

Conçu pour la curiosité

La page titre s'affiche à l'écran. Une musique entraînante joue en arrière-plan tout au long de la vidéo.

Texte à l'écran : Centre des sciences de l'Ontario; Un organisme du gouvernement de l'Ontario

Des éléments graphiques animés s'effacent de la page titre et sont remplacés par de petites formes colorées sur un fond clair. Les formes ondulent et émettent des pulsations sur place.

Texte à l'écran : Conçu pour la curiosité

Des éléments graphiques animés s'effacent une fois de plus pour révéler Taiba. Elle se tient dans une salle de bricolage. Derrière elle se trouve un tableau blanc sur un chevalet. On aperçoit sur le tableau blanc le dessin d'une plante représentée à la fois au-dessus et au-dessous du sol, avec le soleil qui brille dans un coin et une abeille qui vole en direction de la plante. Sur une table devant Taiba se trouvent des bâtonnets de bricolage colorés et du papier de bricolage.

Texte supplémentaire à l'écran : Taiba (elle/elle) éducatrice scientifique, Centre des Sciences de l'Ontario

Taiba : Bonjour, je m'appelle Taiba, et je suis une éducatrice scientifique au Centre des sciences de l'Ontario. Dans les vidéos précédentes, nous avons exploré la place du jeu et de la démarche d'exploration dans l'apprentissage des STIM, ainsi que les moyens permettant de cultiver chez les élèves une véritable pensée scientifique et mathématique. Dans cette vidéo, nous verrons comment transformer votre salle de classe pour créer un milieu inspirant et propice à l'exploration des STIM.

Des enfants se rassemblent en demi-cercle sur des chaises adaptées à leur taille. Une éducatrice s'accroupit sur le sol devant eux et leur lit un livre, en leur montrant les illustrations contenues dans le livre et en les faisant participer à une leçon.

Taiba : Voyez-vous ces enfants de la maternelle et du jardin d'enfants? Ils viennent de lire « Le Bonhomme de pain d'épice ». Et ils n'arrêtent pas de revenir sur le fait que le renard n'était pas un moyen fiable pour traverser la rivière! L'enseignante ou l'enseignant, constatant leur réaction, leur pose une question :

Les enfants s'installent sur le plancher et commencent à « mettre en scène » la façon de résoudre le problème.

Taiba : quelle serait une meilleure façon pour le bonhomme de pain d'épice de traverser la rivière pour s'échapper?

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Les élèves se dispersent dans la salle et discutent de la façon dont ils pourraient garder le bonhomme de pain d'épice à l'abri du danger, au sec et hors de portée des bouches affamées.

Écran scindé : Taiba dans la salle de bricolage et une série d'images : une éducatrice observe les enfants qui construisent des ponts à l'aide de blocs emboîtables aux couleurs vives; les enfants expérimentent avec des objets à la table d'eau; un enfant dessine un plan pendant qu'un autre l'observe.

Taiba : Dans l'aire de construction et d'ingénierie, ils construisent des ponts qui enjambent la rivière. Dans l'aire sensorielle, dans un bac à eau, ils testent divers matériaux pour faire flotter le bonhomme de pain d'épice en toute sécurité. Dans l'aire de jeux de rôle, un groupe réinvente l'histoire à l'aide d'accessoires pour en changer la fin.

Écran scindé : Taiba dans la salle de bricolage et des enfants qui construisent ensemble un radeau pour un bonhomme de pain d'épice.

Taiba : Même si chacun s'y prend à sa manière, tous les groupes s'efforcent de trouver une solution pour sauver ce biscuit en danger.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Cette simple question mobilise toute la classe : les élèves collaborent, résolvent des problèmes, mettent leurs idées à l'épreuve et réfléchissent comme de jeunes ingénieurs. L'apprentissage prend une forme différente dans chaque espace, mais la pensée,

Texte supplémentaire à l'écran :

B13.1 énonce des problèmes et pose des questions

B13.3 choisit des matériaux et des outils pour mener des recherches et pour construire des modèles et des structures

B13.4 conçoit, construit, et teste des modèles et des structures

Taiba : elle demeure ancrée dans un projet commun. Cet exemple illustre comment chaque aire d'apprentissage d'une salle de classe peut s'inscrire pleinement dans une démarche d'apprentissage des STIM.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler du texte.

