

2026/2027 HAUTAZKO JAKINTZAGAIK 4 AC ***2026/2027 ASIGNATURAS OPTATIVAS 4º DC***

ALEMANA TAILERRA II / TALLER DE ALEMÁN II

Hainbat hizkuntzatan hitz egiteko gaitasuna izateak, baita alemanez ere, gero eta garrantzi handiagoa du gaur egungo gizartean. Jabekuntza honi esker, ikasleek aukera dute bizitza, gizarte antolaketak eta pentsaera mota ezberdinak ezagutzeko eta euren enpatia eta tolerantzia sozio kulturala garatzeko.

Hizkuntzen Ikaskuntzarako Europako Erreferentzia Marko Bateratuan oinarritzen da. Ikasleek euren hizkuntz gaitasuna gradualki garatzen dute alemana gelan erabiliz.

Metodologia eraikitzailea erabiltzen da, besteak beste proiektuen bitartez, komunikazioa helburu nagusia delarik. Bestalde, testu liburuek, materialek eta edukiek, ikasleen interesei, esperientziei eta nahiei egokitutako ekintzak eskaintzen dituzte.

La capacidad de comunicarse en distintos idiomas, incluidos los extranjeros, como el alemán, es cada vez más valorada en la sociedad contemporánea. Dicha adquisición permite al alumnado conocer distintas formas de vida, de pensamiento y de organización social que ayudan a desarrollar la empatía y la tolerancia socio-cultural.

Este sigue las directrices establecidas por el Marco de Referencia Común Europeo para el Aprendizaje de Lenguas Extranjeras, a través de las cuales, el alumnado desarrolla gradualmente la competencia comunicativa en lengua alemana mediante su uso en el aula.

Se utilizará una metodología constructiva, sobre todo a través de proyectos, cuyo principal objetivo es la comunicación. En cuanto a los libros de texto, materiales y contenidos, estos proponen actividades adaptadas a los intereses, experiencias y ambiciones del alumnado.

ARTEA KALEAN / ARTE EN LA CALLE

4. DBHko aukerako "Artea kalean" irakasgai berriarekin eskaini nahi dugu ikasleak arte munduan murgiltzea, hau da, herrian bertan eta inguruan dauden



Hernani BHI

eraikin, eskultura eta margolanen bitartez artea ezagutzea eta gozatzea. Hernaniko Muliskogaineko trikuharritik hasita Chillidaren eskultura garaikideak arte, eta Euskal Herriko hainbat eta hainbat artelanen bitartez.

Taldean egingo dugu lana eta kalera aterako gara artelanak bertatik bertara ezagutzera eta gozatzera.

Con la nueva asignatura optativa de 4º de ESO "Arte en la calle" queremos ofrecer al alumnado la inmersión en el mundo del arte, es decir, el conocimiento y disfrute del arte a través de los edificios, esculturas y pinturas que hay en la propia localidad y su entorno. Desde el dolmen de Mulisko Gaina, hasta las esculturas contemporáneas de Chillida en Hernani, y a través de numerosas obras de arte del País Vasco.

Trabajaremos en equipo y saldremos a la calle a conocer y disfrutar de las obras de arte de primera mano.

GARAPEN PERTSONALARI ETA SOZIALARI **APLIKATUTAKO FILOSOFIA / FILOSOFÍA APLICADA AL** **DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Ikasgai honek ikasleen kezka existentzialei espazio bat eman nahi die, kezka horiek auzi filosofiko handiekin lotuz. Era berean, ikasgaiak zalantzarako eta gogoetarako oinarrizko tresnak eman nahi ditu, horrela, pertsona guztion garapen integralerako beharrezkoak diren arrazoiari eta emozioei buruzko gogoeta kritikoa eginez.

Besteak beste, hurrengo jakintzagaiak izango ditugu ardatz: Egia eta ezagutza, bizitzaren zentzua, zorientasuna, eztabaida etikoak eta elkarrekin bizitzeko modu posibleak.

