



Leçon B — Communiquer son opinion

B-2 : Donne ton opinion

A. SPORT (4/16)

Regarde la vidéo suivante. Quels sports est-ce que les élèves aiment faire à l'école?

- [Parler de sport et de ses goûts en classe de FLE – Adomania, un partenariat Hachette FLE/TV5MONDE](#)

Et toi? Qu'est-ce que tu aimes comme sport? Est-ce que le sport est important pour toi? Pourquoi?

Recommandation : Pour aider les élèves à développer le vocabulaire sur le sport et la construction de phrases simples, les élèves peuvent faire cette [activité \(sport\)](#) qui accompagne la vidéo. L'activité inclut une possibilité d'apprendre à utiliser *Scratch* pour réécrire du dialogue qui contient le vocabulaire de cette sous-tâche.

B. TON OPINION À PROPOS DU SPORT

Regarde la vidéo une autre fois. Écris les réponses des élèves aux questions suivantes :

1. Qu'est-ce que tu aimes comme sport?
2. Est-ce que tu pratiques du sport tous les jours?
3. Le sport, c'est important pour toi? Pourquoi?



C. ÉCRIRE UN DIALOGUE AVEC SCRATCH

En utilisant *Scratch*, réécris le dialogue pour indiquer les réponses aux questions posées.

1. Regarde la vidéo qui t'expliquera l'interface utilisateur de *Scratch*.

[SCRATCH 3 - Tuto #1 - Présentation de l'interface](#)

2. En utilisant l'exemple donné comme guide, continue avec la tâche de réécrire le dialogue pour indiquer les réponses aux questions posées.

Indice : Pour commencer, choisis deux lutins (sprites) que tu vas faire parler. Puis tu auras besoin d'un bloc du menu Événements avant d'ajouter des blocs au menu d'Apparence pour faire parler tes lutins. N'oublie pas que chaque lutin aura besoin de son propre code.

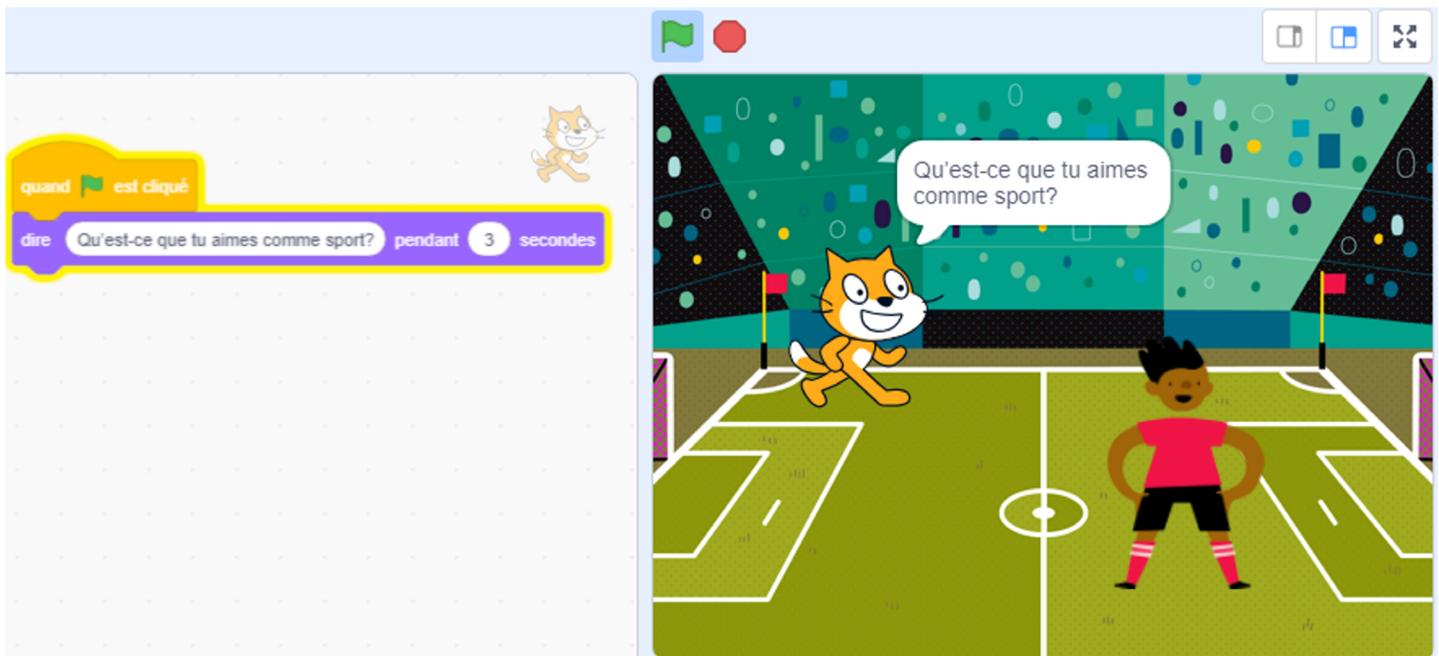


Image générée avec *Scratch* - *Imagine, program, share.* Scratch. (n.d.). <https://scratch.mit.edu/>



- Ajoute des actions à ton dialogue en *Scratch*. C'est ici que tu peux faire preuve de ta créativité. Lis le code de l'exemple ci-dessous pour t'inspirer!