Texte à l'écran : Matériaux pour la curiosité

Des éléments graphiques animés s’effacent pour révéler Taiba en plein écran.

Taiba : Des activités comme celle présentée donnent les meilleurs résultats lorsqu’elles se déroulent dans des milieux conçus pour stimuler la curiosité des élèves.

Écran scindé avec Taiba et le texte qui apparaît à l’écran au fur et à mesure qu’elle le lit.

Taiba : Les meilleurs espaces ne disent pas « *voici ce qu’il faut faire* », ils invitent à se demander : « *Qu’est-ce que je pourrais essayer?* »

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : En tant qu’équipe pédagogique, il nous revient de concevoir des espaces qui éveillent chez les jeunes apprenantes et apprenants le goût de l’exploration et de la résolution de problèmes, sans que l’adulte ne vienne constamment les guider.

Des enfants construisent des ponts à l’aide de blocs de bois et de feuilles de papier. Ils mettent leurs ponts à l’épreuve pour voir s’ils peuvent supporter un bloc emboîtable. Quand leurs ponts s’effondrent, ils essaient de nouveau en pliant le papier de différentes façons.

Taiba : Dans ces espaces, les élèves développent leur autonomie et aiguisent leur capacité de réflexion en mettant leurs idées à l’épreuve au travers des défis pertinents et réalisables. Parallèlement, ils doivent composer avec les attentes en matière de créativité, de prise de risques et de collaboration.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : La conception de tels espaces nécessite une réflexion approfondie, mais réflexion ne signifie pas complexe. Voici quelques éléments à prendre en considération lors de l’aménagement de votre salle de classe.

Des éléments graphiques animés s’effacent pour révéler de petites formes colorées sur un fond clair.

Texte à l’écran : Matériel ouvert

Des éléments graphiques animés s’effacent pour révéler Taiba en plein écran.

Taiba : En l’absence de règles de jeu prédéfinies, les matériaux ouverts incitent les élèves à réfléchir et à créer avec souplesse et imagination, portés par leur propre curiosité.

Des enfants sont assis à une table d’activités où sont disposés des rouleaux de carton et des boîtes en carton, du ruban adhésif, des ciseaux, des cure-pipes et des marqueurs. Ils utilisent le matériel en découpant des trous, en le décorant et en assemblant les pièces avec du ruban adhésif.

Taiba : La nature non structurée de ces ressources incite l'apprenante ou l'apprenant à les combiner, à les déplacer, à les réinventer et à les transformer. Il peut s'agir de presque n'importe quoi, des objets ménagers en passant par les matériaux naturels ou autres. Les matériaux nourrissent la réflexion scientifique, tandis que vos choix pédagogiques permettront de mettre l'accent sur des concepts et des compétences, comme l'imagination, la durabilité, le recyclage et bien d'autres.

Écran scindé : Des enfants commencent à fabriquer des choses à partir d'une pile de pièces détachées sur le sol et du texte apparaît à l'écran tel que prononcé par Taiba.

Taiba : Le matériel ouvert lance aux élèves un message puissant : c'est **toi** le concepteur. C'est à **toi** de décider. C'est à **toi** d'imaginer, de tester et de peaufiner tes idées.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Ce changement de posture transforme le jeu, qui passe d'une simple activité à un apprentissage intentionnel et réfléchi, favorisant ainsi la créativité et la pensée critique. Il favorise l'acquisition de compétences en STIM, comme la conception en ingénierie, le raisonnement spatial et l'innovation, tout en cultivant l'autonomie et l'engagement à long terme.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler de petites formes colorées sur un fond clair.

Texte à l'écran : Des provocations pour entretenir la curiosité

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler Taiba en plein écran.

Taiba : Les pièces du matériel ouvert sont des vecteurs de créativité et d'exploration; une bonne provocation est ce qui allume l'étincelle. Les meilleures provocations éveillent la curiosité, invitent à l'interprétation et offrent de multiples solutions. Pour les élèves, c'est une expérience radicalement différente des activités dirigées par l'enseignante ou l'enseignant, où la finalité est déterminée à l'avance.

