailerra.

El objetivo de este taller es disfrutar de las Matemáticas. Aprenderás juegos divertidos, con trucos que sorprenderán a tu entorno. No tenemos muchas opciones en las clases habituales de Matemáticas para trabajar de esta manera, por lo que queremos que conozcas otra parte de las Matemáticas y juegues con ellas.

Para ello realizaremos una serie de ejercicios: formar figuras Tangram, nonogramas, sudokus, trucos de magia, juegos de cartas, juegos de probabilidad...

La dinámica de trabajo consistirá en trabajar en el aula y realizar y entregar trabajos/juegos, sin examen. Con un buen comportamiento y trabajo será un taller muy fácil de llevar.

KANTUA / CANTO

Ahotsa izanik gizakiok dugun musika tresna naturala da. Ahotsa nola ongi erabiltzen ikasiko dugu, taldekatze ezberdinak osatuz; teklatura, kitarrak, ukeleleak eta perkusiozko (bateria) instrumentuen laguntzarekin. Beti gertuko kantekin, ikaslearen interesetatik abiatuta, estilo anitzak, munduko zein garai ezberdinetako kantak eta bereziki, Euskal Herriko kantutegikoak.

La voz es nuestro instrumento más natural y cercano. En este taller aprenderemos a utilizarla correctamente, creando diferentes grupos y con la ayuda de los



instrumentos del aula (guitarra, ukeleles, teclados, batería...). Partiendo de los intereses musicales del alumno y tratando de crear un repertorio variado, de diferentes épocas y estilos, sin olvidar la música de nuestra tierra.

LABORATEGI TAILERRA II (ZIENTZIAREKIN JOLASEAN) **/ TALLER DE LABORATORIO II (JUGANDO CON LA CIENCIA)**

Ikasgai honetan zientzia ukitu eta ulertzeko aukera paregabea izango dute ikasleek pentsamendu kritikoa, talde-lana eta sormena garatuz. Gertuko ingurune eta materialak lehenetsiko dira fisika eta kimikako kontzeptuak modu praktiko eta erakargarrian lantzeko: erreakzio kimiko ikusgarriak (elefante mukia), koloretako dentsitateen dorrea edota mezu sekretuak idatzi eta deszifratzea besteak beste.

Helburua jakin-mina piztea eta eguneroko bizitzan topatzen dugun zientzia azaleratzea da jolas eta bitxikerietatik abiatuz. Horrela, laborategiko espaziora mugatu beharrean, kalera atera eta patioan eta ingurune hurbilean behaketak eta esperimenduak egingo ditugu: argia behatu, difrakzioak bilatu eta sortu, globoen erakarpina erabiliz "lata-karrerak" egin edota zianotipia bezalako tekniken bidez belarrak, artea, argia eta erreakzioak uztartuz.

En esta materia los alumnos tendrán una oportunidad única de tocar y entender la ciencia desarrollando el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la creatividad. Se priorizarán los entornos y materiales cercanos para trabajar de forma práctica y atractiva los conceptos de física y química: reacciones químicas espectaculares (moco de elefante), torre de densidades de colores o escribir y descifrar mensajes secretos, entre otros.

El objetivo es despertar la curiosidad y hacer aflorar la ciencia que encontramos en la vida cotidiana a partir de juegos y curiosidades. Así, en lugar de ceñirnos al espacio de laboratorio, saldremos a la calle y realizaremos observaciones y experimentos en el patio y en el entorno cercano: observar la luz, buscar y crear difracciones, hacer "carreras de latas" utilizando la atracción de globos o combinar hierbas, arte, luz y reacciones mediante técnicas como la cianotipia.

ONGIZATE FISIKOA ETA EMOZIONALA II (IKASTURTE OSOKOA)

BIENESTAR FÍSICO Y EMOCIONAL II (CURSO COMPLETO)

Jarduera fisiko osasuntsu eta aktiboa sustatzea da gure helburua, bizi kalitatea eta osasuna hobetzeko. Horretarako, jarduera fisiko, jolas, eta kirolak egingo ditugu gaitasun desberdinak landuz eta aisia era aktiboan egiteko aukerak zabalduz emozioei garrantzia emanaz.

Helburua da harremanetan trebatzea, parte-hartzea sustatzea, elkarlanaren balioaz jabetzea, sentimendu eta emozioak kanporatzea. Hori guztia gorputzaren mugimenduak baliatuz eta buru-ideiak aktibatuz.

Con el fin de mejorar nuestra salud y calidad de vida se potenciará la actividad física saludable y activa. Para ello se trabajarán diferentes actividades físicas, deportivas y lúdicas dando relevancia a las emociones.

El objetivo es formar en relaciones, fomentar la participación, tomar conciencia del valor de la colaboración, exteriorizar sentimientos y emociones. Todo ello utilizando los movimientos del cuerpo y activando las ideas mentales.