Indice : Les blocs du menu de Mouvements et les costumes du menu d'Apparence seront utiles pour cette tâche.

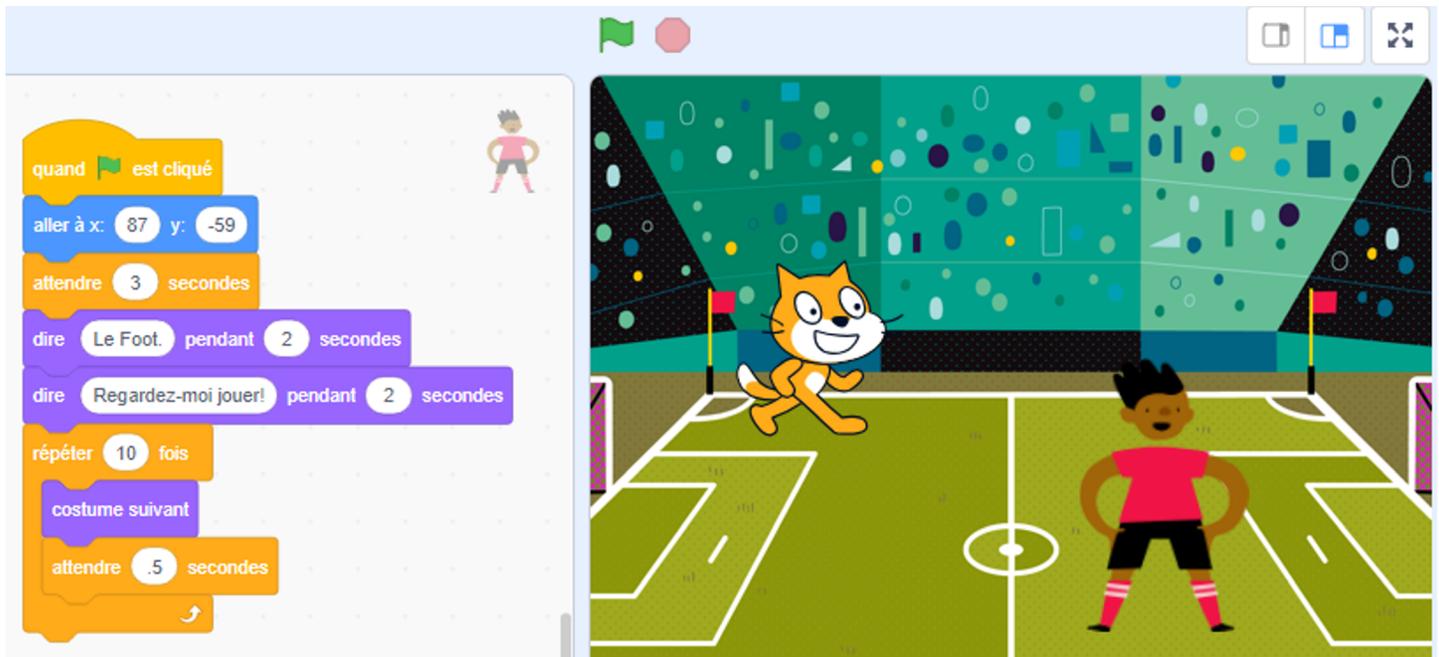


Image générée avec *Scratch - Imagine, program, share.* Scratch. (n.d.). <https://scratch.mit.edu/>

Note aux enseignants : *Scratch* est gratuit à tous, mais vos élèves auront besoin des comptes pour l'utiliser. Il y a une variété de façons pour créer leurs comptes. Vous pouvez les diriger individuellement et directement à *Scratch* en cliquant « Join Scratch ». Ou bien, vous pouvez créer votre propre compte d'enseignant à CS First et puis créer une classe virtuelle que vos étudiants pourront rejoindre. En joignant votre classe virtuelle de CS First, vos étudiants auront automatiquement aussi un compte de *Scratch*. L'avantage d'utiliser CS First est que vous aurez facilement accès à tous leurs travaux de *Scratch* électroniquement. Peu importe la méthode que vous choisissez pour créer les comptes de *Scratch* pour vos étudiants, soyez certain qu'ils changent leur interface d'utilisateur en français dans leur profil.



D. UN SONDAGE ET SCRATCH

Sonde les élèves dans ta classe sur un sujet de ton choix (les sports, la nourriture, les animaux, les matières, les applications, etc.). Ensuite, écris un dialogue sur *Scratch* avec tes questions et les réponses de tes amis. Voici quelques questions que tu peux considérer :

- Qu'est-ce que tu aimes ...?
- Qu'est-ce que tu préfères ...?
- Quel(le)s ... est-ce que tu aimes?
- Quel(le)s ... est-ce que tu préfères?
- Est-ce que ... est important pour toi?
- Pourquoi est-ce que tu aimes...?
- Pourquoi préfères-tu...?