

TALLERES SECUNDARIA Y BACHILLERATO

CURSO 2023/24

TALLERES	DÍA (de 16:30 a 17:30 h.)	LUGAR	PROFESORES RESPONSABLES
Actividades deportivas Ajedrez	De Lunes a Jueves (16:30 a 18:00 h.) Lunes	Pistas Deportivas Biblioteca	Antonio Martínez, Jacobo Hernández, Javier Corbelle y Juan Carlos Gallardo
Olimpiada matemática nivel II (3º y 4º ESO)	Lunes	Aula	Beatriz Álvarez y Gregorio
Olimpiada matemática I (1º y 2º ESO)	Martes	Aula	Mayte Gómez y Juanse Díaz
Olimpiada de Biología	Lunes (Quincenal)	Laboratorio de Biología	Pilar Morell
Olimpiada de Física y Química	Martes	Laboratorio de FyQ	Mª Carmen Fernández Manuel Molina Almirante Javier Corbelle Cao
Teatro	Lunes	Salón de Actos	Said El Houli Aboudni, Isabel Hernández López, Pilar Santos y Maribel Vivas
Diseño gráfico y audiovisual (1)	Jueves	Aula de dibujo	Eduardo Berea y Asunción Serrano
Story telling in the library (2)	Jueves	Biblioteca	María Teresa García, Pilar Sánchez y Ana Isabel Sanjuan
Taller de Cubo de Rubik (3)	Miércoles (Quincenal)	Aula	Loreto Clavero
Taller de Italiano	Jueves (Quincenal)	Aula	Francisco Hortigón
Reciclado	Martes (Quincenal)	Aula	Zulema Royo
Oratoria y debates (4)	Martes	Aula	Juan Pareja, Paco García, Alfonso Agulló y Tomás Sayago
Fundamentos de Programación Científica y Ciencia de Datos (5)	Jueves (Quincenal)	Aula de informática	F. Javier Guijarro
Taller coreográfico (6)	Lunes	Gimnasio	Mónica Febrero y Cynthia Vega

NOTAS:

(1) Diseño gráfico y audiovisual: El taller de diseño gráfico nace con un doble objetivo:

a) Desarrollar las competencias digitales del alumnado en el ámbito del diseño gráfico y audiovisual.

b) Participar activamente en la comunicación de las AAEE del IE Juan Ramón Jiménez utilizando software libre tanto de diseño gráfico vectorial (Inkscape) como de edición de imagen en mapas de bits (Gimp) se realizará un acercamiento al mundo del diseño gráfico de cartelería, señalética, etc. para su utilización como materiales gráficos de comunicación del instituto.

(2) Story telling in the library: Desarrolla tu creatividad y aprende a organizar tus ideas para poder comunicarte eficazmente en inglés, francés y español.

(3) Taller de Cubo de Rubik: En este taller, además del clásico cubo 3x3, aprenderemos a resolver distintas variantes, serán rompecabezas en tres dimensiones de poliedros regulares.

(4) Taller de Oratoria y Debates: El alumnado desarrollará sus habilidades de Oratoria y Debate a través de temáticas diferentes. El alumnado se dividirá en dos grupos con dos profesores para trabajar cada aspecto.

(5) Fundamentos de Programación científica y Ciencia de datos: Este taller brinda a estudiantes de secundaria la oportunidad de adentrarse en la programación científica y la ciencia de datos. Aprenderán a utilizar herramientas y lenguajes como Python para resolver problemas científicos, analizar datos y visualizar resultados. Se enfocará en habilidades esenciales para la investigación y el análisis de datos, preparándolos para explorar carreras en STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).

(6) Taller coreográfico: Este taller pretende ser la ocasión para el alumnado de un momento de creatividad, expresión corporal y, posteriormente, escenificación de las coreografías que en él se desarrollen.

Escogiendo ritmos y danzas del mundo, se propone generar, de manera colaborativa y distendida, piezas de baile que podrán exhibirse en ocasiones señaladas del centro, aunque la finalidad principal es el disfrute de la composición artística, a través del movimiento y la danza. Además el alumnado podrá hacer versionado de canciones internacionales al castellano (lengua vehicular del centro) basado en la métrica, mediante app digitales educativas que se coreografiaran de forma colaborativa.