



Overview

eSTIM de soi in FSL!

Connect French language learning
to authentic and real-world STEM
opportunities!

Setting the context

The vision for elementary and secondary French as a Second Language (FSL) in Ontario is that “Students will communicate and interact with growing confidence in French, one of Canada’s official languages, while developing the knowledge, skills, and perspectives they need to participate fully as citizens in Canada and in the world.”¹ STEM education is the study of science, technology, engineering, and mathematics, including cross-curricular and/or integrative study, and the application of those subjects in real-world contexts.²

The learning opportunities included in **eSTIM de soi in FSL** integrate STEM education in Grades 6–9 FSL programs (Core French, Extended French and French Immersion). This integration will support proficiency and engagement in FSL and encourage retention beyond Grade 9 through connecting French language learning to real-world STEM opportunities. These lessons and associated expectations in **eSTIM de soi in FSL** are based on the Ontario curriculum and reference the relevant curriculum documents where applicable. These lessons also reflect the Common European Framework of Reference (CEFR). The CEFR is a framework for learning, teaching and assessment to support language acquisition. Language learners engage as social actors to develop new competences through authentic tasks.

This OPSBA/OCSTA created resource has been made possible thanks to financial support from the Government of Ontario and through the Department of Canadian Heritage. The views expressed in this publication are the views of OPSBA/OCSTA and do not necessarily reflect those of the Province.





Lessons A/A.2, B et C: eSTIM de soi in FSL

The **eSTIM de soi in FSL** lesson plans will provide opportunities for teachers to embed STEM activities in their FSL classrooms. The purpose of these activities is to increase proficiency and engagement in the FSL classroom by providing students with opportunities to interact in French using STEM as a springboard. These learning opportunities will include:

- Unplugged activities focusing on directional instructions (e.g., en avant, en arrière, à droite, à gauche, etc.)
- Plugged activities focusing on using Scratch (scratch.mit.edu) in French to increase knowledge of French vocabulary as it is used in coding (e.g. dire “bonjour” pendant “2” secondes)
- The above in mind, activities will largely focus on using Scratch as the output for demonstrating understanding in French on a variety of topics (e.g., science, history and the environment)

Notes:

1. The lessons do not follow any specific chronological order. Choose the one that would be of most interest to your students.
2. The curriculum expectations are for Grades 6–9 unless otherwise specified (French as a Second Language, Mathematics, Science).

Curriculum Expectations	<p style="color: #0070C0;">French as a Second Language</p> <p>A1. Listening to Understand</p> <p style="padding-left: 20px;">A1.1 Using Listening Comprehension Strategies</p> <p style="padding-left: 20px;">A1.2 Demonstrating Understanding (Grades 6–9 Core French, Grade 9 Extended French and French Immersion)</p> <p style="padding-left: 20px;">A1.3 Listening for Meaning (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</p> <p>A2. Listening to Interact</p> <p style="padding-left: 20px;">A2.2 Interacting</p> <p>B1. Speaking to Communicate</p> <p style="padding-left: 20px;">B1.2 Producing Oral Communications</p> <p style="padding-left: 20px;">B1.4 Applying Language Structures (Grade 9 Core French)</p> <p style="padding-left: 20px;">B1.5 Applying Language Structures (Grade 9 Extended French and Grade 9 French Immersion)</p> <p>B2. Speaking to Interact</p> <p style="padding-left: 20px;">B2.2 Interacting</p>
--------------------------------	---



<p>Curriculum Expectations</p>	<p>C1. Reading Comprehension</p> <p>C1.1 Using Reading Comprehension Strategies</p> <p>C1.2 Reading for Meaning</p> <p>C2. Purpose, Form, and Style</p> <p>C2.2 Characteristics of Text Forms (Grades 6–8 Core French)</p> <p>C2.2 Characteristics and Stylistic Elements of Text Forms (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</p> <p>C2.2 Text Features and Elements of Style (Grade 9)</p> <p>D1. Purpose, Audience, and Form</p> <p>D1.2 Writing in a Variety of Forms</p> <p>D1.3 Developing Vocabulary (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</p> <p>D1.5 Creating Media Texts (Grades 6–8 Extended French and French Immersion)</p> <p>D1.3 Creating Media Texts (Grade 9 Extended French and French Immersion)</p> <p>D2. The Writing Process</p> <p>D2.1 Generating, Developing, and Organizing Ideas/Content</p> <p>D2.2 Drafting and Revising</p> <p>D2.3 Producing Finished Work</p> <p>D2.4 Metacognition</p> <hr/> <p>Math</p> <p>Grades 6–8</p> <p>C3. Coding: solve problems and create computational representations of mathematical situations using coding concepts and skills</p> <p>Grade 9</p> <p>C2. Coding: apply coding skills to represent mathematical concepts and relationships dynamically, and to solve problems, in algebra and across the other strands</p> <p>Grades 6–8</p> <p>E1. Spatial Sense: describe and represent shape, location, and movement by applying geometric properties and spatial relationships in order to navigate the world around them</p>
---------------------------------------	--