PENTSAMENDU KRITIKO ETA AUTONOMOAREN HASTAPENAK (IKASTURTE OSOKOA)

INICIACIÓN AL PENSAMIENTO CRÍTICO Y AUTÓNOMO (CURSO COMPLETO)

Ikasgai honetan pentsamendu kritikoa eta autonomoa landu nahi da. Etengabe aldatzen ari den gure mundu honetan beharrezkoa ikusten dugu elkarrizketarako, gauzak zalantzan jartzeko eta gogoetarako jarrera bultzatzea, norberak munduan duen lekua aurki dezan. Horretarako argudiozko elkarrizketan trebatuko gara, gure garaiko erronka sozialei erreparatuz alde batetik, eta heziketa emozionala zainduz bestetik.

Gure arazoibideak eta emozioen kudeaketa gai hauen bueltan landuko ditugu bereziki: adiskidetasuna, maitasuna, sexualitatea, aisialdia, globalizazioa, arazo eko-soziala, genero- desberdintasuna, garapen teknologikoa, zorientasuna etab.

Teoria eta praktika uztartuz, azalpen sinpleak, ikus-entzunezkoak, gogoeta bultzatzeko elkarrizketak nahiz bizipenezko dinamika parte-hartzaileagoak txandakatuko dira.

En esta materia se pretende cultivar el pensamiento crítico y autónomo. En un mundo como el nuestro, en constante cambio, vemos necesario impulsar actitudes de diálogo, cuestionamiento y reflexión para que cada uno encuentre su lugar en el mundo. Para ello nos formaremos en el diálogo argumental, atendiendo por un lado a los retos sociales de nuestro tiempo y por otro cuidando la educación emocional.



Centraremos nuestros razonamientos y la gestión emocional en temas como la amistad, el amor, la sexualidad, el ocio, la globalización, el problema eco-social, la desigualdad de género, el desarrollo tecnológico, la felicidad, etc.

Combinando teoría y práctica, se alternarán explicaciones sencillas, audiovisuales, conversaciones para impulsar la reflexión y dinámicas vivenciales más participativas.

PROGRAMAZIOA- PENTSAERA KONPUTAZIONALA

PROGRAMACIÓN- PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

CODE.ORG (Hadi Partovi) eta SCRATCH (Massachusetts Institute of Technology) interfazak erabiltzen, ordenagailuen programazioari lotutako kontzeptuak ikasteko eta esperimentatzeko aukera eskeintzen du ikasgaiak. Istorio interaktiboak, jokoak eta animazioak, musika,... programatzeko ditugu eta online komunitatean beste batzuekin partekatu. 2022-2023 ikasturtean martxan jarri genuen Heziketa Digitala Hernani BHIIn proiektuaren gehigarri bat bezala planteatzen dugu ikasgaia.

Honekin, hurrengo atalak landuko dituzte, besteak beste: pentsakera logiko eta algoritmikoa garatzea, programazioaren oinarriak ikasteko aukera, era ordenatuan eta metodikoa arazoak ebazteko metodoak garatzea, kontzeptu matematikoak ikasi eta bereganatzeko/barneratzeko aukera: koordenatuak, aldagaiak, algoritmoak, ausazkotasuna, eta guzti hau, norberaren gaitasunen arabera, erritmo egokian lan eginez.

Ikasgaiaren helburua konputagailuak teknologia gisa erabiltzeaz gain, haien azpiko funtzionamendua eta zientzia era jostagarri batean ulertzea da. Horrela, ikasleek Informatika terminoaren ikuspegi zabalago bat izango dute, konputagailuei erabiltzaile soilak atera diezaiokeena baino etekin handiagoa ateraz. Gainera, ikasgaiak irakaskuntza metodologia bat txertatzen du; horren bidez ikasleek irakasle lanak egiten dituzte jasotako kontzeptuak hobeto barneratzeko asmoz.

Se acercará al alumnado el concepto de pensamiento computacional y la informática mediante las interfaces de CODE.ORG (Hadi Partovi) y SCRATCH (Massachusetts Institute of Technology), los alumnos aprenderán los conceptos básicos de la programación computacional. Programaremos historias interactivas, juegos y animaciones, música, ... y lo compartiremos con otros en la comunidad en línea. Planteamos la materia como un añadido al proyecto de Educación Digital que pusimos en marcha el curso 2022-2023.



Además, desarrollarán el pensamiento lógico y algorítmico, desarrollarán métodos de resolución de problemas de manera ordenada y metódica, aprenderán conceptos matemáticos incorporando coordenadas, variables, algoritmos, aleatoriedad y todo, respetando las habilidades y el ritmo de cada uno.

El objetivo de la asignatura no es sólo utilizar los ordenadores como tecnología, sino comprender de una manera divertida el funcionamiento y la ciencia que subyacen en ellas. De esta forma, los alumnos tendrán una visión más amplia del término Informática, sacando a los dispositivos

electrónicos más rendimiento del que puede sacar un usuario normal. Además, la asignatura incorpora una metodología docente a través de la cual los alumnos ejercen de profesores con el fin de asimilar mejor los conceptos recibidos.