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

Esta materia pretende dar un espacio a las inquietudes existenciales de los alumnos, relacionándolas con las grandes cuestiones filosóficas. Asimismo, la materia pretende proporcionar herramientas básicas para la duda y la reflexión, haciendo así una reflexión crítica sobre la razón y las emociones necesarias para el desarrollo integral de todas las personas.

Nos centraremos en cuestiones como la verdad y el conocimiento, el sentido de la vida, la felicidad, las discusiones éticas o posibles formas de convivencia.



Hernani BHI

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

KULTURA ZIENTIFIKOA / CULTURA CIENTÍFICA

Irakasgai honetan, ikerketa zientifikoan oinarritutako metodologia aktiboa proposatzen dugu erronka, proiektu eta laborategiko praktiken bidez.

Eztabaidak, argudiaketak eta komunikazioa sustatuz hainbat baliabide erabiliko ditugu: filmak, baliabide digitalak eta programa ezberdinak, ikerketa artikuluak, laborategiko tresneria eta momentuan sor daitezkeen beste hainbat baliabide ezberdin.

Zientzian alfabetatutako ikasleak ditudu arloaren helburu: zientziaren garrantzia ulertzeko, egungo erronka handiei aurre egiteko eta horietarako irtenbideak proposatzeko.

Aurreko mailan eskaintzen den kultura zientifikoaren osagarria da hau, beste eztabaidagai batzuk lantzen direlarik: kazetaritza zientifiko (sare sozialak, fake news, sketch-ak) Lur planetaren etorkizuna (lurrikarak, klimaren ondorioak, etorkizun energetikoa) eta material berriak (zuntz optikoak, nanomaterialak, lehengaien agortzea).

En esta materia proponemos una metodología activa basada en la investigación científica a través de retos, proyectos y prácticas de laboratorio.

Mediante la promoción de debates, argumentaciones y comunicación utilizaremos diferentes medios: películas, recursos digitales y diferentes programas, artículos de investigación, equipos de laboratorio y otros recursos diferentes que puedan surgir en el momento.

El objetivo es un alumnado alfabetizado en ciencia: comprender la importancia de la ciencia, afrontar los grandes retos actuales y proponer soluciones para ellos.

Se trata de un complemento a la cultura del curso anterior: El periodismo científico (redes sociales, fake news, sketch), el futuro del planeta Tierra (terremotos, consecuencias climáticas, futuro energético) y nuevos materiales (fibras ópticas, nanomateriales, agotamiento de materias primas).

LANBIDE JARDUERARI APLIKATUTAKO ZIENTZIAK ***CIENCIAS APLICADAS A LA ACTIVIDAD PROFESIONAL***

Ikasgai osoaren trataera batik bat praktikoa izango da. Zientziaren metodo praktikoa, lan-jardueran dituzten aplikazioak, sortzen dituzten ingurumen-inpaktuak eta laborategiko oinarritzko eragiketak landuko dira.

Ikasleek eguneroko bizitzako eta inguruneko kasu praktikoetan aurreko ikasturteetan lortutako ezagutzak aplikatuko dituzte, esaterako, fisikakoak, kimikakoak, biologikoak eta geologikoak.

Laborategia eta talde lanak garrantzia izango dute eta baita ere egindako lanetan lortutako emaitzak ahoz aurkezteak eta defendatzeak. Ikerketa lanak egiteko eta emaitzak aurkezteko, informazioa zabaltzeko eta edukietan sakontzeko IKTz baliatuko gara.

Las Ciencias Aplicadas a la Actividad Profesional ofrecen una orientación general a los estudiantes sobre los métodos prácticos de la ciencia, sus aplicaciones en la actividad profesional y en los impactos medioambientales que conllevan, así como técnicas básicas de laboratorio.

El laboratorio y el trabajo en equipo tendrán una gran importancia, así como la presentación oral y defensa de los resultados obtenidos. En esta asignatura el uso de las TICs será fundamental para llevar adelante los diferentes proyectos.

