

### Activité 3

Présenter la tâche aux élèves. Leur préciser qu'ils peuvent s'inspirer des propositions de l'Activité 2 afin de réaliser leur propre affiche électorale. Les élèves doivent faire preuve de créativité pour mettre de l'avant leur valeur

et leur projet. Inviter les élèves à ajouter un slogan sur leur affiche. Au besoin, consulter l'**Outil 4** de la Boîte à outils pour leur rappeler ce qu'est une valeur et leur donner des exemples.

#### **DCF** VIVRE-ENSEMBLE ET CITOYENNETÉ

En amenant les élèves à créer une affiche électorale, cette activité les prépare à l'exercice de leurs droits et de leurs responsabilités liées aux institutions démocratiques québécoises. À cette occasion, il serait opportun de préciser aux élèves que, quel que soit l'engagement citoyen qu'ils peuvent avoir, il leur permettra de faire l'expérience des principes et des valeurs démocratiques.

#### **CT4** METTRE EN ŒUVRE SA PENSÉE CRÉATRICE

C'est en créant leur propre affiche électorale que les élèves se représentent différents scénarios et projettent diverses modalités de réalisation en exprimant leurs idées sous de nouvelles formes.

#### **FLEXIBILITÉ PÉDAGOGIQUE**

Les élèves présentent en groupe-classe leur affiche et leur projet ou les installent sur le mur. Chaque élève vote pour l'affiche au projet le plus convaincant en se basant sur les arguments présentés et sur ses valeurs personnelles. Mettre en place une urne en amont afin de récolter les votes, préparer des morceaux de papier pour écrire, et prévoir un temps après l'exercice pour procéder au dépouillement et à l'annonce de l'affiche gagnante. Le vote peut également avoir lieu de manière numérique.