Les enfants sont sur le sol et poursuivent la construction de leur pont. Un duo d'enfants a réussi le test de solidité en pliant plusieurs feuilles de papier en deux.

Taiba : Cette fois-ci, c'est l'élève qui tient les rênes. Lorsque vous concevez des provocations, vous souhaitez créer des situations où vos élèves peuvent planifier, tester, réviser et approfondir leurs idées face à des problèmes pertinents, comme celle d'aider le bonhomme de pain d'épice à traverser la rivière.

Un autre groupe d'enfants remarque que le pliage du papier donne de bons résultats et essaie cette technique sur son modèle. Les enfants plient le papier d'une autre façon, et leur pont réussit lui aussi le test de résistance.

Taiba : Comme vos élèves sont en constante évolution, les provocations proposées en classe sont elles aussi appelées à évoluer en permanence. Les enfants saisissent rapidement l'éventail des possibilités.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Laissez les mêmes matériaux trop longtemps en place, et le jeu s'enlise dans la répétition et la prévisibilité, signe que la réflexion a cessé de progresser. En variant les provocations, vous maintenez les élèves alertes tout en promouvant leur vivacité intellectuelle.

Du texte apparaît en plein écran qui apparaît à l'écran au fur et à mesure qu'elle le lit.

Taiba : Voici quelques idées et suggestions que vous pouvez essayer :

- Des matériaux de construction (comme du carton, des boîtes de céréales et du ruban adhésif), accompagnés de photos de ponts, de tours ou de maisons dans l'aire de construction – proposez aux élèves de construire une tour à leur hauteur.
- Loupes et objets naturels pour l'observation et la découverte – ajoutez du matériel ouvert naturel pour que les élèves puissent construire leurs propres nids d'oiseaux avec des œufs.
- Des défis STIM tirés de l'univers des contes, à explorer avec du matériel ouvert, comme des bâtonnets de bois, des pailles, de la pâte à modeler et des blocs de bois.
Construisez une maison pour les trois petits cochons, puis ajoutez des personnages de contes de fées, comme le loup, en utilisant un séchoir à cheveux pour imiter son souffle, afin de rendre le défi plus difficile.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : La rotation ne signifie pas repartir de zéro. Elle peut signifier ajouter un nouvel outil, poser une nouvelle question ou explorer de nouveaux centres d'intérêt. Même les plus petits changements peuvent favoriser une réflexion plus approfondie.

Les enfants regardent des photos d'édifices urbains pour les guider et les inspirer dans la construction de leurs tours en tuiles magnétiques.

Taiba : Une rotation efficace s'adapte aux besoins des élèves.

Nous voyons une maquette en forme de château dotée d'un pont-levis fabriqué avec des boîtes et des tubes en carton.

Taiba : S'ils construisent de grandes tours, vous pourriez leur proposer des défis d'équilibre ou de nouveaux outils connecteurs.

Un enfant fait rouler une petite voiture en bois sur une rampe en bois.

Taiba : S'ils s'entraînent à construire des rampes, vous pourriez leur proposer d'utiliser des poids

Nous voyons un groupe d'enfants bâtir une tour en tuiles magnétiques de différentes formes.

Taiba : ou de varier les surfaces pour tester leur vitesse.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Vos ajustements réactifs font comprendre aux élèves que leurs idées méritent d'être approfondies et élargissent leur horizon intellectuel, en retour.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler de petites formes colorées sur un fond clair.

Texte à l'écran : Les aires d'apprentissage comme milieux d'exploration

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler Taiba en plein écran.

Taiba : Maintenant que nous avons examiné l'importance du matériel ouvert et des provocations, voyons comment concevoir les aires d'apprentissage elles-mêmes.

Les STIM s'intègrent naturellement dans des espaces qui invitent les élèves à explorer, à construire, à tester et à résoudre des problèmes liés à des sujets qui les intéressent.