MARRAZKETA TEKNIKOA / DIBUJO TÉCNICO

Marrazketa Teknikoa objektu desberdinen irudikapen grafiko sistema bat da, azterketa errazteko, informazioa emateko... Marrazketa diseinuaren oinarri bat da. Gaur egun diseinua estetika eta ingeniartzaren arteko konbinaketa bat dela esan liteke, eta eremua oso zabala bada ere, proiektu txikiak landuko dira ikasleek mundu honen inguruko ideia bat izan dezaten.

El dibujo es la base del diseño. Hoy en día el diseño es una combinación de distintas disciplinas como la ingeniería, la estética y aun siendo un tema muy amplio se trata de trabajar pequeños proyectos para que el alumno/a tenga conocimiento del medio.

MATEMATIKA INDARTZEA / REFUERZO DE MATEMÁTICAS

Tailer honen helburua Matematikako kontzeptuak indartzea da, beraz irakasgai honekin zailtasunak izan dituzuenoi zuzenduta dago. Aurreko kurtsoetan ikasitakoa birpasatuko da oinarria sendotzeko asmoz, eta aldi berean Matematikako 4. mailako edukiak landuko dira irakasgai horri aurre egiteko.

Lan dinamika gelan lan egitekoa izango da, azterketarik gabe. Portaera egokia eta gelan lan eginez gero lasai eramateko irakasgaia, eta 4. mailako Matematikako derrigorrezko irakasgaia gainditzeko laguntza eskainiko dizuna.

El objetivo de este taller es reforzar los conceptos de Matemáticas, por lo que está dirigido a alumnos que hayáis tenido dificultades con esta asignatura en cursos anteriores. Se repasará lo aprendido en cursos anteriores con el objetivo de reforzar la base, al tiempo que se trabajarán los contenidos del 4º curso para afrontar mejor esta asignatura.

La dinámica de trabajo consistirá en trabajar en el aula, sin exámenes. Con un buen comportamiento y trabajo será una asignatura fácil de llevar y te ayudará a aprobar la asignatura de Matemáticas obligatoria de 4º.

MUSIKA TAILERRA. BATUKADA / TALLER DE MÚSICA: BATUKADA

Musika tailer hau guztiz praktikoa izanen da. Ikasgelako tresnak ezagutuz hasiko gara. Horretarako, ahotsa eta gorputza erabiliko ditugu, bai interpretaziorako bai musika sortzeko. Errepertorioaren abiapuntua ikasleen gustuetatik hurbilen dauden musikak izango dira, bai Euskal Herrikoak bai beste kulturetakoak, ezagutza, analisia eta gorputz-adierazpenetik abiatuta; lan musikalak interpretatzen ikasiko dugu.

Musika-tresnak erabiliko ditugu ahotsari laguntzeko eta interpretatu beharreko musika-formatuak sortzeko. Adibidez, material birziklatuekin eta jatorrizko tresnekin batukada-talde bat egingo dugu.

Gainera, gaur egungo musikan informatikak duen garrantziari erantzunez, grabazio, konposizio eta konponketa saioak egingo ditugu, programa informatikoen eta berariazko teknologiaren bidez.

Era berean egun informatikak gure gizartean eta egunerokoan duen presentziaz jabetuta, musika konposatu, moldatu eta grabatu egingo dugu.



Hernani BHI

Aurreko musika ezagupenak izatea lagungarria izan daitekeen arren, tailer hau edozein musika mailatarako pentsatuta dago eta ez da beharrezkoa gutxieneko musika ezagupenik izatea.

Anima zaitetz!!!

El taller de música será eminentemente práctico. Empezaremos el curso conociendo los instrumentos del aula. Para ello, usaremos la voz y el cuerpo tanto para la interpretación como para la creación musical. El punto de partida del repertorio serán las músicas más cercanas a los gustos del alumnado, tanto de Euskal Herria como de otras culturas, a partir del conocimiento, el análisis y su posible expresión corporal; aprenderemos a interpretarlas.

Usaremos los instrumentos musicales tanto para acompañar a la voz como para crear los diferentes formatos musicales a interpretar. Por ejemplo, con materiales reciclados e instrumentos originales haremos una batucada.