<p>Curriculum Expectations</p>	<p>Science</p> <p>Grades 6–8</p> <p>A1. STEM Investigation and Communication Skills: use a scientific research process, a scientific experimentation process, and an engineering design process to conduct investigations, following appropriate health and safety procedures</p> <p>Grade 9</p> <p>A1. STEM Investigation Skills: apply scientific processes and an engineering design process in their investigations to develop a conceptual understanding of the science they are learning, and apply coding skills to model scientific concepts and relationships</p> <p>Grades 6–8</p> <p>A2. Coding and Emerging Technologies: use coding in investigations and to model concepts, and assess the impact of coding and of emerging technologies on everyday life and in STEM-related fields</p>
<p>CEFR Descriptors</p>	<p>Leçon A :</p> <p>A2 : Peut donner des consignes simples pour aller d'un endroit à un autre en utilisant des expressions simples telles que « tournez à droite », « allez tout droit » et avec des connecteurs tels que « d'abord », « ensuite », « et puis ».</p> <p>B1 : Peut expliquer comment faire quelque chose en donnant des instructions détaillées.</p> <p>B2 : Peut faire la description claire et détaillée d'une procédure à suivre.</p> <p>Leçon B :</p> <p>A2 : Peut présenter son point de vue en termes simples à condition que l'interlocuteur soit patient.</p> <p>B1 : Peut donner brièvement des raisons et des explications relatives à des opinions, des projets et des actions.</p> <p>B2 : Peut expliquer un point de vue sur une question d'actualité en donnant les avantages et les inconvénients d'options diverses.</p>
<p>CEFR Descriptors</p>	<p>Leçon C :</p> <p>B1 : Peut faire un exposé non complexe, préparé, sur un sujet familier, dans son domaine, qui soit assez clair pour être suivi sans difficulté la plupart du temps et dans lequel les points importants soient expliqués avec assez de précision.</p> <p>B2 : Peut faire un exposé clair, préparé, en avançant des raisons pour ou contre un point de vue particulier et en présentant les avantages et les inconvénients d'options diverses.</p>



Lesson materials	Leçon A – Educator Leçon A – Student	Leçon B – Educator Leçon B – Student	Leçon C – Educator Leçon C – Student
Title	Donner des directions	Communiquer son opinion	Créer une application
Description	<p>En apprenant les différentes façons de donner une marche à suivre, les élèves vont donner une série de directions pour se rendre à une destination choisie. Ils vont apprendre à coder pour donner des directions.</p> <p>Extension : Leçon A.2 Coder avec un robot LEGO SPIKE Principal – Educator Leçon A.2 – Student</p>	<p>En explorant des textes oraux et écrits, les élèves vont découvrir et communiquer leur opinion sur un sujet choisi. Ils vont apprendre à coder pour communiquer leur point de vue.</p>	<p>En écoutant et lisant des textes qui discutent des problèmes et enjeux de la vie quotidienne, les élèves vont identifier un besoin et expliquer ce qu'ils peuvent faire pour adresser ce besoin. Ils vont créer et présenter les fonctions d'une application qui pourra adresser ce besoin.</p>
Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> • Inviter un ami à venir chez toi • Créer une chasse aux trésors autour de ta maison ou ta communauté 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer les avantages de continuer ses études en français après la 9^e année • Parler des avantages liés à l'usage de son portable dans la salle de classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Créer une application qui aide à réduire son empreinte écologique • Développer une application qui aide les élèves à faire leurs devoirs.
Learning Goals	Nous apprenons à donner des directions à l'oral et à l'écrit.	Nous apprenons à communiquer notre opinion à l'oral et à l'écrit.	Nous apprenons à expliquer un problème et à proposer une solution.