Nous voyons un groupe d'enfants collaborer à un dessin sur une grande feuille de papier blanc, puis nous voyons un éducateur se pencher pour participer avec ses élèves au tri de formes en mousse de couleurs vives.

Taiba : Lorsque l'équipe pédagogique et le milieu d'apprentissage sont en harmonie, ils créent des espaces où la curiosité s'impose naturellement et où l'expérimentation est à la fois sûre et encouragée.

Nous voyons les élèves faire la course avec les petites voitures à voile qu'ils ont fabriquées, en soufflant sur les voiles pour les faire avancer; nous voyons ensuite une enseignante encourager une jeune élève qui écrit sur un tableau blanc.

Taiba : Cette dynamique peut se produire dans tous les contextes d'apprentissage, indépendamment de la disposition de la classe, des centres d'intérêt des élèves ou de l'accès aux ressources.

Nous voyons un petit aquarium rempli de couches de sol de différentes couleurs.

Taiba : Elle peut aussi s'intégrer à n'importe quelle aire d'apprentissage.

Nous voyons des enfants regarder dans le petit aquarium avec des loupes, puis nous voyons un enfant examiner un ver de terre dans le petit aquarium à l'aide d'une loupe.

Taiba : Prenez un moment pour réfléchir aux activités d'apprentissage par le jeu qui existent déjà dans votre classe.

Nous voyons une série de séquences : des enfants déposent avec leurs mains des restes de légumes dans la terre du petit aquarium; un enfant tient une poignée de vers de terre; puis un enfant observe une abeille au moyen d'un microscope adapté aux enfants.

Taiba : Pourriez-vous ajouter des aires d'apprentissage ou des ressources pour stimuler davantage la curiosité de vos élèves?

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Il n'est pas nécessaire d'investir dans des solutions coûteuses ou sophistiquées. Laissez libre cours à votre imagination : la simplicité, bien souvent, suffit.

Les zones de construction et les aires de sciences sont des espaces tout indiqués pour les STIM (et vous en avez peut-être déjà dans votre classe!), mais voici quelques exemples illustrant comment l'apprentissage des STIM peut s'intégrer dans les autres aires d'apprentissage.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler de petites formes colorées sur un fond clair.

Texte à l'écran : L'aire de jeux de rôle

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler Taiba en plein écran.

Taiba : L'aire de jeux de rôle est toujours très populaire en classe et constitue souvent l'espace préféré des élèves qui aiment « faire semblant » et incarner des personnages, sans oublier qu'il se prête merveilleusement à une touche d'ingéniosité STIM!

Imaginez une clinique vétérinaire. On y trouve des animaux en peluche, des balances, des appareils de radiographie et des rubans à mesurer. Ou peut-être s'agit-il d'une station spatiale, remplie de cartes, d'interrupteurs et de boutons. Ou que pensez-vous d'un centre de réhabilitation pour oiseaux?

Nous voyons plusieurs feuilles d'érable aux couleurs d'automne avec de la colle et un pinceau, des ciseaux et un marqueur sur un fond bleu vif; puis, nous voyons un tas de grandes feuilles vertes et de branches sur une table.

Texte supplémentaire à l'écran :

B13.3 choisit des matériaux et des outils pour mener des recherches et pour construire des modèles et des structures

B14.2 trie et classe des groupes d'êtres vivants et d'éléments non vivants

Taiba : Ici, les élèves utilisent du matériel ouvert, comme des bâtonnets, des feuilles et des ficelles, pour concevoir et construire des abris sûrs destinés à des oiseaux (imaginaires) blessés.

Une éducatrice tient un nid d'oiseau afin que les enfants l'examinent.

Taiba : Ils utilisent ces objets pour aménager des endroits où leurs patients peuvent se reposer et guérir.

Un enfant plie des brindilles pour leur donner la forme d'un nid rond, puis on voit un nid fait de brindilles, de plumes et de fibres.

Taiba : Ce faisant, les élèves expérimentent avec des matériaux naturels et artificiels, testent des idées et peaufinent leurs conceptions afin de créer l'habitat idéal.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Lorsque les élèves sont plongés dans un contexte créatif en lien avec des situations de la vie réelle, ils sont plus enclins à développer une réflexion complexe : des scénarios pertinents les aident à rester motivés dans leur apprentissage.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler de petites formes colorées sur un fond clair.