Además, respondiendo a la importancia de la informática en la música de hoy en día, mediante programas informáticos y tecnología específica, haremos sesiones de grabación, composición y arreglos.

Aunque pueda ser de ayuda tener conocimientos musicales anteriores, este taller está pensado para cualquier nivel musical y no es necesario tener un mínimo de conocimientos musicales.

Anima zaitetz!!!

PENTSAERA KONPUTAZIONALA; JOLASAK IKASI ETA IRAKATSI / PENSAMIENTO COMPUTACIONAL, APRENDIZAJE DE JUEGOS Y ENSEÑANZA

Ikasgai honekin aurrerapauso bat eman nahi dugu eta teknologia berriak modu kontziente eta berritzaile batean erabiltzen ikastea bultzatuko dugu. Hernaniko LHko eskolekin aurrera eramango dugun proiektu berritzailea izango da eta eskolen arteko Komunikazio Plan Berrian ere islatuko da.

Pentsaera konputazionalaren printzipioak jolas desentxufatuen bidez erakutsiko dizkiegu gure ikasleei eta hauek, LHko eskoletako irakasle bihurtuko ditugu saio batzuetan.

Con esta asignatura queremos dar un paso adelante e impulsaremos el aprendizaje del uso consciente e innovador de las nuevas tecnologías. Será un proyecto innovador que llevaremos a cabo con las clases de primaria de Hernani y que también se plasmará en el Nuevo Plan de Comunicación Interescolar.



Hernani BHI

Enseñaremos a nuestros alumnos/alumnas los principios del pensamiento computacional a través de juegos desenchufados y los convertiremos en profesores de escuelas de primaria en algunas sesiones.

ROBOTIKA / ROBÓTICA

Ikasgaia erabat praktikoa da. Ikasleek errealitatean aplikatzen diren sistema automatiko programagarrietan oinarritutako proiektuak burutuko dituzte. Proiektu guzti hauek pentsamendu konputazionala, automatizazioa eta robotikan oinarrituak izango dira. Amaitzean zereginak autonomiaz egiteko gai diren robotak diseinatu, eraiki eta kontrolatuko gai izango dira ikasleak. Telekomunikazio bidez ere kontrolatu ahal izango dituzte gailu elektroniko ezberdinak. Horretarako ordenagailuak zein gailu mugikorak erabiliko dira. Lerro jarraitzaile eta minisumo bezalako robot mugikorak egingo dituzte haseratik. 3D inprimagailuak zeharkako moduan erabiliko dituzte.

Zein profileko ikasleentzat?

- Tailerrean automatizatzeako proiektu motibagarriak burutzea gustuko duenarentzat.
- Mikrokontrolagailudun sistemak (Arduinoa) programatzea gustuko duten ikasleentzat.
- Zirkuitu elektriko-elektronikoak muntatzea eta funtzionamendu zuzena egiaztatzea gustuko dutenentzat.
- Gelakideekin taldean lanak aurrera eramatea gustuko duenarentzat.

La asignatura es eminentemente práctica. El alumnado realizará proyectos basados en sistemas automáticos programables aplicados en la realidad. Todos estos proyectos estarán basados en el pensamiento computacional, la automatización y la robótica. Al finalizar, el alumnado será capaz de diseñar, construir y controlar robots capaces de realizar tareas con autonomía. También podrán controlar diferentes dispositivos electrónicos a través de telecomunicaciones. Para ello se utilizarán tanto ordenadores como dispositivos móviles. Desde el principio fabricarán robots móviles como líneas seguidoras y minisumo. Utilizarán impresoras 3D de forma indirecta.

¿Para qué alumnado de perfil?

- *Para quien le guste realizar proyectos motivadores de automatización en el taller.*
- *Para estudiantes a los que les gusta programar sistemas con microcontroladores (Arduino).*



Hernani BHI

- *Para los amantes del montaje y verificación del correcto funcionamiento de los circuitos eléctricos-electrónicos.*
- *Para quien le guste llevar a cabo trabajos en equipo con sus compañeros de clase.*