



B

Leçon

Ces activités d'extension et d'adaptation ont été conçues pour approfondir les apprentissages présentés dans les leçons et pour répondre aux besoins variés des élèves en français langue seconde — que ce soit en programme cadre, intensif ou immersion. Elles permettent également d'enrichir l'enseignement dans d'autres domaines du curriculum de l'Ontario, notamment en études sociales, en sciences, en mathématiques, en éducation artistique, en histoire, en géographie et en éducation à la citoyenneté.

1. Participer à un débat	
Description	Les élèves participent à un débat sur un sujet lié à la leçon ou sur un sujet d'actualité. Puis, ils mènent une enquête auprès de leurs camarades pour recueillir des opinions en utilisant un formulaire numérique tel que Google Forms or Microsoft Forms. Enfin, ils analysent et présentent les résultats en fonction d'une représentation visuelle.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none">Participer à un débat sur l'un des sujets suivants, puis représenter les opinions de la classe sur une ligne d'opinion (ex. : axe allant de « tout à fait d'accord » à « pas du tout d'accord ») :<ul style="list-style-type: none">» Est-il encore important d'apprendre une langue seconde aujourd'hui?» Les téléphones portables devraient-ils être autorisés en classe ?» Faut-il privilégier la nourriture locale plutôt que les produits importés



Suggestions	<ul style="list-style-type: none">• Mener une enquête sur l'un des sujets d'actualité suivants, puis présenter les résultats de l'enquête en fonction d'un diagramme à bandes via Google Forms, Microsoft Excel ou Canva :<ul style="list-style-type: none">» Les zoos sont-ils éthiques ?» Sommes-nous tous responsables du changement climatique ?» L'intelligence artificielle représente-t-elle une menace pour l'emploi humain ?» Faut-il abaisser l'âge de vote à 16 ans ?» Est-ce que les réseaux sociaux, tels que Snapchat, TikTok et Instagram, ne devraient pas être utilisés par des enfants ?

2. Créer un sondage et une affiche interactive

Description	Les élèves mènent un sondage sur un sujet d'intérêt (ex. : préférences musicales, activités préférées, réseaux sociaux les plus populaires, types de films ou séries préférés, matières préférées, etc.). Ils interviewent leurs camarades de classe en leur demandant de partager leur opinion et/ou d'expliquer leurs préférences. Ensuite, ils représentent les résultats du sondage en créant un graphique interactif, une affiche interactive ou une infographie.
Suggestions	<ul style="list-style-type: none">• Créer un graphique interactif avec Scratch, comme un diagramme à bandes où les bandes changent de couleur ou de taille quand on clique dessus. Ajouter des personnages qui commentent les résultats (ex. : « C'est incroyable! 65 % des élèves préfèrent le rap! »)• Créer une affiche interactive ou une infographie avec Canva en utilisant des icônes ou emojis pour représenter les réponses, des liens cliquables vers des extraits musicaux ou vidéos ou des codes QR menant à des playlists ou à des projets Scratch