Title	Donner des directions	Communiquer son opinion	Créer une application
<p>Success Criteria</p>	<p>Je peux :</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre une marche à suivre Choisir et employer un vocabulaire familier et simple pour donner des directions Utiliser des phrases simples et complexes Employer l'impératif pour donner des directions Donner des directions avec des connecteurs simples comme <i>d'abord, ensuite, et, puis</i> et <i>enfin</i> Présenter, dialoguer, donner des directions et justifier une opinion en fonction de la situation sociale Communiquer mon message avec une prononciation et une intonation claires malgré des erreurs 	<p>Je peux :</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendre des textes oraux et écrits Identifier et expliquer les avantages d'un sujet choisi Employer un vocabulaire familier et simple pour expliquer mon opinion Utiliser des phrases simples et complexes quand je donne mon point de vue Employer des expressions d'opinion simples Expliquer les raisons pour mes choix avec des connecteurs simples comme <i>parce que, mais</i> ou <i>car</i> Présenter, dialoguer, donner des directions et justifier une opinion en fonction de la situation sociale Communiquer mon message avec une prononciation et une intonation claires malgré des erreurs 	<p>Je peux :</p> <ul style="list-style-type: none"> Rechercher et identifier des problèmes dans la vie réelle Employer un vocabulaire familier et simple pour expliquer des enjeux dans la vie quotidienne Proposer des solutions qui adressent un problème identifié Expliquer les raisons pour mes solutions avec des connecteurs simples comme <i>parce que, mais</i> et <i>car</i> Présenter, dialoguer, donner des directions et justifier une opinion en fonction de la situation sociale Communiquer mon message avec une prononciation et une intonation claires malgré des erreurs
<p>Subtask</p>	<p>Activer : Regarder une vidéo pour mieux comprendre le codage informatique.</p>	<p>Activer : Regarder une vidéo sur le sport pour apprendre à poser des questions pour sonder ses amis.</p>	<p>Activer : Regarder une vidéo sur Idello qui explore la création d'une application qui répond à un besoin.</p>
<p>Subtask</p>	<p>Acquérir : Apprendre comment donner des directions avec <i>Scratch</i>.</p>	<p>Acquérir : Utiliser <i>Scratch</i> pour faire une animation d'un sondage.</p>	<p>Acquérir : Participer dans une conversation <i>Cercles intérieurs/extérieurs</i> pour discuter l'utilité des applications.</p>



Title	Donner des directions	Communiquer son opinion	Créer une application
Subtask	Acquérir : Préparer un voyage de camping. Apprendre à indiquer des directions et donner des instructions pour collectionner des objets au cours de l'excursion.	Acquérir : Regarder 3 vidéos différentes pour développer son opinion. Dialoguer avec un ami pour trouver son opinion et retracer le dialogue en utilisant <i>Scratch</i> .	Acquérir : Regarder des vidéos sur la durabilité. Présenter l'un des sujets explorés à la classe.
Example Culminating Tasks	Ancrer : Pour encourager l'exercice physique et l'exploration de ton quartier, tu participes à une activité de géolocalisation (exemple : Pokémon Go). Avec ton groupe, tu crées un parcours et tu dois donner des directions à ton équipe. Il y a plusieurs éléments à collectionner avant d'arriver à la rencontre finale. <ul style="list-style-type: none">• Créer un parcours	Ancrer : Ton ami en 8e année veut savoir s'il faut continuer à étudier le français après la 9e année. Ce n'est pas obligatoire mais tu crois que c'est important de continuer. Dans un dialogue, crée une conversation que tu auras avec ton ami pour expliquer les avantages de continuer tes études en français après la 9e année. Pour t'aider avec la planification de ton dialogue, sers-toi de cette fiche d'instructions: <ul style="list-style-type: none">• Modèle pour créer un dialogue	Ancrer : Il y a un concours pour la création d'une application. Une compagnie va offrir un prix pour la meilleure application qui adresse un besoin dans votre communauté. Les jeunes de 11 ans à 16 ans sont invités à participer au concours et tu es intéressé. Fais une présentation qui parle du problème et explique l'application que tu vas créer. <ul style="list-style-type: none">• Créer une appli



Title	Donner des directions	Communiquer son opinion	Créer une application
<p>Assessment and Evaluation</p>	<p>Students can use the self-reflection rubric to monitor their progress. The rubric can also be used to provide feedback:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lesson A: Self-Reflection Rubric • Lesson B Self-Reflection Rubric • Lesson C: Self-Reflection Rubric <p>According to the needs of the Core, Extended and Immersion program, teachers can select which competencies they wish to evaluate using the rubric below for the whole lesson and culminating task. A French and English version have been provided.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grille d'évaluation version française — Leçons • Evaluation Grid English- Lessons 		

Endnotes

1. FSL Ontario Curriculum Elementary 2013 / Secondary 2014; available online at: <https://www.dcp.edu.gov.on.ca/en/curriculum/elementary-fsl> (elementary) and <https://www.edu.gov.on.ca/eng/curriculum/secondary/fsl912curr2014.pdf> (secondary)
2. Ministry of Education Ontario. *Cross-curricular and Integrated Learning*; available online at: <https://www.dcp.edu.gov.on.ca/en/program-planning/cross-curricular-and-integrated-learning>