Texte à l'écran : L'aire de lecture

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler Taiba en plein écran.

Taiba : Imaginez une maisonnette remplie d'étagères regorgeant de matériel ouvert et de figurines qui n'attendent que de raconter leurs histoires!

Une enfant installe un petit ensemble comprenant une table et des chaises miniatures avec de la vaisselle. Une petite poupée aux longs cheveux blonds est assise à table. L'enfant tient un ours en peluche dans son autre main.

Taiba : Dans l'aire de lecture, les élèves plongent dans des univers imaginaires,

Une autre enfant tend les bras pour construire une structure avec des blocs de bois sur le dessus d'une étagère, devant une présentation sur « Jack et le Haricot magique ». À côté d'elle se trouve une « tige de haricot » faite de tubes de carton verts et de feuilles en papier de bricolage, qui grimpe le long de l'étagère.

Taiba : racontent des histoires avec leurs propres mots et s'amuse à réinventer l'intrigue. Par exemple, après la lecture de « Jacques et le haricot magique »,

Un autre enfant a construit un château à l'aide de tubes et de boîtes en carton devant la même présentation.

Taiba : l'enseignante ou l'enseignant peut inviter les élèves à concevoir et à construire un moyen permettant à Jacques de s'échapper de la demeure du géant, perchée dans les nuages.

Taiba apparaît en plein écran.

Texte supplémentaire à l'écran :

B13.6 tire des conclusions et communique ses résultats

D27.3 utilise ses habiletés de résolution de problèmes et son imagination pour créer diverses œuvres artistiques

Taiba : Cette aire permet aux élèves de recréer des scènes, d'imaginer de nouvelles fins, de concevoir des accessoires qui transforment le récit et, bien sûr, de créer leurs propres histoires. Les enfants auront envie de raconter des histoires de manière créative, en utilisant le matériel ouvert disponible, les matériaux de l'aire de jeux de rôle et les outils de construction. Vous pouvez même choisir des albums illustrés pour faire jaillir l'inspiration et nourrir vos scénarios de défis créatifs.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler de petites formes colorées sur un fond clair.

Texte à l'écran : Le labo STIM en plein air

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler Taiba en plein écran.

Taiba : Ne négligez pas les espaces extérieurs comme lieu d'apprentissage! C'est dans l'environnement naturel que naissent certaines des réflexions les plus riches en sciences et en ingénierie. À l'extérieur, les élèves sont confrontés à des variables, comme le vent, l'eau, les irrégularités du sol et les êtres vivants, des éléments qu'il est impossible de reproduire à l'intérieur.

Un éducateur admire les petits nichoirs que ses élèves ont fabriqués.

Taiba : Ces conditions en constante évolution suscitent la curiosité

Texte supplémentaire à l'écran :

B14.1 décrit certains phénomènes naturels et pose des questions à leur sujet

B14.2 trie et classe des groupes d'êtres vivants et d'éléments non vivants

B14.3 compare des suites dans des environnements naturels ou bâtis

Taiba : et déclenchent le processus « concevoir, construire et tester » qui est au cœur de l'apprentissage des STIM.

Dans le cadre d'une promenade dans la nature, des élèves examinent les feuilles d'un arbuste à l'aide d'une loupe et prennent des notes.

Taiba : Lorsque nous considérons les cours d'école, les terrains, les espaces verts et les zones sauvages comme des laboratoires, les bûches se transforment en poutres d'équilibre, les flaques d'eau deviennent un problème technique et les jardins se métamorphosent en salles de classe consacrées aux sciences de la vie.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Les élèves testent la gravité sur des pentes, déplacent des objets lourds en équipe et conçoivent et construisent des structures en neige.

L'écran se divise pour montrer Taiba et du texte qui apparaît à l'écran au fur et à mesure qu'elle le lit.

