

CLASE DE INFORMÁTICA / EOC

Activité de communication langagière

A2 Décrire des expressions, des émotions, des sentiments et savoir les justifier.

Objectifs culturels : Découvrir une bande dessinée conçue par ordinateur / L'importance des nouvelles technologies dans l'éducation.

Objectifs linguistiques :

a. Les faits de langue

- Le futur proche : **ir a + infinitif** ;
- Introduction possible du **futur** ;
- Le **passé composé**.

b. Les aides à l'expression

- Lexique informatique : *el lenguaje informático, un código, las funciones, las condiciones, las estructuras, un programa, programar, una aplicación* ;
- Lexique des expressions et des sentiments : *animado(a), entusiasta, feliz, alegre, motivado(a), desanimado(a), decepcionado(a), triste, deprimido(a), perplejo(a), dubitativo(a)* ;
- Lexique de l'enseignement : *aprender, enseñar, un curso, los alumnos, el profesor, la pizarra, escribir, el encerado, explicar, (no) comprender* ;
- Les connecteurs temporels : *Primero... Después... Luego... Por fin...*

Objectifs méthodologiques : les savoir-faire

- Extraire des informations et les reformuler.
- Comparer.
- Bien prononcer des mots et des lettres.

En el cuaderno

Clase de informática

Vocabulario

aprender ≠ enseñar (lenguajes informáticos)

el profesor :

- al principio : parece alegre / entusiasta / animado
- al final : parece decepcionado / triste

los alumnos :

- al principio y al final : parecen perplejos / dubitativos

ir a + infinitivo

El profesor **va a** enseñarles a sus alumnos diferentes lenguajes informáticos. Parece **muy entusiasta** **si me fijo** en su cara.

Sin embargo, **al final**, el profesor parece decepcionado **porque** se da cuenta de que sus alumnos no **han entendido** nada **dado que** **ha utilizado** palabras incomprensibles.