Taiba : À l'extérieur émergent des questions porteuses de sens, comme « *pourquoi cela est-il tombé?* », « *que mange un ver?* » et « *comment peut-on déplacer l'eau?* ». Ces questions surgissent naturellement, car l'environnement regorge de sujets passionnants, riches en découvertes surprenantes et en problèmes à résoudre.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : En tant qu'éducatrices et d'éducateurs, nous avons le pouvoir de choisir délibérément des ressources qui éveillent chez les apprenantes et apprenants le désir d'explorer les espaces extérieurs.

Nous voyons un montage d'images d'enfants qui jouent au soccer; creusent dans un seau rempli de terre avec des petites pelles; examinent du givre sur une surface métallique à l'extérieur à l'aide d'une loupe; sourient en tenant des vers de terre dans leurs mains.

Taiba : Mettez à la disposition des élèves des outils, comme des rampes, des seaux, des entonnoirs, des plateaux de collecte et des loupes, en toute saison, et ils en découvriront, au fil des mois, des usages insoupçonnés.

Nous voyons un montage d'images d'enfants qui observent l'écoulement de l'eau à travers des feuilles mortes; font rouler une grosse boule de neige dans l'aire de jeux; courent dans une prairie avec leur éducatrice; tiennent des loupes et des vaporisateurs d'eau dans une forêt.

Taiba : L'apprentissage en plein air, c'est bien plus qu'une simple récréation. C'est de la physique appliquée, de l'ingénierie, de la biologie et des sciences de l'environnement en action.

L'apprentissage authentique se produit lorsque les enfants ont à leur disposition de véritables objets à explorer, ce qui fait de l'environnement extérieur l'un des espaces d'apprentissage les plus enrichissants qui soient.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler de petites formes colorées sur un fond clair.

Texte à l'écran : Conclusion

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler une éducatrice qui montre à ses élèves une petite voiture propulsée par l'air. Elle gonfle le ballon fixé à la voiture.

Taiba : En tant qu'enseignante ou enseignant, votre objectif est de créer une culture de classe où la créativité, la prise de risques réfléchie, la collaboration et la résolution de problèmes sont encouragées et valorisées.

Nous voyons un éducateur qui se penche pour observer ses élèves qui utilisent des cuillères et des entonnoirs pour remplir des gobelets en plastique transparents de perles colorées.

Taiba : Pour y parvenir, il est préférable d'adopter une posture de guide plutôt que de tenter de tout diriger. Donnez à vos élèves le temps et l'espace nécessaires pour développer leurs propres idées. Observez. Écoutez. Encouragez. Remarquez ce qui les intéresse et servez-vous de ces éléments pour capter leur attention. Prenez des photos, des notes et des citations pour consigner leurs progrès, afin de rendre leur apprentissage visible.

Taiba apparaît en plein écran.

Taiba : Considérez toutes les aires d'apprentissage de votre classe comme des espaces où les élèves peuvent s'adonner à des activités ludiques, qu'elles soient autonomes, guidées ou dirigées par l'enseignante ou l'enseignant, qui offrent d'innombrables occasions d'apprendre et de faire des découvertes dans le domaine des STIM.

En proposant des matériaux qui laissent libre cours à l'imagination, des provocations pour éveiller la curiosité, des aires d'apprentissage – y compris en plein air – soigneusement conçus, et en veillant à guider plutôt qu'à diriger, les enseignantes et les enseignants peuvent offrir une expérience d'apprentissage exponentielle. Dans le meilleur des mondes, le jeu devient le moteur de l'apprentissage, l'environnement se transforme en carte routière et nos élèves sont déterminés à devenir les conductrices et conducteurs de leur processus d'innovation.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler du texte.

Texte à l'écran : Nous espérons que vous avez aimé cette vidéo, qui fait partie d'une série conçue pour aider les enseignantes et les enseignants de maternelle et du jardin d'enfants de l'Ontario pour l'enseignement des STIM.

Nous vous encourageons à regarder les autres vidéos de cette série et à consulter les ressources clé-en-main ainsi que les ressources de formation professionnelle sur le site CentreDesSciencesOntario.ca.

Des éléments graphiques animés s'effacent pour révéler du texte.

Texte à l'écran : Centre des sciences de l'Ontario; Un organisme du gouvernement de l'Ontario